



DAEMONOLATREIA



DAEMONOLATREIA

Aquelarre

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Créditos

Creator et Vetus Narrator

Ricard Ibáñez

Auctor

Miguel Ángel Ruiz

Illustrator

Jaime García Mendoza

Compositores Texti

Aránzazu Blázquez Calvo

Sergio M. Vergara

Emendator

Víctor Fernández Álvarez

Marina Mena Guardabrazo

Edén Claudio Ruiz

Revisor

Antonio Polo

Translator Linguae Latinae

Juan Pablo Fernández

Copyright © Nosolorol Ediciones 2015

Nosolorol Ediciones

C/ Ocaña 32
28047 Madrid
ediciones@nosolorol.com
www.nosolorol.com

Nota

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

Grati Aními

Dedico esta obra a todos aquellos que eligen la rectitud ante la tentación. Fácil es ceder ante los ardides del Maligno y no siempre hacer lo justo ofrece recompensa, pero no nos engañemos: todos sabemos que es correcto.

Nomina atque Effigies

En este suplemento aparecen los siguientes rostros de mecenas de *Ars Malefica*:

- ✦ **Ilustración 3 (pág. 30):** Unai Redondo Lasa, Justo Manuel Ales Tirado, Alejandro Martínez y Antonio Peiro.
- ✦ **Ilustración 5 (pág. 39):** Juan Antonio González.
- ✦ **Ilustración 7 (pág. 52):** Borja Perdiguero y Rodrigo Fernández.
- ✦ **Ilustración 8 (pág. 57):** Miguel Ángel Pedrajas.
- ✦ **Ilustración 9 (pág. 68):** Alain Atxa.
- ✦ **Ilustración 10 (pág. 71):** David Peñas.
- ✦ **Ilustración 12 (pág. 82):** M^a Victoria Delgado, Carlos Blanco Jerez y Jose Daniel de Castro Pajares.
- ✦ **Ilustración 17 (pág. 109):** Miguel Ángel Olmos.
- ✦ **Ilustración 25 (pág. 156):** Francesc Alba, Julián Navarro Rivas, César Cármenes y Jose Luis Montesinos.
- ✦ **Ilustración 29 (pág. 206):** Luis Manuel Mateo, Daniel Gómez, Luis Rodríguez y Jose Miguel Saldaña Lozano.
- ✦ **Ilustración 35 (pág. 228):** Pablo Rodríguez Fernández, Jorge Redondo Garces, Pablo Claudio Ganter y Sergio Pardo.

Además, aparecen los siguientes nombres de mecenas de *Ars Malefica*:

Ultio Infecta: Onofre Lopesino, Manric Gallart, Enrique Trigueros y Albert Tarrés i Figueras.

Index

JERARQUÍA INFERNAL..... 4

HISTORIA: UMBRAE PRAETERITI...6

PARS I: DAEMONOLOGIA 16

Demonología Mágica.....17

Practicando la Demonología.....19

Pactos Demoníacos 21

Demonología y PJ 22

Demonios Servidores 22

Tomos de Interés 23

PARS II: DAEMONOLATREIA 30

Demonios Menores 31

Demonios Servidores 36

Mashkîth 122

Entre el Cielo y el Infierno 127

PARS III: GOETIA.....134

Magia Demonológica 135

Vis Prima 135

Vis Secunda 139

Vis Tertia 145

Vis Quarta 160

Vis Quinta 172

Vis Sexta 204

Vis Septima 213

Hechizos Prohibidos 221

PARS IV: DE HOMINIBUS ALIENIS

ANIMISQUE EORUM OBSCURIS...228

La Cofradía de Judas 229

La Cruz Negra 230

La Encomienda de San Cipriano 232

La Torre 234

PARS V: OPUS DIABOLICUM 236

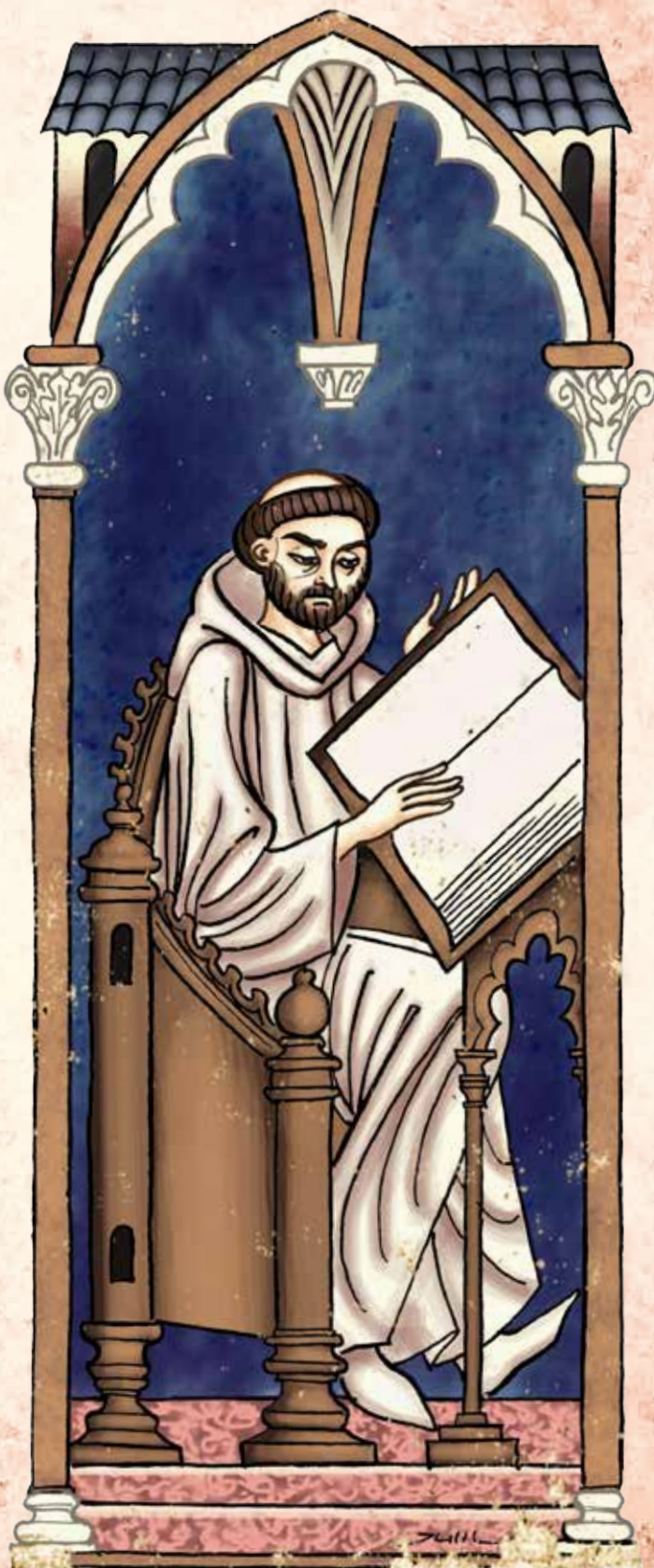
Nuevas Profesiones 237

Tabla de Eventos para Demonólogos 238

Nuevos Orgullos y Vergüenzas 240

FABULA: ULTIO INFECTA..... 246

Plano de la Torre de Vermell 269



IERARQUÍA INFERNAL

Alastor

Sus demonios menores: Cormine, embajadores infernales (Tammuz, Belfegor, Belial, Hudgin, Mammon, Martinet, Rimmon).

Sus demonios servidores: Saume, Urrupias.

Frimost

Sus demonios menores: Cruoris.
Sus demonios servidores: Berreth, Broleros, Brove, Mecias, Racoar.

Sirven a Cruoris: Ondinas de sangre.

Sirven a Mecias: Venganzas rojas.

Astaroth

Sus demonios menores:

Anazca, Malkhi.

Sus demonios servidores:

Casden, Merkkeb, Ortuu, Quasio, Ratafal, Risshaff, Touret.

Mergal

Sus demonios servidores: Candulo, cazadores de almas, Elidna, Isifel, Marizrias, Namiel, Presiel, Sassiel, sombras furtivas.

Le sirven: Gorgonias, teraphimes.

Guland

Sus demonios servidores: Bonaro, Doqno'or, heraldos de la hambruna, Landrau, Marasca, Nimias, Pokrias, Prazna, Presdi, reflejos siniestros, Rodenos, Tartana, Vakral, Xarxe.

Silcharde

Sus demonios servidores: Caridias, Mazzbraun, Zueiel.

Lucifer

Sus demonios servidores: Ieg, Ivhés, Melquias, Osteges.

Camos

Surgat

Sus demonios servidores: Bonthu, guardianes caídos, Minprau, Nophell.

Bileto

Magabakeg

Sus demonios servidores: Bringame, Cagriol, Izázul, Nazair.

Sirve a Cagriol: Isbel.

Belzebuth

Sus demonios servidores:

Arment, Emen'en, Hudniel, Ossial, Reper.

Agaliaretp

Sus demonios menores: Barbas, Hembre Oscuro, Mobius.

Sus demonios servidores: Bolgoro, Coramius, Calzca, Doprosch, Elestos, Iriamaa, Lassii, Qaarshu, Sothelos, Talnaj'enn, Vendreska, Zurrill.

Sirven a Barbas: Albela, Guzzo.

Sirve a Mobius: Nazzdan.

Abigor

Sus demonios servidores:

Arisfatu, Artet, Corquide, Gradio, Massel, Mosiel, Tracio.

Sirven a Gradio: Vezzabel, Aniram.

Waborimo

Sus demonios servidores: Fenerzzi, Llemial.

26 legiones de igneos

Wodtalfio

Sus demonios servidores: Casden, Merkkeb, Ortun, Quasio, Ratafal, Risschaff, Touret, Actia.

30 legiones de silfos y elocantos

Wael

Sus demonios servidores: Bencino, Bobrei, Kerantos, Menio, Petrave, Vacinius.

66 legiones de ondinas

Wnazareth

Sus demonios servidores: Angram, Dalmat, Doplas, Dreskhe, Gnuash, Jedga, Sabrazz, Sasquiaa.

Gnomo Goziel

Gnomo Fecor

Walith

Sus demonios servidores: Hastia.

36 legiones de strigas

Sirve a Hastia: Medizcia.

Wbeherito

Sus demonios servidores: Aloon, Bornafet, Corneros, Disleion, Incolbus, Kaymass, Luzzann, Mendora, Pertegas, Quebrem, Soleicus, Tabrol.

26 legiones de sombras

Sirve a Pertegas: Brut.

Wutines

Sirven a varios

Burdracas
Despejos
Llamas de Utrrs
Malsarios
Merlots
Morfendo
Olberto
Osombros
Rapiños
Surush
Susurradores oscuros

No se les conoce superior

Asbastri
Canebes
Cerrisia
Demonios de los deseos
Fabrilio
Halgerr
Minqeus
Nashass
Némesis

No sirven a nadie en concreto

Waalberith

Sus demonios servidores: Bhéz, Deblós, Devendro, Fausnar'eq, Kreademos, Nomelad, Osfrosh, Valtai.

Walachia

Su demonio servidor: Ekem.

Wutianel

Su demonio servidor: Ezzen.

Worguz

Wdemas

Su demonio servidor: Narrah.

Historia: Umbræ Præteriti

La noche se presentaba fría y lluviosa, y con el pasar de las horas, la gran mayoría de los clientes de la posada de Roque el Loco terminaron por subir las escaleras hacia sus aposentos. Aunque se ha de decir que no todos los presentes se retiraron y, a eso de medianoche, aún quedaba un reducido grupo de personas en el salón, todos sentados alrededor del fuego de la chimenea, que cuchicheaban en voz baja, contando historias y vivencias pasadas, mientras el posadero, que no parecía importunado por tener que soportar la falta de sueño del corrillo, les proveía de buen vino caliente. Era el grupo un tanto especial, pues en él se podía encontrar gentes de toda clase y condición, desde humildes campesinos a un puñado de nobles, conviviendo en armonía, unidos por un vínculo desconocido.

En aquellos momentos, un hombre vestido a la manera de los cazadores terminaba su historia, mientras otro de los presentes, un hombre con una horrible cicatriz que le recorría buena parte de la cara, lo escuchaba atentamente, sin apartar su mano de la empuñadura de su bracamante. El posadero, que volvía con un par de nuevas jarras de vino, notó el comportamiento del hombre de la cicatriz, aunque no se alarmó lo más mínimo, pues conocía la razón de aquella costumbre suya y ¿quién era él para reprochárselo? El posadero se sentó con el grupo, mientras echaba un vistazo pausado a toda la estancia. Desde luego, el negocio nunca volvería a ser como era en los tiempos de su padre, Abár el Honesto. Se había perdido parte de la antigua clientela, pero quién podía negar que los nuevos y variopintos personajes que ahora llegaban al lugar eran, por lo menos, más interesantes. Y perdido en estos pensamientos estaba el hombre cuando, mientras recorría con la vista la estancia, descubrió a uno de los viajeros, recostado en una de las esquinas más oscuras y abrigado con una gruesa capa, que aún permanecía en el salón. Inquieto, el posadero se levantó, mirando en silencio al embozado, mientras el grupo, al notar el repentino movimiento del patrón, se calló para observar de inmediato lo que había llamado la atención del hombre.

Y fue en ese preciso momento en el que el hombre embozado, tomando quizás como señal el repentino silencio, decidió levantarse y dejar caer a su lado su pesada capa, descubriendo a un hombre vestido con ropas de viaje, con una llamativa loriga, que no encajaba para nada con su edad, pelo cano y un rostro surcado de arrugas. El hombre se acercó al corrillo y, tras hacer una reverencia a los presentes, les dijo:

—Señores y caballeros, sé que no he sido invitado a su velada y que ha sido una descortesía querarme cuando está claro que esta reu-

nión es privada, pero el peso del cansancio me pudo y quedé dormido, aunque no negaré que desperté hace un rato y he escuchado parte de sus pláticas.

El hombre hizo una pausa para aclararse la voz, como si le costase continuar, mientras el grupo no le quitaba la vista de encima, escuchándole cuidadosamente.

—He de pedirles una merced —dijo el anciano—. Tengo una historia que me reconcome el alma que desearía contarles, pues necesito el alivio de compartirla. No es historia agradable, ni simple de relatar... o entender, y creo que sois una audiencia que bien puede recibirla, sin tacharme de senil o demente...

El posadero, que aún permanecía de pie, no dejó terminar al anciano. Simplemente no hacía falta. Ya eran muchas las ocasiones en las que tanto él como el resto de los presentes habían visto esa expresión en el rostro de otros, personas que habían sufrido y no precisamente a manos de los hombres. Por ello, el patrón le cedió su taburete al anciano, mientras el grupo de parroquianos se removía para hacerle sitio al recién llegado. Este, emocionado y sorprendido por la falta de recelos del grupo, se sentó, comenzando su relato.

* * *

Lo primero, me gustaría presentarme. Me llamo Lorenzo Medina y soy el sexto hijo de un hidalgo venido a menos. Mi padre murió joven y, al ser uno de los hermanos más jóvenes, me vi en la necesidad de buscarme un oficio de provecho, así que usando los pocos avales que el nombre de mi difunto padre me concedió, entré al servicio de un conde castellano, del que permitidme que no cite su nombre. Bien hice mi trabajo, pues, en pocos años, el noble me recompensó permitiéndome jurarle fidelidad como caballero. Fueron tiempos felices aquellos, aunque todo cambió años después.

En aquellos tiempos, los rumores de guerra con el reino de Navarra eran muchos, y temiéndose mi señor conde que algún noble de la frontera se adelantase al conflicto y se sintiese tentado de hacer alguna cabalgada en su territorio, me pidió que coordinase la defensa de una aldea cercana a la frontera, donde hacía tiempo no había guarnición. Así que, con la ayuda de un par de soldados, me dirigí al lugar.

Tras un viaje tranquilo, llegamos a dicho lugar, descubriendo a medida que nos acercábamos que los campos parecían fértiles y el ganado sano y hermoso, lo cual hizo que uno de los soldados comentase que el lugar debía sufrir la visita de bandidos, si estaba tan desprotegido y presentaba tanta riqueza. Esto me hizo pensar del hombre que quizás se hubiese dedicado al pillaje en tiempos anteriores, aunque

decidí no preguntarle. A medida que entrábamos en la aldea, vimos los rostros de las gentes, un tanto sorprendidas por ver gentes de armas, aunque si he de destacar algo en ese primer encuentro fue la palidez de sus semblantes. Una muchacha algo descarada se dirigió a nosotros y, desafiante, nos dijo:

— ¿Estáis locos o qué? ¿Cómo os atrevéis a venir a nuestra aldea? ¿Acaso no sabéis que estamos malditos? No, claro que lo sabéis, pero vuestra arrogancia os hace tan estúpidos como para creer que podréis conseguir el oro del torreón. Necios, solo os espera la muerte...

— ¿Oro? — replicó uno de mis soldados.

Estaba a punto de seguir hablando la muchacha cuando una voz a nuestras espaldas la paró en seco:

— Cállate, niña, y guarda más respeto — dijo una voz anciana—. ¿Acaso no reconoces el escudo de la librea? Estos hombres sirven al señor conde.

Me giré en mi montura, para descubrir a un anciano, huesudo y enjuto, el cual me dedicó una reverencia como saludo.

— ¿Quién eres? — le pregunté.

— Me llaman Tomás el Viejo, supongo que por ser el más anciano del lugar, y me encargo de los asuntos de la aldea desde que los hombres del conde se fueron... — contestó pronunciando ese «fueron» de una forma que me intrigó, pues el señor conde no me había dicho el porqué de que el lugar estuviera desprotegido.

— Bien, Tomás — le repliqué altivo, presto a comenzar mi misión—. Me llamo Lorenzo Medina y estoy al servicio del excelentísimo conde, el cual me ha encargado organizar la defensa de la villa, pues se acercan tiempos difíciles y es mejor estar preparados.

— ¿Tiempos difíciles? — replicó con un tono de amarga sorna—. Su merced desconoce que esos tiempos hace ya años que nos acompañan.

— ¿Cómo osas poner esas palabras en tu boca, viejo? — dijo ofendido uno de mis hombres—. Esta aldea parece próspera, las cosechas tienen pinta de ser abundantes y el ganado sano, por no hablar de que, sin la presencia de las gentes del señor conde, seguro que escamoteáis los tributos a placer.

Vi odio e impotencia en el rostro del anciano ante las palabras del soldado, que, bajando la cabeza, se disculpó. El grupo de curiosos que se estaba formando a nuestro alrededor no dijo tampoco nada, aunque compartían la expresión de su improvisado portavoz. Iba el soldado a replicar a la disculpa cuando decidí cortarlo con un gesto, pues estaba claro que algo raro pasaba allí y quizás fuese este viejo el que estuviere más dispuesto a revelarlo. Así que, tratando de calmar los ánimos y volviendo al tema que nos había traído al lugar, le hablé en tono conciliador:

— Dejémonos de discusiones infructuosas, necesito saber de cuántos hombres sanos y fuertes disponemos, y si saben del manejo de las armas, mucho mejor.

— Me temo que hace mucho tiempo que los hombres que sabían del manejo de las armas murieron — dijo el anciano, mientras observaba algunas reacciones de pesar entre el grupo de curiosos—, y me temo que fuerza y salud no es característica demasiado común entre las gentes de esta región.

— Seguro que exageráis — le repliqué—, pero ya lo veremos luego con más calma. He oído que el torreón lleva abandonado largo tiempo

y es necesario reacondicionarlo. ¿Cuál es su estado? ¿Hay artesanos que puedan ayudarnos en sus reparaciones?

La multitud, al solo escuchar la mención del torreón, soltó un grito ahogado, mostrando una expresión de profundo terror en sus rostros, que nos incomodó enormemente tanto a mí como a mis hombres. El anciano miró alarmado a sus paisanos, pensando qué contestarme, y finalmente me dijo:

— Señor, el edificio está ruinoso — casi tartamudeó, tratando de disimular un misterioso temor—. Es peligroso ir por allí, por el riesgo de derrumbe. Mejor no acercarse al lugar. No disponemos de muchos que se puedan llamar carpinteros, albañiles o canteros, pero estoy seguro que todos os dirán que no merece la pena reparar el torreón, mejor construir otro... Y cuanto más lejos de ese lugar, mejor.

Estaba ya harto de tanto misterio, y me disponía a interrogar al anciano sobre lo que realmente sucedía en la aldea cuando desgarradores gritos, procedentes de la linde del cercano bosque, me hicieron cambiar de parecer. La multitud se apartó de nosotros buscando el origen de los mismos, y no tuvimos que esperar demasiado, pues del bosque salió un hombre, que no paraba de soltar desgarradores gritos y lamentos, con el cuerpo de un niño en brazos.

— ¡Lo ha matado! ¡Lo ha matado a mi pequeño! ¿Por qué, Dios mío, me has abandonado? Primero se llevó a su madre y ahora a él. ¿Qué me queda, Señor? ¿Qué me queda ya? — dijo el hombre, cayendo de rodillas, en un profundo llanto, mientras la multitud se le acercaba.

— ¿Qué ha sucedido? — le preguntó el anciano.

— El perro se escapó anoche. Ya sabéis cuánto quería mi hijo a ese condenado saco de pulgas — dijo, iluminándosele el rostro brevemente ante ese antiguo recuerdo feliz—. Le dije que no fuese, que ya volvería, que no tenía que preocuparse, que los animales no se acercan a él, ni este tiene interés en ellos. Pero no me hizo caso y, según parece, salió a hurtadillas cuando dormía.

En las caras de las gentes se veía el pesar por la tragedia, unido a una extraña expresión de resignación.

— Lo he buscado durante toda la mañana, sin éxito — continuó el desesperado padre—. Hasta que finalmente he decidido mirar en el sitio que he evitado buscar y allí estaba. ¡En el camino del torreón! ¡Maldito sea por siempre! ¡Maldito!

— Todos lo sentimos, Pedro — le consoló el anciano—. Todos hemos perdido a alguien de la misma manera. Nada podemos hacer para evitarlo.

— ¿Eso es todo? ¿Ya está? ¡Dios, pido justicia! ¡Justicia! — gritó el hombre y, con una expresión de locura, empezó a mirarnos a todos los presentes como buscando algo. Con un rápido movimiento que a todos nos pilló de improviso, se lanzó contra uno de mis hombres, le arrancó la espada del cinto tan bruscamente que hizo que se cayese del caballo y se lanzó a la carrera hacia el bosque.

Mientras el otro soldado ayudaba a incorporarse a su compañero, que no paraba de lanzar improperios al desdichado padre, la multitud empezó a hablar en voz baja, con gran pavor y excitación. Fue el viejo el que paró los murmullos con varios gestos y, dirigiéndose a mí, me rogó que fuese en busca del tal Pedro, que le impiñese a toda costa llegar al torreón. Me senti tentado de pedir una explicación a todos aquellos sucesos, pero las expresiones del viejo y los locales me

desanimaron a hacerlo, pues según parecía era casi asunto de vida o muerte que detuviese al desconsolado padre. Así que, indicando a mis hombres que me siguiesen, pedí que alguien me dijese por dónde quedaba el torreón.

—No tiene pérdida —dijo el viejo con urgencia—. Partid en aquella dirección hasta que os encontréis una zona en que la vegetación parece muerta y reseca. Allí encontraréis una senda que os llevará al torreón. Pedro ha cogido un atajo, pero espero que vuestras monturas puedan alcanzarlo. ¡Por Dios bendito, actúa con premura!

Un tanto irritado por meterme en estos asuntos sin conocer la totalidad de las verdades que ocultaban, me lancé al galope en la dirección indicada, mientras exhorté al sacerdote del lugar que se ocupase del cadáver del niño.

—No hay sacerdote en la aldea —comentó la muchacha que nos dirigió las primeras palabras a nuestra llegada—. Dejaron de llegar los curas, cuando Él mató al tercero que mandaron.

¡Pardiez, que en todos los momentos previos a batalla que había tenido y tendría en el futuro, nunca jamás tuve tal desasosiego como en aquella ocasión!

* * *

No tardamos mucho en encontrar la senda que nos dijo el viejo. El camino parecía que no se había usado hacía mucho, pues la vegetación estaba empezando a invadirlo, aunque había algo extraño: las plantas presentaban un aspecto enfermizo, estaban muertas y podridas en algunos casos, como si la naturaleza tratase de hacer su trabajo en aquel lugar y algo se lo impidiese, por no hablar del inquietante silencio que empezó a notarse al entrar en la senda y que era omnipresente durante todo el trayecto al torreón. Fuimos raudos por el camino, aunque eso no quitaba que sintiésemos algún tipo de extraña sensación de peligro, que hacía que mirásemos con atención toda la senda, buscando algún tipo de amenaza oculta, todo ello en el más absoluto silencio, pues de alguna forma pensábamos que nuestras voces podían atraer a la misteriosa amenaza que moraba en el lugar.

Fue llegando al torreón cuando el edificio disipó parte de la irrealidad del camino. En su parte exterior, la construcción parecía estar en buen estado, aunque el portón estaba destrozado. Me incliné a examinarlo, descubriendo que había partes de la madera quemada y otras que habían sido golpeadas con hachas.

—Aquí hay huellas —dijo uno de mis hombres.

Me acerqué a la entrada del torreón, mirando con cierta cautela el interior, descubriendo que, según parece, hace tiempo se había producido un incendio, pues el hollín se encontraba por todas partes, y fue precisamente gracias a él que pudimos descubrir una serie de huellas recientes que se internaban en la morada. Un examen más atento al interior me permitió comprobar que la estancia estaba prácticamente en penumbra, pues las ya de por sí estrechas troneras parecían haber sido taponadas con algo, dejando pasar por sus pequeñas grietas una débil luz. Ordené a mis hombres preparar antorchas para explorar el lugar de manera más segura cuando el grito de un hombre en los pisos superiores nos alertó. El soldado al que le habían arrebatado la espada soltó una blasfemia por lo bajo y subió casi a tientas la estrecha escalera de caracol, mientras el resto de nosotros solamente pudimos

seguirlo, por no dejarlo solo en la oscuridad. Ya en el segundo piso, sin apenas distinguir nada por el cambio de la luz del día a la penumbra, pudimos descubrir que la estancia estaba bien amueblada, incluso parecía haber estanterías con libros y otros objetos que no pudimos determinar. Al fondo, cerca de lo que parecía la cama, encontramos al aldeano arrodillado, que había cambiado sus gritos por sordos gemidos y, junto a él, la espada del soldado. Este se aproximó a ella, la recogió y empezó a increparle, sin que el hombre pareciese reaccionar. Me interpose entre ambos, tratando de poner orden, aunque el soldado estaba francamente enojado por la afrenta y tenía bastantes ganas de cobrarse justa venganza. Y en ello estaba, increpando al soldado por la autoridad del conde que se detuviese cuando fue una misteriosa voz, proveniente de una de las esquinas, la que finalmente logró que hubiera silencio.

—Dejadlo, que ya tiene lo suyo —dijo la susurrante y misteriosa voz—. Vino en busca de justicia y se le ha concedido la paz. No se puede decir que no sea una persona ecuaníme.

Mis hombres dieron un repulso, retrocediendo de improviso. Yo no entendía su reacción, más allá del susto inicial por escuchar esa voz misteriosa, así que enfoqué mejor mi vista, descubriendo que en la esquina había alguien. Se percibía una figura, extrañamente más oscura que las sombras que lo rodeaban, que parecía llevar algún tipo de hábito, pero fue subiendo la vista hasta su rostro y contemplando aquellos ojos rojos y resplandecientes que entendí el temor de mi gente: aquel ser no era humano.

—Veo el escudo del conde en vuestra librea —dijo el ser—. Ya pensaba que el hombre había comprendido que estas eran mis tierras, pero según parece no ha sido así.

—¿De qué estáis hablando? —dije en medio del pavor y la sorpresa.

—Vaya, vaya. ¿No lo sabéis? —dijo con cierta sorpresa el ser—. Veo que voy que tener que disciplinar a mi rebaño por no seguir mis órdenes, por no hablar de la visita de este patán, que aunque en cierta manera ha sido placentera, ha sido inesperada.

No sé qué se me pasó en aquellos momentos por la cabeza, o de dónde saqué el valor suficiente, pero, dando un paso al frente, desafiante, le dije al espectro:

—No sé qué sois, ni de dónde habéis salido, pero una cosa os diré, que en estas tierras solo hay dos señores, uno es nuestro Señor Jesucristo y tras él, mi señor conde, y, como enviado suyo, lo primero que haré es llevarme a este hombre de vuelta a su aldea y lo segundo volver para discutir el papel que vos pintáis en toda esta historia.

El ser empezó a carcajearse de forma burlona y siniestra, una risa que se filtraba por todas las rendijas del torreón, haciéndola aún más pavorosa, que, lejos de amilanarme, tuvo el efecto contrario, enojándome en extremo la desfachatez del ente. Así, que harto de tanta palabrería, di dos pasos adelante y comencé a echarme el cuerpo del hombre a la espalda, para sacarlo de allí.

La cosa paró su carcajada y entrecerrando sus brillantes ojos, se me echó encima. Esperaba yo algún tipo de ataque, pero lo que hizo me pilló por sorpresa, pues simplemente se dejó caer, pero la confusión fue mayor cuando vi que su cuerpo atravesaba al inconsciente campesino que cargaba y llegaba a tocarme. La sensación fue indescriptible: sentía que ardía y sufría al mismo tiempo un frío intenso que me recorría

por donde me tocaba y me debilitaba, sintiendo cómo las fuerzas me abandonaban. Cai de rodillas, gritando como lo hacía el hombre que cargaba, y desde tan humillante postura y gracias a que los ojos se me iban acostumbrando a la penumbra pude examinar mejor al ser, pues lo que había tomado por una especie de monje tenía un cuerpo formado por sombras y brumas oscuras, que me recordaba a los humos de las grandes hogueras, que sin embargo se mantenían juntas y uniformes, formando la silueta del monje.

—No sé si sois un héroe o un necio — me dijo aquella cosa al oído —, pero tened seguro que disfrutaré matándoos.

Doy gracias a Dios por lo que sucedió en aquel momento, pues sabe el Altísimo que las fuerzas no me daban para hacer mucho en aquellos momentos. Mis hombres, viéndome desvalido, vencieron sus miedos en pos de ayudarme y mientras uno de ellos tiró de mí para liberarme de la presa del ser, el otro, espada en mano, se preparó para atacarlo a la primera oportunidad. Ayudado por el empujón, me desembaracé del cuerpo del aldeano y, como pude, escapé de la presa del ente. Sé que fue un acto cobarde, pero el aldeano parecía más muerto que vivo y no sé si habría sobrevivido, y no voy a negar que el contacto de aquella cosa y sus palabras me habían llenado de terror.

La criatura se levantó, un tanto sorprendida, pienso ahora que hacía tiempo que no veía gentes valientes, ocasión que aproveché el soldado para clavarle su espada, que le atravesó limpiamente, entrando el brazo del hombre en contacto con el pecho de la criatura. No me sorprendió que soltase la espada y, gritando, retrocediese lleno de miedo y sorpresa, llevándose el brazo al pecho. Era la segunda vez que perdía la espada en el día, pero sospechaba que no iba a darse tanta prisa en recuperarla como en la primera ocasión.

— ¡Ay! ¡Me habéis matado! ¡Adiós, mundo cruel! — aún tuvo tiempo de gritar burlonamente el espectro.

Ya fuese por miedo o la coradura, mis hombres y yo corrimos como pudimos, bajando a trompicones, casi cayendo, por la estrecha escalera de caracol, llegando a la planta baja y cruzando el portón. La luz del sol nos cegó momentáneamente y no negaré que me sentí mejor al volver a sentir la luz del día, aunque parte de la debilidad que sentí por el contacto del ser no había desaparecido. Y he de decir que bajo la luz del sol me sentí algo más bravo, así que ordené a mis hombres que se preparasen para el combate, desenvainando armas y esperando que saliese la criatura, aunque, tras esperar tensamente unos instantes, nadie salió del torreón.

Nos quedamos un rato fuera del edificio, pensando qué hacer. Ganas no había de volver a entrar, que nos veíamos gallardos bajo el sol, no tanto en las sombras del maldito torreón. Pero nuestras deliberaciones fueron interrumpidas por el sonido de alguien que bajaba, pesada, ruidosa y torpemente del piso superior. Nos preparamos nuevamente, esperando lo que fuese que saliese, pero nadie salía. Apure mi maltrecha vista, y descubrí, en la parte más oscura que se podía ver desde el umbral de la puerta, los resplandentes ojos del ser, y cierto es que me vio, pues el bastardo todavía tuvo la desfachatez de dedicarme un guiño.

—Veo que tenéis prisa por partir. Tendremos que dejar nuestra conversación para otro momento — dijo con sorna, aunque cambió el tono y, con una gélida seriedad, continuó—. Haréis bien en decirles a los habitantes de la aldea que esta noche les haré una visita para

recordarles quién es su auténtico amo, y a vosotros os haré la merced de perdonaros la vida. Idos de aquí y decidle a vuestro conde que esta es mi tierra y que se mantenga lejos.

Apreté los dientes con rabia, mientras mi gente retrocedía lentamente hacia los caballos. Sin duda, habían visto como una bendición la «gentileza» del maldito demonio, pero yo no. Ya os comenté que mi familia, aunque noble en origen, era numerosa, así que nunca tuvimos demasiados hijos, llegando a pasar más hambre que los mismos siervos. Hace tiempo me prometí medrar en mi vida y no volver jamás a pasar necesidad, y solo pensar en el rostro del conde al decirle que un espectro nos había echado de sus tierras, y en lo que su excelencia diría y haría ante ello, me hizo enfriar de ira.

—Tengo una misión, engendro del Infierno, y ni tú, ni todas las rameras del Averno acompañadas por el mismísimo príncipe de las tinieblas van a detenerme — le grité, con más rabia que coradura.

Estoy seguro de que esto hizo aparecer una mueca de disgusto en los rostros de mis hombres, y aún más seguro de que, en la oscuridad del torreón, el maldito bastardo sonreía ante mi bravata.

—Como deseáis, pues — dijo la voz desde la oscuridad—. Nos veremos esta noche y, antes de marcharos, llevaos lo que os trajo aquí.

Y, con paso vacilante y torpe, una figura salió del torreón, abanzándose sobre mí. No estaba compuesta de brumas y sombras: era el campesino que, blandiendo nuevamente la espada de mi soldado, se lanzó contra mí con intenciones muy poco sanas. Los años de entrenamiento surtieron efecto — y me avergüenzo de no haber intentado razonar con el hombre —, así que mi reacción fue casi instantánea, atravesando mi espada de parte a parte al hombre. La sangre comenzó a manar, aunque no tanta como esperaba, y ante semejante golpe el hombre, que no había soltado su arma, todavía me lanzó un tajo, de no haber soltado mi arma, aún ensartada en su cuerpo, y haberme apartado de un salto, no os estaría contando este relato. Miré a los ojos del aldeano en busca de una explicación y por Dios que la encontré, pues esos ojos ya los había visto antes en los campos de batalla en los cadáveres que quedaban tendidos en el suelo, esperando a las aves de rapiña o los ladrones: el hombre estaba muerto, pero aun así caminaba. Aquello ya era demasiado: corri en dirección a mi caballo, mientras ordenaba a mis hombres la retirada, cosa que, por la presteza con que la hicieron, fue una de las órdenes que con más buena gana cumplieron en toda su vida; juntos nos lanzamos al galope en dirección al pueblo, mientras aún escuchaba a nuestras espaldas las carcajadas frías y lúgubres del oscuro señor del torreón.

* * *

Poco tardamos en llegar a las afueras del pueblo, cuando el soldado que perdió la espada paró en seco su caballo. Hice lo mismo, al igual que mi otro hombre, y, acercándome, le pregunté por qué se había parado. El soldado, al que le costaba mucho expresarse, dijo que este asunto nos quedaba grande, y que no era por hacer caso al demonio del torreón, pero bien haríamos en volver e informar al conde. No os mentiré: estuve muy tentado de aceptar su oferta y volver a la seguridad del castillo del conde, lejos de aquel Infierno, pero simplemente no podía, no podía abandonar a toda aquella gente a su suerte, más cuando esa noche les iba a visitar la cosa del torreón con intenciones

nada buenas. Debéis comprender que en aquellos tiempos era joven y aún tenía frescos los ideales de honor, justicia y obligación, en los que con tanto ahínco mi padre había educado a sus hijos. Ahora, con los años pasados y las experiencias vividas, no estoy seguro de si habría actuado igual, pero en aquella ocasión la mirada de reproche que le clavé al cobarde del soldado dejaba claro que no compartía su opinión.

Le pregunté a mi otro soldado si estaba de acuerdo con su compañero, aunque por el sentimiento de duda que se veía en su rostro sabía que no me abandonaría, pues conocía el motivo: presentarse al conde diciéndole que se había huido de un fantasma no iba a ser bueno para nadie, pero aún iba ser peor si se había dejado a su superior a su suerte. El hombre seguía dudando y no terminaba de decir nada, así que decidí aclararle las ideas recordándole que su mujer e hijo no estarían muy orgullosos de su comportamiento. No estaba seguro de si le importaban mucho sus opiniones, pero si sabía que estar casado con una criada del conde, y con un hijo, sin duda eran motivos suficientes para garantizar su fidelidad al conde, pues sospechaba que el cobarde del otro soldado, soltero y mercenario como era, seguro que iba a coger las de Villadiago y no volvería a aparecer jamás por el condado. El soldado al final reaccionó y con un «Estoy con vuestra Merced», se dio el asunto por zanjado. El otro soldado, un tanto decepcionado, pues esperaba el apoyo de su compañero para obligarme a dar mi brazo a torcer, espoleó su caballo y con un «Voy a pedir ayuda», se lanzó al galope, sin esperar mi respuesta. Como pensaba y más adelante confirmaría, el desgraciado no se dirigió al castillo.

Sin más dilación entramos en el pueblo, donde prácticamente todo hombre, mujer y niño nos esperaba con expresiones de miedo y preocupación en sus rostros. De la multitud surgió el anciano Tomás, para preguntarnos sobre lo sucedido.

—Primero, vos me contaréis que está sucediendo aquí, empezando por quién es el morador del torreón —dijo, tajante, al respecto.

—¿Lo habéis visto? ¿Y estáis vivos? —dijo el viejo con sorpresa, mientras la multitud coreaba un «oh» de asombro y admiración—. ¿Y dónde está Pedro?

—Luego hablaremos de todo ello, pero insisto en que vos tenéis una historia que contarme —reclamé.

—Quizás deberíamos pasar y hablarlo con más calma sentados... —empezó a decir el anciano.

—Estoy bien aquí, gracias —repliqué impaciente—. Comenzad, por favor.

—Como gustéis —dijo resignado Tomás—. Esta historia comienza hace mucho tiempo, cuando yo era joven, no sé exactamente hace cuántos años. En el torreón vivía un caballero que, junto a una pequeña guarnición, velaba por los intereses del conde en toda la zona. El caballero, hombre campechano, terminó desposando a una joven local, humilde, pero de gran belleza, que pronto se quedó encinta y dio a luz a un niño al que llamaron Lázaro. Este niño, ya desde muy joven, no presentó muchas aptitudes para el combate, pero sí una clara facilidad para el mundo de las letras, así que su padre, un tanto resignado, le mandó a un monasterio cercano, donde primero fue educado y más tarde entró como monje, para disgusto de su familia. Pero las aspiraciones del joven no se veían consumadas

entre los muros del lugar, así que, tras pedir permiso a su superior, emprendió peregrinación a Tierra Santa.

—Años después —prosiguió el viejo—, volvería a la comarca, hecho un hombre, contando las maravillas que había visto y dejando vislumbrar que sus ansias de conocimientos se habían acrecentado. Así que, tras una breve visita a sus padres, emprendió otra peregrinación, esta vez por todas las escuelas y universidades de este y otros reinos cercanos, buscando la formación y el conocimiento de sus queridos libros. Y esa fue la última visita que tuvimos de Lázaro en mucho tiempo, no volviéndosele a ver hasta que, años después, volvió ante la inminente muerte de su padre. Tras largo tiempo fuera, ya no era el mismo, su expresión era fría y distante. Ya no se paraba a hablar con nosotros, como lo hacía antaño, y tras la muerte de su padre, hizo ingresar a su anciana madre en un convento y despidió a la guardia, diciendo que él se encargaría de guardar el lugar. No nos desagradó esa medida en aquel momento, pues, con la enfermedad del viejo caballero, sus soldados se habían relajado en exceso con los campesinos del lugar.

El viejo hizo una pausa y, endureciendo la expresión de su rostro, prosiguió con un tono más sombrío en sus palabras.

—Fue entonces cuando las cosas empezaron a ir mal. Primero comenzaron con algunos detalles extraños, a los que no se les dio en un principio mucha importancia: las luces del torreón permanecían encendidas hasta altas horas de la noche y un extraño olor parecía emanar del lugar, que incomodaba a los hombres y atemorizaba a animales y bestias, hasta tal punto que el señor del torreón trasladó todas sus monturas a establos de la aldea, con la excusa de no poder atenderlos debidamente. Pero después fue peor, mucho peor: empezaron las desapariciones, sobre todo de doncellas y niños de corta edad, y aunque se hicieron batidas por los bosques cercanos para encontrarlos, nada más se supo de los desaparecidos. El mal carácter del señor del torreón y el que no hiciese nada para ayudar en la búsqueda de los perdidos precipitó que comenzaran a correr los rumores y habladurías sobre los negocios que se traía hasta altas horas de la noche.

Tomás volvió a hacer una pausa y continuó.

—Durante un tiempo la situación siguió igual, pero llegado un día, los acontecimientos se precipitaron cuando el pueblo llano simplemente no pudo aguantar más la situación. No recuerdo quién lo organizó, ni cómo se produjo exactamente, pero una noche de invierno, armados con antorchas y aperos de labranza, prácticamente todo el pueblo (a estas alturas no negaré que yo mismo participé) se presentó a las puertas del torreón a pedir explicaciones a Lázaro. El monje ni siquiera nos recibió en la puerta y, desde unas de las troneras, nos increpó para que nos marchásemos, ya que tenía mejores asuntos que atender que tratar con patanes. Aquello fue la gota que colmó el vaso, y a hachazos se abrió la puerta del edificio y la turba enfurecida linchó al monje, sin importarle el que vistiese hábito, y para tapar la vergüenza, se prendió fuego al edificio, decidiendo decir a los que se interesasen por lo sucedido que algunos audaces bandidos habían asaltado el lugar y matado a Lázaro.

El anciano tragó saliva para continuar, mirando de reojo a sus paisanos, que le escuchaban respetuosamente, sin hacer el menor sonido que interrumpiese su relato.

—Fue entonces cuando se desató el auténtico horror, cuando, tras unos días de calma, apareció de nuevo Lázaro, no resucitando como su homólogo bíblico, sino volviendo como un demonio, un ser de sombras y brumas, cuyo mero contacto, como pronto comprobaríamos, nos duplicaba la vida. Desde su vuelta, y tras despacharse a gusto, tomando al primogénito de cada familia como venganza bíblica por lo que le hicimos, dejó claro que la comarca sería para siempre su dominio y nuestras vidas sus juguetes para usarlas como mejor le placiese. Algunos valientes se le enfrentaron, pero sus armas lo atravesaban como el que atravesaba el humo y ni siquiera el señor cura tuvo mejor suerte exorcizándolo. Y esa ha sido nuestra penosa existencia desde entonces, viviendo este Infierno en la tierra, preguntándonos porque Dios nos había abandonado, hasta hoy, pues vuestras mercedes se le han enfrentado y han vuelto vivos. ¿Dónde está Pedro? Por no hablar que erais tres y ahora sois dos. ¿Qué ha sucedido?

Había escuchado con atención el relato, maravillándome por lo contado. Poco me habría creído si no hubiese visitado el torreón, pero a estas alturas sabía que todo era cierto. Algo había de hacerse al respecto, aunque todavía no sabía qué. De todas formas, estas gentes merecían conocer la verdad sobre lo sucedido en el torreón, así que, bajándome del caballo, me dirigí a todos diciéndoles:

—El tal Pedro está muerto. El demonio del torreón acabó con él y casi acaba con todos nosotros si no hubiésemos huído. Y lo que es peor, parece que nuestra intrusión, unida a la actitud del difunto Pedro, lo ha enojado: nos ha encargado que os digamos que esta noche os hará una visita para ajustar cuentas.

La reacción de la multitud fue la esperada, pasando de una velada esperanza a una total desesperación, pero era necesaria. Necesitaba que aceptasen la situación para intentar solucionarla.

—Debe haber algún medio para defendernos —le dije al anciano, gritando para que me escuchase sobre el criterio general.

—Lo hay... —tartamudeó el viejo—, pero solo complicará las cosas.

—Explicaos.

—Aunque hace tiempo que no tenemos párroco, la iglesia sigue siendo tierra sagrada, y esa cosa no parece que tenga poder para entrar dentro. Pero el problema es que no podemos permanecer dentro de ella eternamente y la última vez que nos refugiamos en ella, a nuestra salida, la cólera del ser fue terrible.

—No creo que se enoje más de lo que está —dijo el anciano—. Preparad a vuestra gente. Que cojan lo necesario. Pasaremos la noche en el lugar.

El viejo no dijo nada. Supongo que estaba cansado de luchar contra el demonio, contra mí, contra el mundo. Simplemente estaba cansado y supongo que buscaba una salida a toda esa situación, y si la muerte le esperaba esta noche, pues bienvenida, ya que todo lo sufrido al menos le garantizaría una plaza, si no en los Cielos, al menos en el Purgatorio. El resto del pueblo, aún excitado y totalmente atemorizado, nos hizo caso, preparándose para la noche sin abandonar del todo esa mínima esperanza que nuestra presencia les había traído.

Me dirigí a la iglesia, a examinarla, acompañado del guardia. El hombre permanecía callado desde la discusión con su compañero y, por la expresión de preocupación de su rostro, no paraba de darle vueltas a si volvería a ver, o no, a su esposa y su retoño. Llegamos a

la iglesia, el único edificio de piedra de toda la villa, una construcción rectangular de aspecto sencillo, siéndolo aún más en su interior: una pila de agua bendita de piedra, largamente seca; unos pocos bancos de madera, toscos pero funcionales; un altar, apenas una burda plancha de madera sobre un soporte piedra, al que le faltaba velas y el tradicional mantel blanco; y una curiosa figura de Cristo montado en una buirra. Examiné la figura, hecha en madera y toscamente tallada: parecía representar al Redentor entrando en Jerusalén. En su mano portaba una especie de cayado de forma extraña, de algún tipo de madera desconocida.

—Es una rama de palmera —dijo una vez a nuestras espaldas.

Nos giramos, descubriendo a la muchacha que nos increpó esta mañana.

—He venido a disculparme, señor —dijo humildemente—. Vos sois el único que en mucho tiempo está tratando de ayudarnos en nuestra desdicha. No sé si Dios nos socorrerá en esta ocasión, pero de todas formas os he de dar las gracias.

He de decir que aquellas sencillas palabras nos tranquilizaron enormemente, especialmente al soldado. Solo pude sonreírle como respuesta, preguntándole si había algo en el sagrado lugar que pudiésemos usar contra el demonio.

—Me temo que no queda nada —dijo la muchacha—. Hace tiempo que no tenemos agua bendita ni sagradas formas y el sagrado cáliz desapareció en un intento de exorcismo contra el señor del torreón.

Me dejé caer en uno de los bancos y pedí al soldado se llevase a la muchacha y comprobase cómo iban los preparativos. Y cuando ambos se fueron, me di cuenta de cuánto necesitaba un poco de soledad para pensar. La situación no pintaba nada bien y realmente me encontraba perdido, así que en el tiempo que pasó hasta que empezaron a llegar los primeros lugareños al templo hice lo que cualquier buen cristiano haría: ponerse en las manos de Dios, orando con más fe de la que nunca había tenido, ni creo que pueda tener.

* * *

Los primeros campesinos fueron llegando, acompañados de sus familias y algunas provisiones, acomodándose de manera ordenada. Me sorprendió su comportamiento, cómo se ayudaban unos a otros, compartiendo lo poco que tenían, unidos en la desgracia y el horror: eran mucho más cristianos de los que muchos otros con más nobleza o supuesta cercanía a Dios lo serían nunca, lo cual solo hizo acrecentar mi enojo e impotencia, pues cómo era posible que estas buenas gentes estuviesen tan abandonadas de la mano de Dios.

Empezaba el sol a ponerse cuando todo el pueblo se encontraba ya en la iglesia, sentados en bancos y esquinas, en un inquietante silencio. Miré al soldado y asintió, reconociendo como yo esa calma tensa que se presenta antes de la batalla. No había más que esperar, así que cogí la gruesa viga de madera que usaríamos para atrancar la puerta y pregunté a la muchedumbre si estábamos todos. Se empezaron a mirar unos a otros, buscando posibles ausencias, cuando el grito de una mujer nos llamó la atención.

—¡Mi hija! ¿Dónde está mi hija? —gritaba desconsolada.

—Inés dijo que iba a por agua —dijo inocentemente uno de los chavales.

Me asomé al dintel de la puerta y miré hacia el pozo de la aldea, que afortunadamente no estaría a más de diez pasos de la iglesia. La oscuridad ya había caído prácticamente, pero pude distinguir a la niña, que se afanaba en sacar un cubo de agua del pozo. Inquieto, con la viga aún en los brazos, salí del edificio a por la intrépida aguadora.

— ¡Por Dios! ¡Apirate chiquilla, que no tenemos tiempo que...! — dije a la niña, aunque no terminé la frase, pues escuché una siniestra y gélida carcajada, un tanto lejana, la misma que escuchase hacía pocas horas, y no pude más que afinar mi vista y mi oído, intentando discernir de dónde provenía.

La niña, intrépida antes, demostró tener más luces que yo y, saltando la cuerda, corrió como alma que lleva el diablo en dirección a la iglesia. Mientras, yo ya había descubierto el origen de la carcajada: provenía de los cielos, en concreto de algo que venía volando, y aunque esperaba ver el oscuro cuerpo del señor del torreón, lo que vi fue algo más sólido, pues el cuerpo de Pedro, el desdichado padre al que le clavé profundamente mi espada y que todavía parecía conservar en su pecho, se me acercaba a gran velocidad. Lo que pasó a continuación sucedió muy rápido: el cadáver animado del campesino se me echó encima, cayendo a plomo, con la intención de agarrarme y hacerme algo peor, pero doy gracias a Dios, pues mis reflejos y la buena viga que portaba me sirvieron bien y, con un rápido y fuerte golpe, pude desviar al muerto y precipitarlo al interior del pozo. Fue durante su caída cuando vi que el difunto no venía solo, ya que el oscuro señor le acompañaba.

— Estás demostrando ser un incordio, caballero — dijo gélidamente el tal Lázaro al posarse grácilmente a mi vera—. Me has despojado de mi servidor, supongo que tendrás que ocupar su puesto, aunque antes, claro, debes morir.

De mi padre podrán decir muchas cosas, pero no será una de ellas que crio hijos tontos, así que no me iba a quedar allí a retirle las gracias al demonio. De esta forma, con un rápido movimiento circular, le golpeé con la viga, que por supuesto le atravesó limpiamente, pero no negaré que tenía una mínima esperanza de que el golpe reuniese al señor con su servidor en el fondo del pozo. El muy bastardo se carajo de mi vano intento, pero mis actos no terminaron ahí y, aprovechando el impulso del golpe, me lancé a la carrera en dirección a la iglesia. Por suerte, esto le pilló por sorpresa al sombrío ser, que solo pudo perseguirme instantes después, pero con tan buena fortuna para mí que le había sacado un mínimo de distancia, la cual me permitió entrar al edificio, al tiempo que mi soldado cerraba la puerta, y todavía me sobró apenas un instante para mostrarle al demonio el dedo más largo de mi mano derecha. El señor oscuro rugió al otro lado de la puerta, con rabia e impotencia. Según parece, el viejo Tomás tenía razón y no podía entrar en el lugar. Quizás todavía había sitio para la esperanza.

Pero Lázaro no se riñó y se pasó largo rato al otro lado de la puerta, increpándonos y jurando las desgracias que nos ocurrirían si no salíamos del lugar. Sus amenazas eran terribles y mantenían a todos los presentes callados y llenos de pavor. Sus expresiones me preocupaban, pues era cuestión de tiempo que alguno cediese a sus miedos yuviésemos una revuelta, que ya se sabe que más vale malo conocido..., así que actué de forma infantil, lo reconozco, pero creo que acertada: le devolví los insultos y amenazas al demonio, aderezadas con alguna ingeniosa pulla de regalo. Ya os comenté que era el sexto

hijo de una familia numerosa, y ya de joven aprendí el para nada noble arte del insulto, la pulla y el ingenio, y he de decir que es un arte más doloroso que cualquier tormento, cuando un hermano se ceba con otro, con la seguridad de que la presencia del padre impedirá cualquier represalia física del injuriado. Bien, en aquel lugar no había más padre que el Altísimo, pero su presencia en la iglesia era más que suficiente, y mis ingeniosas respuestas a los insultos y amenazas del demonio solo le hacían enfurecer aún más, lo cual no era para nada sensato, pero cuando vi que, primero, empezaba a arrancar algunas sonrisas de los adultos, y después carcajadas de los niños, y porque no decirlo, alguna mal disimulada risa de alguno de los padres, demostró bien valer la pena el riesgo. El tono de las amenazas del demonio fue subiendo, al tiempo que aumentaban su enfado y las carcajadas de los niños, hasta que finalmente ocurrió lo impensable, algo que provocó un terror aún mayor que si el mismísimo diablo hubiese entrado por la puerta: Lázaro se calló. De improviso, sin ningún tipo de razón aparente, dejó de hablar, lo cual fue apagando las risas de los niños, dejándonos en un incómodo y tenso silencio, silencio que se iría alargando primero minutos y después horas.

* * *

La noche fue avanzando y algunos cedieron al cansancio y durmieron, mientras otros menos afortunados los observaban con cierta envidia. El soldado, sentado cerca de la puerta, daba alguna cabezada, sufriendo una duermevela que no terminaba de aceptar. Yo por mi parte no podía dormir. No podía quitarme de la cabeza que Lázaro se hubiese dado por vencido tan pronto. Estaba seguro de que no era de esos, de que, sin la menor duda, alguna maldad tramaba el desgraciado.

Pasaron las horas. Dios sabe cuánto faltaría para el amanecer cuando uno de los lugareños dormidos se despertó, y levantándose silenciosamente, se acercó a mí y me dijo en voz baja:

— He tenido un sueño, sin duda más que un sueño. En él, el señor del torreón me decía que nos perdonaría la vida: simplemente le teníamos que ofrecer a alguno de los más viejos y la afrenta quedaría olvidada. Debemos hacerlo, no hay otra opción — dijo el hombre, nervioso, pero tratando de ser lo más convincente posible.

— No abandonaremos a nadie — dije rotundo —, el solo hecho de que se preste tan ansioso por zanjar el asunto solo denota lo desesperado que está. Por no decir que no me fio nada de su palabra.

— ¡Nos no entendéis! — gritó, llamando la atención de todos —. ¡No quiero morir! ¡Debemos dejarle entrar!

Me levanté, intentando calmarlo, como hicieron otros de los lugareños. El hombre estaba fuera de sí, y se dirigió a la puerta con la intención de desatracarla. Los lugareños que se habían levantado y yo mismo nos lanzamos contra él, tratando de pararlo, pero no se aín cómo, se consiguió zafar de la presa y, con un rápido movimiento, desenvainó la daga que llevaba en mi cinto, lanzando una serie de desesperadas puñaladas, que si bien yo pude esquivar, no le sucedió lo mismo al campesino que estaba a mi lado, que cayó de rodillas, llevándose las manos al estómago, herido de muerte. Me arrodillé a su lado, impotente, tratando de taponarle las heridas, mientras el soldado y el resto de ableanos, reducian al insospechado asesino. Y

mientras el caos reinaba en el interior de la iglesia, la carcajada de Lázaro se dejó oír otra vez.

—Derramar la sangre de un inocente en tierra sagrada, tan largamente abandonada, no hace mucho porque esta lo siga siendo por mucho más tiempo —dijo el demonio con tono burlón.

No tuvimos mucho tiempo para meditar sus palabras, pues la puerta explotó en mil pedazos, desparramando llamas y astillas en todas direcciones, entrando el oscuro demonio a continuación, con paso firme y lento, permitiéndose unos instantes para regodearse mirándonos a todos, mientras la gente, aterrada, agarraba a sus hijos y se apartaba del ser como si de un apestado se tratase. Aunque al final parece que no fue regodeo, pues el muy bastardo buscaba a alguien en particular: me buscaba a mí.

—Vuestra merced y yo tenemos una conversación pendiente —dijo cuando cruzó conmigo su roja mirada, agregando una de esas carcajadas a las que era tan aficionado.

Retrocedí y el demonio avanzó lentamente, saboreando su triunfo. No sabía qué hacer pero, cuando vi que Lázaro abandonaba la multitud en pos de mi persona, dejando espacio en la entrada, grité al soldado que sacase a todo el mundo del edificio. El hombre cumplió la orden y la multitud, al descubrir la fijación del oscuro demonio por mí, desalojó el lugar a la carrera.

No puedo recordar ningún momento como aquel, retrocediendo hacia el altar, acorralado y sin salida, teniendo la certeza de que iba a morir y de que nada me salvaría, mientras el demonio avanzaba lentamente, diciéndome todas las horribles cosas que me iba a hacer. Intenté concentrarme en mi rabia para aplacar mi miedo y eché mano a mi espada, pues ya que iba a morir, aunque puede que fuese del todo inútil, moriría luchando. Evidentemente no la encontré, pues se encontraba en el pecho de Pedro, el cual yacía en el fondo del pozo. Pensé en coger mi daga, pero esta tampoco la tenía, pues era el arma que me había llevado a esta situación y a saber dónde se encontraba. Desesperado, deseando tener al menos una muerte honorable, recorrí el lugar con la vista, buscando cualquier cosa que pudiese servirme de arma, mientras seguía retrocediendo. Y fue así, teniendo casi todo el espacio perdido, cuando mi mano, que buscaba la pared mientras mis ojos no se apartaban de los rojos resplandores del demonio, agarró la palmera del Cristo montado en la burra. Sorprendido, me giré examinando el báculo durante unos momentos, viendo renacer en mí una leve esperanza, pues en aquellos momentos de desesperación era como si el propio Hijo de Dios, me hubiese ofrecido su cayado como defensa. No me lo pensé dos veces, y con un rápido movimiento desencajé el báculo de las manos de la imagen y me encaré con demonio. Este, al verme, se paró dedicándome una mueca burlona al tiempo que me rogaba «que no le rompiese la crisma con la ramita».

No esperé más y, tomando una última bocanada de aire, lancé el que suponía iba a ser el último ataque que haría antes de reunirme con el Creador, pero entonces algo sorprendente sucedió. El bastonazo atravesó como esperaba el cuerpo de bramas y sombras de Lázaro, pero lo que no esperé fue el alarido, mezcla de dolor y sorpresa, que soltó el condenado ser. Sorprendido por la reacción y dudando que fuese algún tipo de burla, le asesté otro golpe al espectro, que esta vez, y por primera vez desde que lo atacase, intentó esquivar sin éxito,

atravesando de nuevo el bastón su cuerpo y arrancándole un nuevo grito de dolor. Dando gracias al Señor por concederme su ayuda, renové mis ataques mientras Lázaro retrocedía, esquivando como podía mis cada vez más certeros bastonazos. Sus gritos habían llamado la atención de los aldeanos más valientes que no habían huído lejos y, poco a poco, fueron saliendo de sus escondrijos, asistiendo estupefactos al increíble espectáculo. Cuando salimos fuera de la iglesia, ya había una veintena de personas que, a una muy prudencial distancia, nos observaban, primero en silencio, pero a medida que mis golpes seguían haciendo mella en el ser, y este seguía retrocediendo, comenzaron a lanzar vitores de ánimo, salves al Altísimo y maldiciones al demonio. Retrocedió Lázaro hasta el mismísimo borde del pozo donde me atacase al principio de la noche, y parándose y juntando sus manos hizo algo increíble: me pidió clemencia.

—¡Piedad! —rogó el demonio—. Perdonadme la vida y me iré lejos. Nunca volveréis a saber de mí. Tengo mucho oro, os lo daré. Os daré cosas con las que no habéis soñado. Tened clemencia de mí. ¡Por Dios!

—¡Por Dios! —grité con furia—. ¡Por Pedro! ¡Por su hijo! ¡Por todos los inocentes que habéis matado! ¿Oro me ofrecéis? ¡Yo os diré lo que quiero! ¡Idos al Infierno y nunca volváis!

Y tras estas palabras, acumulando todas las fuerzas que me quedaban, le asesté el que sería el último golpe, que por desgracia fallé, pues el cobarde del espectro se lanzó al interior del pozo para no recibirlo. Esto me dejó atónito unos instantes pero pronto me recuperé, gritando a los aldeanos que me rodeaban que trajesen el altar de la iglesia. Gracias a Dios, el soldado del conde no había huído lejos y, al escucharme, se lanzó raudo a cumplir mi orden, mientras el resto se recobraba de la sorpresa. Volvió al poco con la tabla, ayudado por algunos aldeanos y siguiendo mis indicaciones, la colocaron encima del pozo. Tras ello, me santigué solemnemente, dejando la palmera en medio de la tabla, cayendo de rodillas de puro cansancio.

—¿Ha terminado todo? —preguntó uno de los aldeanos, esperanzado—. ¿Ha muerto?

—No sé si ha muerto, ni siquiera sé si esa cosa puede morir —dije cansado—, pero estoy seguro que mientras estén aquí esta tabla y esta palmera, no podrá salir.

—Deberemos hacer otro pozo —dijo otro de los aldeanos.

Aquel comentario, tan simple y campechano, me arrancó una media sonrisa. Como es la gente humilde: aun sufriendo penalidades, siguen siendo gente práctica.

Una carcajada, pura y sincera, me hizo volver la cabeza, para descubrir al anciano Tomás, riendo por primera vez desde que lo conociese.

—No deja de ser irónico, ¿no creéis? —preguntó el viejo al resto de campesinos—. Recordad que fue Lázaro quien trajo esa palmera, de su peregrinación a Tierra Santa. Nos contó que se la habían dado una pareja de peregrinos a los que unos bandidos habían intentado robarles, en agradecimiento por su ayuda. Según le dijo la pareja, la palmera había pertenecido al mismísimo Jesucristo o quizás a uno de sus apóstoles, al que se la habían regalado tras su entrada en Jerusalén. Lázaro no les creyó del todo, pero la conservó, donándola a la parroquia, donde unos artesanos locales tallaron la imagen del Cristo en la burra, para que custodiase la supuesta reliquia.

Solo pude sonreír ante las palabras del viejo. Ciertamente los caminos del Señor son inescrutables.

* * *

En los días siguientes, la alegría volvió a la aldea. Seguían siendo igual de pobres, pero ahora eran libres, al menos todo lo libre que un campesino puede ser, que, sabiendo por lo que habían pasado, era mucho. Mi soldado y yo, tras un par de días de reposo, retomamos nuestra misión. Comenzamos a adiestrar una milicia, entre los hombres más capaces, que con todo lo pasado de muy buena gana nos ayudaron. Volvimos al torreón donde descubrimos extraños libros, que aunque yo no sabía leer en aquellos tiempos, sí reconocía por sus horribles grabados que debía tratarse de libros de la más horrible brujería. Todos ellos, junto a redomas llenas de extraños fluidos, acabaron en una hoguera al atardecer. También descubrimos las famosas monedas de oro del monje, un arcón lleno de ellas, desde doblas árabes hasta otras monedas de oro de reinos desconocidos que ninguno de nosotros supimos reconocer. No os negaré que tuve la tentación de llevarme parte de ese oro, pero tras pensar cómo se habría conseguido tal fortuna, decidí no hacerlo, diciéndole al soldado que cogiese lo que le placiese. El hombre demostró ser también un buen cristiano, pues también declinó coger moneda alguna, así que le entregamos el arcón al viejo Tomás, pidiéndole que las distribuyese entre los aldeanos. Nadie quiso coger nada, así que se destinó el dinero para ampliar la iglesia, quedando el nuevo altar donde se encontraba el antiguo pozo y, como era cantidad considerable, se creó un hospital de peregrinos, al que se le llamó Hospital de San Lázaro, pues estaba feo no recordar de alguna forma al «benefactor» que lo había hecho posible. Todas las penalidades habían quedado atrás, pero hicimos todos un solemne juramento de no revelar lo que allí había pasado, pues eran cosas que no todo el mundo podía comprender, y que yo he roto esta noche, solo y únicamente, por estar totalmente seguro de que vuestras mercedes son de ese tipo de personas que sí las entenderían.

Tiempo después, cuando nuestra tarea en el lugar ya había concluido y nos disponíamos a volver al castillo del conde, los lugareños ofrecieron una fiesta para despedirnos, aunque oficialmente era para recibir al nuevo párroco. No olvidaré jamás un comentario del cura, que nos alegró el camino de vuelta.

—¿Saben vuestras mercedes? —dijo el sacerdote, observando las obras del nuevo hospital—. Es un nombre acertado el elegido para el hospital, ya no solo por la referencia al santo, sino por el significado del nombre de Lázaro.

—¿Cuál es? —pregunté intrigado.

—Pues —respondió el cura, dándoselas de erudito—, su significado es «Dios ayuda».

La carcajada general de todos los presentes cogió al párroco por sorpresa, y aún más por cuánto duró, mientras todos coincidíamos que ciertamente Dios ayudaba. El cura se enojó un poco, aunque unos vasos de vino después se le terminó pasando el enfado.

* * *

Volvimos al castillo e informamos al señor conde. El soldado confirmó todo lo que dije, aunque omití por supuesto todos los sucesos de Lázaro, pero, ¿acaso no fue mejor así? Yo creo que sí. El conde, en recompensa

a mi buena labor, me regaló un hermoso juego de espada y daga, grabadas con mi escudo de armas, para suplir aquellas que había perdido durante cierto ataque a la aldea, lo cual, si os paráis a pensar, es lo que precisamente sucedió. Los años fueron pasando, trayendo más dichas que desgracias, si exceptuamos alguna noche que me despertaba en medio de la oscuridad, sintiendo el frío contacto del demonio, preguntándome si era real o solo un mal sueño.

Me gustaría acabar aquí mi historia, diciéndos que todo me ha ido bien desde entonces. Lamentablemente no todo fue así, siendo precisamente ese uno de los motivos de por qué me encuentro en vuestra compañía esta noche.

Hará como un año, en una fría noche como esta y seguramente a horas cercanas a las que nos encontramos, me llamó un criado diciéndome que el conde me requería en sus aposentos y que acudiese debidamente armado. Extrañado, así lo hice, descubriendo a su excelencia cerca de la chimenea, dando la espalda a su amplia cama, la cual tenía sus cortinaje echados.

—Lorenzo, estoy muy decepcionado con vos —me dijo, sin siquiera volverse—, me he enterado de la verdad.

—¿La verdad, su excelencia? —pregunté nervioso.

—La verdad de lo sucedido en el pueblo del hospital de San Lázaro.

Aquello me heló la sangre. ¿Cómo era posible? ¿Quién se lo había podido haber contado? ¿Alguien de la aldea? Estaban demasiado lejos. ¿El soldado que me acompañó de vuelta? No lo veía tanto como antaño, pero nos saludábamos y teníamos una buena relación. ¿El soldado desertor? Si, él tenía que ser, pero, ¿qué le llevaba a relatar lo sucedido ahora? ¿Qué beneficio iba obtener con ello?

—Su excelencia... —comencé a hablar.

—No quiero excusas ni cobas —me dijo el conde, volviéndose y mirándome fijamente—. Ya he escuchado una versión, quiero escuchar la tuya.

Se sentó, invitándome a que hiciese lo mismo. Así lo hice y, resignado, le conté lo que les he relatado a vuestras mercedes, sin omitir detalle alguno. El noble me escuchó con atención, mirando la daga que portaba al cinto. Cuando acabé mi relato, me pidió que le enseñase la daga. Extrañado, se la entregué, recordándole que fue su excelencia el que años atrás me la regalase. El noble se disculpó por su falta de memoria, mientras, caminando por la estancia, examinaba el arma. Entonces, de improviso, se detuvo, y mirándome con una expresión de maldad indescriptible, soltó una gélida y aterradora carcajada, que yo reconocí al instante.

—No puede ser —apenas balbuceé preso de la sorpresa—. ¡Lázaro!

—El mismo que viste y calza —me respondió burlonamente el conde—. Ciertamente el viejo Tomás tenía razón, es irónico que yo mismo me buscase la ruina.

—¿Cómo es posible? —pregunté.

—¡Oh! ¡Me ofendéis! ¿Quién, si no Lázaro, volvería de la tumba, no una, sino dos veces? —replicó divertido—. Ciertamente debería estar en los infiernos, pero soy persona de recursos.

—¡Maldito! —dije, medio desenvainando mi espada.

—¿Estáis seguro que queréis atacarme? Estoy armado con una triste daga y vos con una espada. ¿No queréis matar a vuestro buen conde? ¿O sí? —siguió diciendo el conde, en tono de comedia y, tras una pausa que os juro que sentí cómo saboreaba mientras yo no sabía cómo reaccionar, concluyó—: ¿O quizás ya lo habéis hecho?

No pude preguntarle de qué demonios hablaba pues hizo un rápido movimiento, que me llevó a desenvainar totalmente la espada, a la espera de defenderme de su ataque, aunque este nunca se produjo. En lugar de lanzarse contra mí, abrió las cortinas de la cama de golpe, y clavó la daga dentro, saltándola e invitándome con un teatral gesto a que examinase el lecho. Sin quitárle la vista de encima, me acerqué con cautela y lo que vi me heló la sangre: en la cama, vestido con su camisón, estaba el cadáver del conde, pálido y con la expresión de terror que tiempo ha viera en el desdichado Pedro, con mi daga atravesándole el pecho.

—¡Bastardo! —grité, al tiempo que atravesaba las tripas del falso conde.

El doble se miró la panza, mientras la sangre empezaba a derramarse en el suelo y, sin abandonar su socarrona sonrisa, me dijo:

—No podéis matarme. Casi lo conseguisteis una vez, pero eso no se volverá a repetir —dijo con un tono gélido—. En cambio, yo puedo mataros cuando me venga en gana, y tened por seguro que así lo haré, pero no ahora. Antes convertiré vuestra vida en un infierno. Así que, por el momento, disfrutad de las experiencias que tan amablemente os brindo.

A continuación, el doble del conde dio dos pasos atrás y, tras lanzar un fuerte grito, proclamando que yo quería matarlo, llamó a la guardia para que me detuviese y se transformó en aquel monje de ojos resplandecientes y cuerpo de brumas y sombras que me era tan familiar, dejando caer las ropas y pertenencias que antes vestía, teniendo aún tiempo para llevarse el dedo a la boca en gesto de burla y desaparecer, atravesando uno de los muros.

Ya tengo mis años, pero aún discorro bien, así que no me quedé a esperar a la soldadesca, lanzándome a la carrera, en un intento de abandonar el castillo. Mi conocimiento del mismo me sirvió bien, permitiéndome esquivar a la guardia, mientras esta formaba gran revuelo al descubrir el cuerpo del conde y mi daga en su pecho. No queriendo perder tiempo buscando caballo y silla, corri presto a atravesar las puertas del castillo, que gracias a la Divina Providencia, estaban abiertas... o no tanto, pues tras cruzar el puente levadizo descubrí la razón. Noches antes se habían visto merodeadores por la zona, así que el conde, temiendo bandidos, había mandado patrullas nocturnas a vigilar, discretamente. Los hados hicieron que me encontrase con un jinete que volvía de patrulla, así que, desenvainando, me esperé lo peor, ya que mi furtiva carrera y el revuelo que en el castillo se escuchaba me delataban. Sin embargo, el jinete actuó con calma, desmontando y quitándose el casco que portaba, descubriendo a la luz de la luna llena el rostro de aquel soldado que me acompañase en la aventura de Lázaro.

—Está vivo. Ha matado al conde y ha hecho que parezca que he sido yo. Debo huir, porque no habrá manera humana de que ellos entiendan la verdad... —le relaté rápidamente, aunque no terminé la frase, pues el soldado desenvainó su espada.

No me hubiese esperado semejante traición, pero tampoco se la echaba en cara, pues aun habiendo vivido lo que vivimos, esta historia era del todo rocambolesca. Pero el soldado no me atacó; en su lugar se cambió el arma a su siniestra y se hizo un profundo corte con ella en el brazo derecho, arrojando el arma a continuación. Tras esto, me ofreció su montura y la bolsa de monedas que llevaba al cinto, deseándome suerte. Con lágrimas en los ojos, le di las gracias y parti al galope, mientras él atravesaba el puente con una mano en su brazo herido.

Y así llevo casi un año, huyendo, pero más que de las autoridades, del maldito Lázaro, que me sigue persiguiendo y metiéndome en problemas, sin que tenga manera de huir lo suficientemente lejos para esconderme de él.

* * *

Lorenzo terminó su relato y bebió un largo sorbo de vino. El grupo empezó a comentar la historia del anciano, mientras que el hombre de la cicatriz se levantó y, poniéndole una mano en el hombro a Lorenzo, intentó consolarle. Poco duraron las deliberaciones, pues tres fuertes golpes en la puerta alarmaron a los presentes. Lorenzo, con el rostro desencajado de terror y con un «es Él» apenas susurrado, se irguió de un salto y se escondió detrás de la barra del local. El resto de personas se levantó lentamente y, con rostro serio, le hicieron una seña al posadero para que se encaminase a la puerta. Este obedeció y abrió un pequeño ventanuco de la misma, al tiempo que refería un sonoro: «¿Quién va?».

—Un viajero extraviado —dijo una voz que recordaba a la de Lorenzo, aunque era más juvenil que la del anciano—. Me perdí en estas tierras extrañas para mí, pero doy gracias a la buena fortuna por haber encontrado refugio, aunque me disculpo por molestaros a horas tan intempestivas.

Al posadero todo aquello le daba mala espina, pero el ver que el grupo de parroquianos permanecía de pie y atento le tranquilizó un poco, así, que sin más dilación, descorrió los cerrojos y dejó entrar al extraño. Entró este dando las gracias, mientras se desembarazaba de su pesado manto y capucha, revelando el rostro de un hombre que bien podía ser el hijo de Lorenzo, pues su cara era prácticamente igual, si no se tuviesen en cuenta los estragos que la edad había hecho en el anciano.

—Muchas gracias de nuevo —dijo el recién llegado—. Es bueno ver que todavía hay buenos cristianos en el mundo.

—No hay que darlas —dijo el hombre de la cicatriz y, echando una disimulada mirada a la barra, agregó—. Un hombre bueno nunca está solo.

El posadero cerró la puerta, mientras observaba de reojo cómo el grupo se sentaba de nuevo, notando cómo, con sumo disimulo, cada uno movía su mano derecha para tenerla cerca de alguno de sus pertrechos: unos su espada, otros su zurrón y otros la simple y sencilla cruz que llevaban al cuello. El viajero, que no parecía haber notado nada extraño, se acercaba a la chimenea, ensanchando la sonrisa de su rostro, mientras a escasos pasos, detrás de la barra, Lorenzo se mordía el puño, tratando por todos los medios de no gritar.

—Esto va a resultar muy sencillo —pensó el mericumbro. Lamentablemente para él, no fue así.

Part I: Daemonologia



No se hablará de la ciencia, el método
et la práctica de la invocación de seres
demoníacos, así como un breve índice
de tomos satánicos de tanta utilidad como
perdición.

Daemonología Mágica

La demonología es la ciencia que estudia a los demonios. Su origen se pierde en la noche de los tiempos, cuando los clérigos empezaron a tomar nota de los nombres y debilidades de los demonios para expulsarlos con mayor facilidad si estos volvían. Dentro de la demonología podemos encontrar dos ramas bien diferenciadas: por un lado la demonología religiosa, que no es más una relación de nombres de demonios, con sus debilidades y exorcismos más efectivos, y por otra la demonología mágica.

La demonología mágica es una ciencia que estudia a los demonios, pero no solo desde el punto de vista de la expulsión, sino también para poder invocarlos y dominarlos. Es fácil imaginar cómo apareció el primer demonólogo desde el punto de vista mágico: un clérigo haciéndole un exorcismo a un poseído. En los últimos instantes del mismo, cuando el demonio a punto de ser derrotado le dijo a su rival: «Te daré lo que quieras si no me expulsas», a lo que el exorcista respondió lo más inapropiado: «¿Lo que quiera?». Es fácil deducir cómo terminó la historia.

La mayoría de las artes mágicas tienen un origen divino: cuenta la leyenda que cuando los ángeles observadores desertaron de sus puestos para unirse a las hijas de los hombres, no solo les enseñaron agricultura, ganadería, medicina, etcétera, sino también magia, astrología y alquimia. La magia pagana tiene su origen en la antigua alianza de los hombres y los dioses, y las enseñanzas que de esta se derivan. La Cábala es un arte mágica cedida por el mismo Dios para uso y beneficio de los hombres justos (judíos). La misma magia negra no deja de ser una enseñanza del Diablo para que el mismo hombre extienda la desdicha entre sus congéneres. Sin embargo, la demonología es un arte mágico extraño. Su creación es totalmente humana: aprovechando las «herramientas» de otras artes mágicas, el demonólogo ha conseguido crear un arte mágico muy especializado, y a pocos demonios les interesa ver su uso extendido. También es distinto el origen de su poder: mientras la magia ordinaria trata de aprovechar las propiedades latentes de ciertos vegetales, minerales o animales que, junto a la influencia de los astros y antiguas palabras de poder se consiguen activar, el origen del poder de la demonología es bien distinto. No solo aprovecha los poderes anteriormente citados, sino que la fuente principal de su poder nace de los mismos demonios, lo cual permite lograr prodigios difícilmente igualables por otras artes mágicas.

La demonología, en la práctica, es una mezcla de un conjunto de rituales mágicos ordinarios, junto con otras prácticas menos comunes que han «canibalizado» en su afán de conseguir mayor información o poder sobre los demonios que invoca: cábala (en su vertiente más oscura), conjuros gnósticos, textos religiosos (principalmente cristianos, judíos o musulmanes), textos místicos de culturas

Nueva Competencia: DEMONOLOGÍA

Competencia de base de Cultura, que al igual que los idiomas parte de cero hasta que sea aprendida. Es una especialización de Conocimiento Mágico, que va más allá aún, pues explora a los demonios, sus clases, jerarquías, poderes o debilidades, y secretos de los mismos. Además funciona también como la competencia Corte a efectos de etiqueta infernal (saber como «comportarse» adecuadamente) y como un lenguaje, pudiendo el que posea la competencia hablar con los demonios en su propia lengua: el lenguaje oscuro. Los demonios entenderán al demonólogo (aunque para ellos tendrá un acento de paleta); sin embargo este «idioma» no se puede usar con éxito entre dos humanos más que para comunicar conceptos básicos (generalmente una palabra: alto, hola, comida, agua, etcétera), a no ser que se tenga a un 101 %.

Esta competencia tiene varios usos. Si se hacen unos preparativos adicionales de al menos media hora en la ceremonia de invocación o aquellarre de cualquier entidad demoníaca y se pasa una tirada de Demonología con éxito, se consigue un bonificador de +15 % a la tirada de invocación. Una vez aparece la entidad, si se pasa otra tirada, se tendrá un bonificador de +15 % a cualquier tirada de Elocuencia contra ella, pues se descubre qué agrada a la entidad, o la forma de comunicarse correctamente con ella, etcétera. Estos usos anteriores no son aplicables a los demonios servidores, ya que la competencia actúa de forma distinta, proveyendo de los conocimientos necesarios para poder invocar a dichos entes que, en un principio, no deberían salir de los Infernos.

Pero la competencia Demonología no solo es patrimonio de brujos. A aquellos monjes y sacerdotes dedicados al exorcismo les vendría bien conocer la competencia. Si se saca una tirada antes de un ritual de Exorcismo (pág. 255/177 del manual de juego), el exorcista obtiene un bonificador de +15 % al exorcismo, por haber descubierto algo que moleste y debilite al demonio. Si la tirada es un crítica, el exorcista recuerda que el demonio en cuestión tiene una debilidad fatal (quizá no soporte un salmo en concreto, el ajo, o que odie el amanecer, etcétera). Si el exorcista se consigue aprovechar de la debilidad y trae el objeto de la repulsa del demonio a su presencia, obtendría un bonificador de +50 % (en algunos casos incluso más). Si no lo consigue, puede atormentar al espíritu por tener una debilidad tan tonta, ganando un bonificador de +25 %. Con este uso de Demonología también se puede usar en el hechizo Expulsión (pág. 203/156 del manual de juego).

remotas o perdidas en el tiempo, principalmente caldeas y sumerias, etcétera. Sus rituales son sangrientos e impíos en un intento de agradar a los demonios que invocan. El demonólogo es un brujo muy distinto al adorador ordinario de un demonio. Mientras que el segundo simplemente adora al demonio como si de un dios se tratase (por los motivos que sean), el demonólogo se considera, como mínimo, un igual de los demonios que invoca, y frecuentemente un ser superior, al que los habitantes del Infierno deben obedecer. Este orgullo es un arma de doble filo, pues mientras por un lado proporciona al demonólogo nuevas perspectivas que puede emprender, desechadas por otros brujos por ser demasiado arriesgadas, también lleva, en ciertas ocasiones, a infravalorar a los demonios, algo ciertamente muy peligroso.

El aprendizaje de la demonología es una tarea difícil, porque mientras la brujería más convencional, incluso la magia negra, es relativamente accesible, la demonología es un arte oscuro y poco común, pudiéndose aprender solo de tres formas en un principio:

DEMONOLOGÍA Y CÁBALA OSCURA

Existe cierta relación entre la demonología y la cábala oscura, pues no es raro que la primera «robe» conocimientos a la segunda para aumentar su poder. Pero más allá de este «intercambio» de conocimientos, su naturaleza es muy distinta: mientras que la cábala oscura está enfocada en un aspecto místico y filosófico, la demonología no deja de ser una manera más o menos elaborada de conseguir poder a cualquier precio, sin que haya nada lo suficientemente sagrado, valioso o apreciado que no se pueda mancillar para conseguir este objetivo. El cabalista oscuro se acerca al abismo, intentando convertirse en parte de él, mientras que el demonólogo es un individuo que lo saquea, en pos de sus deseos y ambiciones. En la práctica, con el permiso del DJ, un cabalista oscuro podría usar algunos de los hechizos de demonología como si fuesen de cábala oscura, aunque manteniendo su filosofía, no usando aquellos hechizos que falten a ella: por un lado, los cabalistas oscuros no suelen ser amigos de pactos, generalmente prefiriendo invocar demonios de los que tengan su verdadero nombre o prefiriendo usar elementales; y, por otro, usarán hechizos afines a la cábala oscura, como las invocaciones de *mashkîth*, sin usar aquellos que la contradigan o traicionen, como puede ser el caso de la medalla de servidumbre. El DJ tendrá la última palabra en lo que pueden usar o no.

✧ A través de oscuros grimorios, la mayoría de las veces escritos en idiomas extranjeros o lenguas muertas y encriptados para disuadir a los profanos. Este tipo de textos son considerablemente difíciles de conseguir, pues aquellos que conocen su verdadero contenido o bien los guardan como oro en paño o simplemente los destruyen, aunque es posible encontrarlos perdidos o traspapelados en grandes bibliotecas. Otra forma de aprendizaje a través de libros es usando textos religiosos, desde tratados de demonología orientados hacia el exorcismo hasta diarios de inquisidores o cazadores de brujas, demasiado explícitos. Esta forma de estudio tiene igual o más trabajo que la anterior, pues aunque no suelen estar en idiomas raros o encriptados, la información no suele estar enfocada o preparada para la práctica mágica y, por supuesto, raramente vez precisa datos de algún hechizo.

✧ A través de un tutor. Es el triple de difícil conseguir esta forma, pues primero se ha de encontrar a un practicante de demonología; segundo, hay que conseguir que admita sus prácticas; y tercero, hay que convencerlo para que enseñe su arte (el maestro puede pedir lo que le venga en gana por las clases, no siempre dinero o bienes materiales). Si finalmente se consigue, el estudiante deberá andarse con cien ojos, pues si un brujo es raramente altruista, en un demonólogo es prácticamente imposible que esto suceda. El maestro tratará de aprovecharse del alumno y envolverlo en sus tramas y tratos, no siendo raro que el alumno pierda su alma en el intento o que esta se convierta en una fianza de los tejemanejes de su maestro. Bueno, tampoco se lo tengamos a mal, no es raro que el alumno traicione al tutor por sus enemigos infernales por un poco de poder o conocimiento.

✧ A través de demonios. Complicado ciertamente, pues ¿qué puede impulsar a un demonio a enseñar a un humano el arte para poder dominarlo? La respuesta no está clara, pero habría que preguntarse cuáles son las intenciones de un demonio que accede a enseñar demonología. Son conocidas las buenas relaciones de Agaliarethph con los cabalistas oscuros. El demonio mayor puede acceder a enseñar demonología a un adorador especialmente valioso, siempre que este sea fiel y juicioso, combinaciones raras en un futuro demonólogo.

Se puede echar de menos la posibilidad de aprender demonología por herencia familiar, pero si nos paramos a pensar, los hijos suelen ser excelentes monedas de cambio de alguien que anda metido con trato con demonios y, en el caso de no ser así, un padre con un mínimo de conciencia no enseñará a su hijo un arte que puede arruinarle la vida. No obstante, de todo hay en la viña del Señor y bien pudiese existir algún padre desalmado que instruyese a sus hijos en tales enseñanzas viles¹.

¹ *Addenda:* Por todo ello no se aconseja, en términos de juego, la elección de la competencia de Demonología como enseñanza de origen paterno.

Practicando la Daemonología

Las prácticas del demonólogo se centran principalmente en dos campos: el primero es la invocación de demonios y el establecimiento de pactos con ellos lo más provechosos posibles. El segundo consiste en realizar conjuros y rituales mágicos, destilando la propia esencia demoníaca a través de los cuales se logran efectos, difícilmente emulables por otras artes mágicas. Aunque potentes, la mayoría de estos conjuros tienen componentes de origen infernal difíciles de conseguir, que bien pueden valer el realizar algún tipo de pacto para conseguirlos.

Para la invocación se suelen seguir una serie de pasos. Lo primero es conseguir elementos que propicien la invocación del demonio objetivo, así como que sean de su agrado. Un buen paso puede ser uno o varios sacrificios de sangre, aunque dependiendo de los gustos del demonio en cuestión, esto puede cambiar. A continuación se procede a dibujar el círculo de invocación donde posteriormente aparecerá el demonio. El círculo, normalmente, estará compuesto por dos círculos concéntricos: el primero es el principal componente que permitirá la invocación del demonio, compuesto por figuras y formas geométricas, más símbolos mágicos y palabras de poder, capaces de traer al ente de las entrañas del Infierno. Rodeando a este primer círculo, se suele dibujar un segundo círculo, en cuyo espacio intermedio se escriben poderosos signos de protección y contención (formas del nombre de Dios, nombres de ángeles o demonios de alta jerarquía, etcétera). La función de este segundo círculo es la de contener al demonio, para que este no escape y pueda dañar al demonólogo. A su vez, el invocador puede dibujar otro círculo de protección, donde permanecerá durante el ritual, por si el demonio escapase del círculo de invocación.

Tras esto ya comenzaría la invocación en sí, que terminaría con la aparición del demonio. Acto seguido, el invocador comenzaría a adular al demonio invocado, haciéndole saber que quiere pactar con él sobre un servicio en concreto. El demonio escuchará a su invocador, concluyendo (si tiene dos dedos de frente) que aceptará el pacto si le entrega su alma (o el alma de otro desdichado si el invocador ya la hubiese perdido). El demonólogo presumiblemente se negará a esto, con lo cual el demonio partirá. El demonólogo volverá a invocar a la entidad, demandándole que cumpla con lo solicitado, bajo la amenaza de usar poderosos hechizos que pueden ir desde variantes de exorcismos que dañen o debiliten al demonio al uso del verdadero nombre de la entidad, que lo atará inevitablemente. Llegados a este punto el demonio suele ceder, en parte, proponiendo un pacto alternativo, normalmente de fianza, mucho más justo para ambas partes. El proceso de negociación suele terminar aquí, pero cabe la posibilidad de que el demonio siga en sus trece, o de que el demonólogo insista en que el demonio le haga gratis el servicio, con lo cual se repetirían la invocación y la intimidación. Si se sigue este camino el resultado será muy incierto.

La manera de llevar este proceso de invocación es algo similar a cómo se consigue que un animal de carga te sirva: con la vara y la zanahoria, usando ambos de forma adecuada. Los demonios esperan este comportamiento de un demonólogo, siendo una especie de teatro o protocolo no escrito. El demonólogo debe ser consciente de ello, pues si se muestra demasiado permisivo,

pronto los demonios se cansarán de él, no encontrándolo útil (o peor, lo convertirán en su peón), mientras que si es demasiado duro... Bueno, digamos que los demonios son pacientes en cuanto a sus planes, pero poco amigos de gentes irrespetuosas o abusivas.

Cuando el demonólogo empieza su infame carrera, lo suele hacer para satisfacer sus deseos, descubriendo una vez que los consigue que aún tiene más deseos que satisfacer. Los demonios poco a poco irán poniendo a prueba al demonólogo, haciendo que cometa los actos más impuros, siendo las primeras víctimas aquellos a los que más quiera, convirtiéndolos en poco tiempo en seres totalmente implacables y desalmados. Poco a poco, se verá obsesionado por el poder y se irá implicando más y más en los tratos con los demonios, convirtiéndose, si no tiene cuidado, en un reflejo «humano» de los demonios a los que domina (o sirve).

hechizos DEMONOLÓGICOS

Los hechizos de la demonología extraen su poder del Infierno y de los propios demonios. Estos hechizos son patrimonio de los demonólogos y rara vez se encontrará este conocimiento en otros. Los seres IRR no suelen conocerlos y, aunque así fuese, rara vez obtienen alguna utilidad de una magia ritual tan elaborada, usando solo los hechizos más básicos o de efectos más sencillos. Sin embargo, aunque un ser irracional trate de usar estos hechizos, ha de tener en cuenta que su poder se extrae de la esencia de un demonio o demonios en concreto y, sin una conexión con el mismo (normalmente el componente material principal del hechizo o el permiso o bendición de la entidad), los hechizos no funcionarán. Una excepción puede darse en los superiores del demonio en cuestión, que por razones obvias, no suelen tener mucho problema en conseguir tales permisos. Los demonios, en particular, están atados por férreos lazos de servidumbre entre ellos, con lo que normalmente, al usar hechizos demonológicos menos triviales, pueden verse obligados a usar los hechizos con sus respectivos rituales y componentes o a través de un intermediario humano, que se encargue del trabajo sucio. Nuevamente la excepción puede darse en los hechizos ligados a demonios concretos que pueden ser usados libremente por ellos mismos: Dalmat puede usar el Velo de Dalmat (pág. 171) sin problema, al igual que Macrias la Sinfonía Infernal (pág. 203).

Para el aprendizaje de los hechizos demonológicos prohibidos se ha de realizar una tirada combinada de Conocimiento Mágico con -100 % y de Demonología con -100 %.

SUBYUGAR DEMONIOS

Existe otra forma de conseguir la servidumbre de los demonios, aunque ciertamente es peligrosa, incluso para los círculos demonológicos. En lugar de tratar de intimidar o adular al demonio, el demonólogo va a tratar de provocarle al ente el mayor dolor posible, usando para ello cualquier herramienta mágica, sagrada o de otro tipo o procedencia, mientras impide que pueda escapar al tormento de ninguna manera posible, con la intención de que la determinación del demonio se quiebre y termine implorando al demonólogo concederle su asistencia en una tarea a cambio que cese su suplicio.

Este camino está disponible tanto para los brujos demonólogos, que solo han de usar el hechizo de Subyugar Demonios (pág. 213), como para los demonólogos religiosos, usando estos últimos el siguiente ritual de *quartus ordo*:

SOMETER DEMONIOS

Summittere daemones

✧ **Ceremonia:** Muy similar al ritual Exorcismo, con ligeras variaciones en los conjuros, que exhorta a la obediencia del demonio en lugar de a su expulsión. El ritual normalmente no atraerá la atención de los seres malignos locales, los cuales temerán sufrir los mismos tormentos que el demonio objetivo, a excepción de aquellos especialmente poderosos que puedan hacer frente al exorcista y sus colaboradores.

✧ **Duración:** Al menos cinco horas.

✧ **Efectos:** Los mismos que el ritual Exorcismo, con la salvedad de que si el demonio posee a alguien tratará de atacar al exorcista o incluso hacerle «suicidarse» en lugar de huir. El exorcista conseguirá la asistencia del demonio en una tarea con un resultado de RR igual o mayor de 50; si es una tarea trivial, con un resultado de RR 75 o mayor una tarea menor; y con un resultado de 100 o mayor una tarea importante. Han de tener cuidado los exorcistas, pues este ritual enoja en extremo a los demonios, que ni siquiera son capaces de huir para evitar el tormento, por lo que ganan un bonificador de +25 % a su IRR.

Subyugar a un demonio puede parecer buena idea a corto plazo, pero su sometedor se habrá ganado el odio mortal del demonio, que bien puede echar mano de todos sus contactos para conseguir volver al mundo mortal para vengarse, convencer, incluso rogar a sus superiores venganza o conseguir que la desdicha del subyugador se convierta en el pago de futuro pactos con otros demonólogos.

Como se ha visto, la demonología es un juego peligroso, un juego del gato y el ratón donde no está nada claro quién es el cazador y quién la presa. Los demonólogos creen tenerlo todo bajo control, pero eso no deja de ser algo de lo que realmente nunca están seguros al cien por cien: ¿funcionan los círculos protectores, o simplemente los demonios desean que así se crea, esperando la oportunidad para hacer más daño? ¿Pueden los conjuros demoníacos realmente obligar al demonio a obedecer al invocador? ¿El verdadero nombre que posee el demonólogo es realmente el verdadero? Un demonio puede verse intimidado si un mortal conoce un nombre, que sin ser realmente su verdadero nombre, se asemeja o proporciona pistas sobre el mismo y puede acceder a pactos por el temor de que el demonólogo siga investigando y consiga encontrar el nombre real. El demonólogo, en este caso, no suele atar cabos y normalmente ante la actitud sumisa o, al menos amistosa, del demonio, creará que es debido a su conocimiento de su verdadero nombre, pudiendo llevarse en el futuro una sorpresa nada agradable.

Quizá haya llegado el momento de ver cómo ven los demonios a los demonólogos. Para ellos, los demonólogos son como mascotas, animales que demuestran un comportamiento inteligente, pero que no dejan de ser animales, y como tales unos necios. Los demonios juegan entonces con estos, que proclaman ser capaces de dominarlos, siguiéndoles el juego, dejándoles creer que tienen el control y llevándolos poco a poco a su terreno. Para cuando el demonólogo se da cuenta de lo sucedido, ya es demasiado tarde y está atado por varios pactos al servicio del Infierno. Pero el juego de los demonios no termina ahí, pues el pobre infeliz cree que puede liberarse y hará cualquier cosa para ello, haciendo de él, en su desesperación y falta de conciencia, un peón extremadamente útil. Y es que, tristemente, a la hora de hacer maldades, los demonólogos demuestran tener la imaginación de la que los demonios carecen.

TRATANDO CON DEMONIOS

Muy bien, el demonólogo ha llegado un pacto con un demonio, pero ¿espera realmente que todo salga bien? Sería un necio si lo pensase. Un demonio se considera un ser superior y el estar al servicio de un mortal, aunque sea de forma voluntaria, no deja de ser un acto denigrante. Con lo cual, el demonio tratará de hacer lo que pueda para perjudicar a su «socio», aunque claro, en virtud del pacto, tiene las manos atadas. ¿Qué puede hacer entonces? Pues justamente lo que se supone que debe hacer, cumplir lo pactado, de la forma más literal posible (ejemplo: alguien vende su alma a un demonio a cambio de que le cubra de oro, cosa que el demonio cumple alegremente, aplastándolo bajo toneladas del dorado metal). Esta mala fe del demonio puede verse acrecentada (si el pacto no le es beneficioso o si ha sido obligado), o reducida (si el pacto es particularmente beneficioso para él). Un demonólogo astuto tratará de evitar este comportamiento siendo lo más claro y específico en sus pactos.

Pactos Demoníacos

Se podría decir que existen cuatro formas de pactos demoníacos:

- ✧ **Pacto público:** No es un pacto en sí, sino que simplemente el adorador entrega su alma al demonio que adora, sin esperar nada concreto a cambio, más allá de los beneficios de convertirse en brujo o bruja y entrar al servicio del demonio. Típico de los hijos de brujos y hechiceras que viven lo demoníaco como algo mundano. Para ellos el demonio no deja de ser otro dios. Es también la única forma de salvar la vida si un incauto se entromete en un aquelarre cuando el demonio mayor de turno ya ha aparecido. El adorador no obtiene nada a cambio, aunque normalmente será instruido en la magia negra y, según los servicios que realice a su señor, puede ser recompensado. También es el pacto típico al que llegará una persona que desee convertirse en brujo o bruja a cambio del poder de la magia, ya sea a partir del pacto privado o por la ayuda o intersección de un miembro del aquelarre.
- ✧ **Pacto privado:** El pacto más típico en el que un brujo o bruja invoca a un demonio, normalmente menor, para venderle su alma a cambio de algo en concreto. El demonio cumple con lo solicitado y obtiene el alma del invocador, pudiendo venir a por ella dentro de X años pactados o a la muerte del solicitante. A partir de ese momento, el invocador está al servicio del Infierno, esperándose de él que acuda a los aquelarres y que cumpla con la voluntad del demonio al que vendió su alma, y con la de los superiores de este. Tras esto se comporta como si hubiese entregado su alma a través de un pacto público (de hecho, deberá realizar el pacto público en el primer aquelarre que asista), pudiendo obtener recompensas (o castigos) según su actitud.
- ✧ **Pacto de fianza:** El trato más común entre brujos expertos y demonólogos. En la práctica, no deja de ser más que un regateo en el que un demonio, menor en el mejor de los casos, accede a hacer un servicio al invocador, si a cambio este le hace otro, normalmente uno que es complejo o tarda cierto tiempo en realizarse, poniendo como fianza su alma. En caso de que el brujo no pueda cumplir con el pacto, pierde su alma. Ni que decir tiene que el demonio actuará con toda su mala fe a la hora de elegir el servicio o tarea para que esta finalmente no pueda completarse con éxito. Solo la experiencia del invocador podrá evitar esto; la pregunta es si el invocador podrá obtener la suficiente experiencia antes de que pierda su alma.
- ✧ **Pacto de servicios:** Esta opción solo está disponible para los demonólogos más expertos. En lugar de acudir a los demonios más comunes, usan sus conocimientos demonológicos para invocar a demonios de bajo rango,

menos conocidos, a los que pueda intimidar con sus conocimientos de demonología. Si todo va como debe, el demonio se sentirá abrumado y accederá a realizar un servicio al demonólogo, normalmente a cambio de otro servicio, sin que normalmente aparezca alma o fianza alguna de por medio. Suele ser el pacto más justo (para ambos) al que puede llegar un demonólogo.

Existe otro pacto que no es tal. Si el demonólogo conoce el verdadero nombre del demonio, aquel que le dio el Creador y no por el que es conocido o invocado, podrá atar al espíritu a su voluntad, obligándolo a realizar cualquier cosa que desee. Los demonios harán cualquier cosa para que esto no suceda. Lo primero es dar pistas falsas, «responder» a un nombre falso, haciendo creer que es el verdadero, mientras manipula a su invocador, pero si esto no fuese suficiente puede llegar a la violencia directa. El saber el nombre de un demonio no ofrece un control total sobre él, ya que todos los demonios (excepto uno) sirven a otro superior. Normalmente si un mortal descubre el nombre de un demonio, su superior no moverá un dedo para ayudarlo, «castigándolo» y avergonzándolo de esta forma por dejarse «pillar», aunque si el mortal abusa en exceso, puede tomar cartas en el asunto, ocupándose del audaz humano. Un demonólogo astuto buscará alianzas con otros demonios para evitar tales consecuencias, ya que nunca está claro el límite del abuso al que se puede someter a su particular esclavo.

¿Y Después Qué?

Tras años de duro trabajo, el demonólogo puede fracasar, convirtiéndose en un esclavo del Infierno, o tener éxito, convirtiéndose en un poderoso demonólogo con varios demonios bajo su control y una vasta influencia en el Infierno, el cual estará deseando que dé un paso en falso para que rinda cuentas, por no hablar de una magnífica colección de enemigos más terrenales (antiguas víctimas o competidores). Llegados a este punto, el demonólogo empieza a pensar en el futuro, sabiendo que cuando muera todo acabará y buscará alternativas: llegar a pactos con demonios mayores y superiores para que en la otra vida forme parte de la corte infernal, en lugar de ser otra alma condenada más; alargar su vida o conseguir la inmortalidad por algún medio como el hechizo Elixir de la Vida (pág. 226/162 del manual de juego); convertirse en un demonio o upiro, etcétera. Y, cómo no, también se puede poner místico y buscar la redención a sus pecados, algo harto complicado.

Demonología y PJ

¡Por Dios! ¿Pero es que no has entendido lo que he tratado de explicarte? Bueno, tú mismo. Es la condenación de tu alma lo que te juegas, quizá una eternidad de tormento sea un precio justo.

Un PJ normalmente no poseerá la competencia Demonología (ni a nivel de base) a no ser que pertenezca a su profesión (no puede subirla durante la generación a menos que la tenga a nivel de base o superior). La posibilidad de una herencia paterna de conocimientos es remota; no obstante, el DJ es el que decide.

Si se posee un mínimo de un 50 % en Demonología y Conocimiento Mágico, el PJ podrá conocer hechizos de demonología durante la generación del personaje, aunque el número vendrá limitado según el porcentaje en Demonología: por

ejemplo, con una Demonología del 55 % y un Conocimiento Mágico del 95 %, el PJ conocerá 1D6+2 hechizos tal y como aparece recogido en la Tabla de Hechizos Iniciales (pág. 48/40 del manual de juego), pero de todos ellos, solo 1D4 podrían ser de demonología.

Más adelante, durante el juego, cualquier PJ que pueda usar la magia podrá aprender hechizos demonológicos, aun sin poseer la competencia, aunque deberá tener cuidado: si alguien trata de usar un hechizo demonológico con una competencia inferior al 50 %, el nivel del hechizo aumenta en uno a la hora de lanzarlo en cuanto a gasto de PC y penalizadores, doblándose además el porcentaje de pifia si la competencia fuese menor del 30 %.

POR QUÉ UN DJ DEBE PROHIBIR PJ DEMONÓLOGOS

El DJ debe ser consciente de lo que se le viene encima si permite PJ demonólogos (practicantes de magia demonológica). Piensa en ese jugador sediento de poder a cualquier precio, y ahora dale una profesión como la del demonólogo donde dicha ansia está justificada, así como el uso de cualquier medio para lograrla. Si antes las aventuras del grupo estaban orientadas hacia «el Bien», la presencia de un demonólogo puede desviarlas «al Mal»: por ejemplo, en una aventura en la que el grupo debe escoltar una reliquia para evitar que caiga en manos del Maligno, si existe un demonólogo en el grupo la aventura cambia, ya que la citada reliquia se convierte en una muy provechosa moneda de cambio con las fuerzas infernales y puede robarla (¡y ay de los PJ que se pongan en medio!), así que el demonólogo se convierte en el enemigo en casa. Si hay más de un demonólogo en el grupo la cosa se puede complicar aún más, porque si ya el traicionar o sacrificar a los amigos

es algo que muy bien pueden pedir las fuerzas infernales por sus servicios, el ofrecerle a otro demonólogo, uno menos que molestará a los demonios, sumará más puntos. Y en casos extremos de un grupo compuesto únicamente por demonólogos, el estilo de juego ya no solo es que esté orientado al Mal, siendo los PJ más malos que los «malos» oficiales de la aventura, sino que puede convertirse en una especie de *Juego de tronos* en el Medioevo español. Así que estimado DJ, siéntete libre de restringir el uso de la profesión a los PJ más maduros y responsables o simplemente prohibirlos totalmente, que los demonólogos hacen de buenos antagonistas, pero de no tan buenos PJ. Por cierto, la excusa del «demonólogo bueno», que usa su oscura magia contra el Maligno y sus hordas existe, aunque solo suele ser una antesala del demonólogo malvado (y si no, al tiempo lo comprobarás).

Demonios Servidores

Uno de los puntos fuertes de la demonología es la posibilidad de invocar a los demonios servidores. Un demonio servidor es un demonio de un rango inferior (hay demonólogos que opinan que están entre los demonios menores y los elementales, mientras que otros creen que están debajo de estos últimos). Su poder es variable, normalmente mucho menor que el de un demonio menor o elemental, aunque existen excepciones. Estos demonios están bajo

el mando de uno o varios demonios a los que suelen prestar algún tipo de servicio, normalmente muy especializado. Sus funciones no suelen incluir el trato con humanos, con lo cual rara vez salen del Infierno, actuando como criados, siervos o funcionarios de la jerarquía infernal. Por eso mismo, no existe invocación de estos demonios, al menos teórica, y es ahí donde entran en juego los demonólogos. Usando sus oscuras artes, estos hechiceros han desarrollado

invocaciones de estos demonios. Se podría pensar que el desarrollo de estas invocaciones son una pérdida de tiempo, más con todas las existentes, pero el tratar con estos demonios, sobre todo si su invocador es un demonólogo experto, bien puede valer la pena: por un lado son demonios no acostumbrados (al menos teóricamente) a tratar con mortales, con lo cual sus aspiraciones a la hora de hacer un pacto no están «crecidas» como las de un demonio «profesional», normalmente conformándose con menos y rara vez exigiendo el alma de su invocador; y por otro lado son más sensibles a la intimidación y a los conjuros demoníacos para someterlos, sobre todo por su falta de «experiencia» y por formar parte de una casta que siempre ha estado al servicio de otros (todos los demonios están al servicio de otro superior, pero en el caso de los servidores, por sus obligaciones, esta situación es mucho más evidente). De todas formas, el demonólogo ha de tener cuidado, ya que no dejan de ser demonios y, si en un principio eran mucho más sumisos, el trato con los demonólogos los está espabilando bastante y bien puede provocar alguna desagradable sorpresa. Un demonólogo, ya sea por egoísmo o para evitar que caiga en manos de sus enemigos, tratará las invocaciones de demonios servidores como auténticos tesoros que no han de ser compartidos con nadie.

En términos de juego, la competencia Demonología funciona de manera distinta de la habitual cuando se invoca a demonios servidores, no ofreciendo ningún tipo de bonificador. En su lugar, los conocimientos se usan para que la compleja invocación tenga éxito, y una vez que ha tenido éxito, el demonólogo hará una tirada de Demonología para tratar de obligar al demonio a cumplir su voluntad (si consigue un crítico) o al menos a llegar a un pacto dentro del patrón al que esté acostumbrado el demonio (si se consigue un éxito normal). En caso de fracaso en la intimidación, se podrá recurrir a la adulación, realizándose una tirada de Elocuencia para tratar de llegar a un pacto, como se realiza de forma ordinaria con los demonios menores, aunque bien puede esperar el invocador que el precio aumente (dependerá de por cuánto fracase la tirada anterior). Aquellos que invoquen a un demonio servidor sin poseer la competencia de Demonología todavía podrán realizarla (con los penalizadores normales), pero el demonio que acude, al notar la inexperiencia de su invocador, se aprovechará subiendo el listón de sus peticiones, pudiendo llegar a exigir su alma.

LOS SIN NOMBRE

Hay una oscura leyenda entre los cabalistas oscuros. En lo más profundo del Árbol de la Muerte, hay unos oscuros espíritus que existen desde mucho antes de la mismísima creación (¿quizás anteriores al mismo Dios?). Poco o nada se sabe sobre ellos, sobre sus poderes, deseos o ambiciones, pues nunca han abandonado sus oscuros dominios. Hay quien dice que son algún tipo de demonios o diablos olvidados por todos, mientras otros comentan que son algo muy diferente. Algunos de los más heréticos susurran que el mismo Dios fue en los tiempos anteriores a la Creación un Sin Nombre, que al despertar tomó el papel del Dios Creador (lo cual no nos dejaría claro si son malignos o benignos, o cuál sería la reacción del Creador ante el despertar de uno de sus «hermanos»). Algunos demonólogos los adoran como dioses en pos de obtener sus favores, lo cual no deja de ser algo lo menos inútil (y extraño, pues rara vez hacen los demonólogos algo de lo que no vayan a conseguir beneficio), pues estos seres no tienen nombre: ocultos desde siempre en las más oscuras tinieblas, no recibieron un verdadero nombre del Altísimo, ni pueden ser invocados por los hombres, pues se desconoce hasta sus nombres de invocación, lo cual no es tan malo, porque seguramente no existiría conjuro o exorcismo que pudiesen expulsarlos. Los demonios dicen no conocer nada sobre estas entidades y los pocos que dicen conocer algo lo usan como excusa para engañar a algún cándido demonólogo. El único que podría saber algo es Agaliareth, que quizás esté de alguna forma emparentado con estos seres, pero bien es sabido que el demonio de la magia negra no es amigo de desvelar secretos, ya sean falsos o verdaderos.

Sean lo que sean, los Sin Nombre continúan en las simas más profundas del Abismo, durmiendo y soñando, esperando que llegue el momento de su despertar.

Libros de Interés

Aquí te presentamos algunos libros que guardan un especial interés para los demonólogos y demás parentela.

Diarios de Alberto el Espantademonios

Trágica la historia de Alberto el Espantademonios. Desde pequeño demostró dotes de salvador, pero en lugar de dedicarse a las actividades ordinarias de su clase, decidió

usar su don para expulsar demonios desde que uno de estos tratase de ahogarlo a la edad de doce años cuando se bañaba en un río. Registró todas sus andanzas y exorcismos en unos diarios, los cuales solía escribir al final de cada día. Aunque fue exorcista de renombre e hizo mucho bien, fue apresado por el Santo Oficio, acusado de brujo y hereje, usando sus propios cuadernos como

prueba de que estaba poseído por el Maligno. El proceso fue sonado y Alberto fue condenado a la hoguera, aunque algún amigo poderoso debía tener, pues dicha pena fue conmutada por prisión de por vida, donde se cuenta siguió escribiendo sus particulares diarios.

✧ **Autor:** Alberto García.

✧ **Idioma:** Castellano (Especial). Y es que Alberto no sabía leer, ni tenía tiempo de aprender, así que usó un alfabeto propio, con sus signos y letras para registrar sus andanzas. Un criptógrafo puede intentar descifrarlo, ya que el texto está escrito en castellano, aunque bajo su particular simbología (penalizador -25 %).

✧ **Porcentaje de Enseñar:** 30 %.

✧ **Enseñanzas:** 25 puntos de Aprendizaje de Teología con un máximo del 40 %, 30 puntos de Aprendizaje de Leyendas con un máximo del 50 %, y 35 puntos de Aprendizaje de Demonología con un tope del 60 %.

✧ **Hechizos:** Ninguno.

Draconis Philosophac

Un extraño libro, pues no hay dos copias iguales, variando desde una ilustración a capítulos enteros. El libro, escrito en teoría por el mismo San Jorge, cuenta que, tras luchar con el dragón toda la noche, fue vencido al amanecer, revelándose la verdadera naturaleza de la bestia, el mismo Diablo. Este le pidió unos breves momentos más de vida a cambio de revelarles secretos útiles para luchar contra el mal. El santo aceptó y, con las fábulas y relatos que el dragón le contó, escribió el libro, compuesto de varios capítulos de una estructura similar: la conversación del santo, la respuesta del dragón en forma de fábula y la discusión del santo de tal fábula. Como se ha dicho, no hay dos libros iguales: mientras en algunas versiones el libro acaba con la muerte del dragón a manos del santo, en otras ocurre justamente lo contrario, lo cual solo hace crear dudas sobre quién es realmente el autor del libro.

✧ **Autor:** ¿San Jorge?

✧ **Idioma:** Latín.

✧ **Porcentaje de Enseñar:** 50 %.

✧ **Enseñanzas:** 1D10+10 puntos de Aprendizaje de Teología con un máximo del 50 %, 2D10+10 puntos de Aprendizajes de Leyendas con un máximo del 60 %, y 2D10+25 puntos de Aprendizaje de Demonología con un tope del 80 %.

✧ **Hechizos:** 1D6, 2D6, 3D6 o 4D6. De todas formas, los hechizos están escondidos por densas y complejas alegorías que requieren éxito en una tirada combinada de Conocimiento Mágico, Teología, Criptografía, y Demonología para ser encontrados.

El Gran Libro de las Invocaciones Sublimes

Nadie conoce con certeza el origen de este libro. A primera vista es un hallazgo, un auténtico grimorio de demonología, pero quien lo ha escrito no ha tenido más intención

que confundir y buscar la ruina del lector, haciendo de su uso un peligroso riesgo. El libro tiene una pequeña cruz negra en la página seis.

✧ **Autor:** Anónimo (¿Astaroth?).

✧ **Idioma:** Latín/Árabe/Castellano/Catalán.

✧ **Porcentaje de Enseñar:** 65 %.

✧ **Enseñanzas:** El libro habla de muchas cosas prodigiosas e increíbles, exageraciones sin fundamento, medias verdades o auténticas patrañas. Nada útil o aprovechable, pero, sin embargo, entretenido.

✧ **Hechizos:** El libro contiene veintiuna invocaciones demoníacas, desde demonios superiores a servidores, aunque todas invocaciones burlescas, de una sutileza tan grande que son difícilmente detectables, solo descubriendo el demonólogo el error cuando el demonio invocado aparece con la intención de merendarse a su invocador.

El Libro de las Desdichas

A primera vista el libro no llama la atención en nada, aparentando ser un volumen vulgar y corriente, pero sus lectores habrán de tener cuidado pues el libro está poseído por un espíritu maligno (algunos dicen un demonio, otros el ánima de un poderoso demonólogo). Esto hace que el libro aparente estar totalmente en blanco para algunos y escrito en el idioma adecuado, mostrando conocimientos y hechizos «oportunos», para otros. El espíritu del libro es el que decide su contenido, cambiándolo a placer, y puede solicitar ciertos pagos a sus dueños, a cambio de conocimiento y magia (le encanta beber la sangre de vírgenes). Normalmente mostrará algunos contenidos interesantes, tras lo cual demandará cierto pago a su lector (es posible dialogar con el tomo, que escribirá sus respuestas). Un tesoro para algunos, una maldición para otros, ya que el volumen tiene fama de traer la desdicha y la mala suerte a sus dueños.

✧ **Autor:** Anónimo.

✧ **Idioma:** Especial (todos).

✧ **Porcentaje de Enseñar:** 80 %.

✧ **Enseñanzas:** Suficientes puntos de Aprendizaje para enseñar al lector del libro hasta un 100 % de Conocimiento Mágico y un 80 % de Demonología.

✧ **Hechizos:** Decir todos sería aventurado, pero el espíritu del libro conoce un extenso repertorio de hechizos de magia blanca, negra, roja (alquímica) y demonológica.

El Retorno de la Espada

Curioso libro que narra al estilo de los romances de caballería de la época las aventuras de un grupo de pintorescos personajes que aúnan fuerzas para evitar que un tal César, hijo del Diablo, destrone a su padre y ocupe su puesto en el trono infernal. Entretenido de leer, una lectura más pausada podrá descubrir detalles interesantes sobre los habitantes del Infierno.

- ✧ **Autor:** El hermano Álvaro.
- ✧ **Idioma:** Latín.
- ✧ **Porcentaje de Enseñar:** 30 %.
- ✧ **Enseñanzas:** 15 puntos de Aprendizaje de Conocimiento Mágico con un máximo del 60 %, 20 puntos de Aprendizaje de Leyendas con un máximo del 60 %, y 25 puntos de Aprendizaje de Demonología con un tope del 60 %.
- ✧ **Hechizos:** Cada página par muestra en una pequeña lámina las acciones de los protagonistas del libro. Si alguien se fija (Descubrir -25 %), notará que siempre aparece la figura de un pájaro negro, que suele decir algunas palabras. Si alguien se dedica a recopilarlas, podrá aprender el hechizo Aquelarre Menor a Bileto (pág. 214/161 del manual de juego), aunque solo tendrá un 15 % de posibilidad de aprenderlo, por lo embrollado de los grabados.

Manifiesto del Soplo Negro

Este libro se tiene como un tomo que trae la desdicha y el infortunio a aquellos que lo leen y siguen sus enseñanzas. El libro cuenta como en enero del 1300, un tal hermano Manuel se presentó en una de las sedes de la Cofradía Anatema, informando a sus miembros de la existencia de unas oscuras reliquias de los Infiernos, que si bien concedían ciertas virtudes sobrenaturales a sus dueños, también los llevaban por un camino de perdición que les traía la desgracia y la muerte a ellos y a todos los desdichados que se cruzaran en su camino. El hermano Manuel insistió en la urgencia de eliminar tal mal de la faz de la tierra. Su propuesta recibió una respuesta fría por parte de los cofrades, pues nadie parecía conocer al tal Manuel, ni al supuesto cofrade que le indicó donde encontrarlos. El hecho fue que la insistencia del monje hizo su efecto y un cofrade, Martín de Alcalá, se prestó a acompañarle en la búsqueda de los malignos artefactos, desoyendo al resto de los cofrades que le pedían paciencia mientras se realizaban las gestiones para averiguar la veracidad y la validez del hermano Manuel. De Martín poco se supo en la siguiente década: al principio comenzó a escribir un diario en el que informaría a la Cofradía de sus progresos, aunque con el pasar del tiempo, el contacto con la Cofradía fue siendo cada vez más escaso, apenas apareciendo en remotas sedes de la orden, en busca de refugio, víveres o pertrechos, mientras continuaba su misión. Años más tarde, cofrades que se habían cruzado con Martín trajeron malas nuevas de él. Según parecía, se había obsesionado con las reliquias, usando los poderes infernales que ofrecían, con la mera excusa de usar las armas del Maligno en su contra. Su obsesión había llegado a tales extremos que se había transformado en paranoia, y ante la imposibilidad de destruir los objetos infernales, los ocultó en recónditos lugares, protegidos por medios mundanos y mágicos. La Cofradía no se quedó de brazos cruzados y mandó efectivos para detener a su antiguo miembro, y aunque en los años siguientes tuvieron cierto éxito, casi cazándolo, Martín demostró una gran pericia escapando de sus antiguos compañeros. Con el

tiempo se perdió la pista del antiguo cofrade, no sabiéndose muy bien si había muerto, huido al extranjero o encontrado medios mágicos que impidiesen seguir su persecución. Nunca se supo más de Martín, pero sí del diario que empezó a escribir al comienzo de su misión, pues en una noche de marzo de 1321, los hermanos Ballester, Joan y Francesc, cazaron a un demonólogo en Girona, descubriendo en su poder el perdido manifiesto de Martín. El hallazgo obsesionó a Joan, que tras leer el libro, decidió salir en la búsqueda de las reliquias, para librar al mundo de tan vil ponzoña. Su hermano Francesc trató de desanimarlo de tal idea, pidiéndole que destruyese el libro, pues conocía la leyenda de Martín, aunque poco éxito tuvo, pues en una fría noche de finales de octubre, Joan tomó su caballo, armas y objetos de valor (manifiesto incluido) y partió, sin avisar a nadie. Francesc, alarmado, salió en busca de su hermano, no teniendo éxito alguno, aunque lejos de desanimarse, pidió dispensa a la Cofradía para traer a su hermano de vuelta. La búsqueda de su hermano duró cerca de nueve años, durante los cuales la obstinación de Joan pronto se convirtió en la obsesión que había llevado a la perdición a Martín. No se sabe bien en qué acabó la persecución, pero el 1 de mayo de 1333, en una biblioteca toledana, tutelada por un miembro de la Encomienda de San Cipriano, apareció en el *scriptorium*, de forma misteriosa y sin conocer su procedencia, el manifiesto. Ante tal hallazgo, el encomendado actúa con toda la entereza de la que hace gala su orden: leyó el libro, hizo una copia que guardó debidamente en la biblioteca y mandó el original a Roma, olvidándose del tema, no sin admitir que lo leído le había producido cierto desasosiego, no solo por su contenido, sino porque el libro que había recibido parecía una copia incompleta o censurada del original. Por fin parecía que la maldición del manifiesto había llegado a su fin (al menos de momento).

El Manifiesto del Soplo Negro parece, en principio, un diario, aunque con el pasar de hojas, el libro va cambiando su estructura y, sin abandonar el informe cronológico de las andanzas de su autor, se va convirtiendo en un catálogo de objetos malditos, detallando forma, poderes, medios de uso y localización, de los escondidos, u sospecha de donde pueden estar, los no encontrados. El autor inicial es Martín de Alcalá, pero a medida que pasan las hojas, se va notando un cambio en la actitud del autor y su caligrafía, que se vuelve más rápida y menos clara. El último apunte de Martín corresponde al día 23 de febrero de 1318, donde expresa su inquietud, pues se siente perseguido por miembros de una misteriosa orden llamada los Caballeros de la Cruz Negra, con la que ya ha tenido sus más y sus menos por la posesión de las reliquias. La segunda parte del manifiesto comienza con los apuntes de Joan Ballester, el cual indica que va a seguir la obra de Martín, aunque tratará de destruir las reliquias, más que servirse de ellas u ocultarlas, aunque páginas más tarde siga, en todos los sentidos, el estilo de Martín. El último apunte de Joan hace referencia a la obstinación de su hermano Francesc, y al encuentro que con él ha acordado para acabar de una vez por

todas con su persecución. De este libro solo se conocen tres ejemplares: un original perdido y dos copias, una en Roma y otra en alguna biblioteca de la Encomienda peninsular (en un principio se piensa que sigue en una biblioteca toledana, aunque se sospecha que puede haber sido trasladada, junto a otros tomos similares, a una nueva sede). Las copias están incompletas, pues omiten cualquier referencia a la Cofradía Anátoma, a la Fraternitas Vera Lucis o a los Caballeros de la Cruz Negra, y el libro presenta una escritura uniforme de principio a fin. El original incluye todas las referencias perdidas y es claramente apreciable que ha sido escrito por dos personas distintas.

✧ **Autor:** Martín de Alcalá y Joan Ballester.

✧ **Idioma:** Latín.

✧ **Porcentaje de Enseñar:** 35 %.

✧ **Enseñanzas:** Las copias otorgan 15 puntos de Conocimiento Mágico y Demonología con un tope del 45 % y un 70 % respectivamente (30 puntos para el original, con topes del 65 % y el 95 %). Aparte de las enseñanzas anteriores, indican multitud de reliquias infernales ofreciendo detalles de su forma, poderes, usos y localizaciones, ya sean sospechadas o comprobadas.

✧ **Hechizos:** Uno de los apuntes de Martín indica cómo interrumpió un ritual de los misteriosos Caballeros de la Cruz Negra. De la descripción del suceso, el lector puede averiguar cuáles son los componentes y el círculo mágico usado en el hechizo prohibido Ritual de los Cuatro Vientos (pág. 224), aunque es inútil, pues carece del texto a recitar en la ceremonia y el ritual específico de la misma.

Murmullos de los Demonios

Se conoce este libro por el templario francés Bernard Dupré, que durante la represión de una revuelta contra los cristianos en una aldea musulmana de Tierra Santa encontró multitud de legajos y pergaminos escondidos en una casa. Aunque no sabiendo leerlos, reconoció ciertos caracteres alquímicos, así que los guardó y se los mandó a su padre, aficionado al tema, a Francia. El padre recibió los documentos, pero al desconocer el idioma de los musulmanes, le encargó a una abadía cercana su traducción. Quiso el destino que un enviado de la Encomienda de San Cipriano estuviese en el lugar y, al examinar los legajos, aparte de ciertos textos alquímicos, encontró un texto demonológico perteneciente a otro libro, escrito por un tal Abdul que, entre otros blasfemos contenidos, hablaba de los Sin Nombre. Alarmado, devolvió la traducción alquímica al noble francés y «perdió» el original demoníaco y la traducción del mismo. Realmente envió una copia a Roma, tanto del original como de una traducción en latín, y otra copia a un compañero en Toledo, para discutir ciertos pasajes que le costaba traducir. Dicha copia fue traspapelada años después, quedando escondida entre otros documentos en cierta biblioteca de la ciudad.

✧ **Autor:** Abdul.

✧ **Idioma:** Árabe.

✧ **Porcentaje de Enseñar:** 40 %.

✧ **Enseñanzas:** El texto concede 40 puntos de Aprendizaje de Conocimiento Mágico hasta un máximo del 70 % y 40 puntos de Aprendizaje de Demonología con un máximo del 110 %, aunque es necesario poseer al menos un nivel de Demonología del 75 % para poder sacarle partido.

✧ **Hechizos:** Polvos Elementales (pág. 185 del manual de juego), Anillo de Nigromancia (pág. 188/150 del manual de juego), Nigromancia (pág. 196/152 del manual de juego), Círculo de Contención (pág. 215), Invocar a El Hombre Oscuro (pág. 33), Invocar al Familiar (pág. 120 de *Ars Malefica*), Invocación de Rodenos (pág. 177), Pórtico (sin uso, detalla el hechizo, pero ninguna puerta en concreto) (pág. 211). Además, en el original, encriptado en un extraño código de surcos y salientes en los márgenes de ciertas páginas (penalizador -50 %), tiene lo que parece ser un hechizo de invocación de uno de los Sin Nombre.

Líber Ostii

El libro es un conjunto de láminas que muestra distintos círculos mágicos que, según comenta el autor, sirven para transportar a los hechiceros de un lugar a otro. Aunque para el mago o la bruja común no parezca de mucha utilidad, se ha traducido a multitud de idiomas (bueno, el título, porque el libro solo tiene dibujos), en algunos casos perdiéndose alguna de las láminas en el proceso o haciéndola inservible por haberse copiado descuidadamente.

El libro contiene los dibujos de 2D6+1 puertas, que pueden corresponder a dormitorio, establo, templo, mazmorra, madre, cocina, mármol, plaza, tejado, gruta, agua, árbol y acólito.

✧ **Autor:** Anónimo.

✧ **Idioma:** Latín/Griego/Árabe.

✧ **Porcentaje de Enseñar:** 45 %.

✧ **Enseñanzas:** Ninguna.

✧ **Hechizos:** Ninguno.

Líber Vellum Nígra

Este libro se tiene como una leyenda y es muy complicado localizarlo, postulando algunos demonólogos que solo es posible recibirlo de manos del mismo diablo. Aunque la primera noticia que se tiene de él es una edición griega, se sospecha que está basada en una obra árabe anterior, algunos piensan que está conectada con el original que dio lugar al *Murmullos de los demonios*. Se tiene como obra muy buena para el aprendizaje de artes demoníacas. La apariencia del libro es un enorme tomo, con una cubierta hecha con piel humana, principalmente piel negra (algunos expertos apuntan a piel de aoun) con retazos de piel humana más clara, todo cosido de forma horrible. En su cubierta no reza título, autor o letra alguna, solo lo que

Parte I: Daemonología

parece un párpado cerrado y una boca también cerrada con algunos dientes humanos sobresaliendo.

Aquellos que intenten abrir, leer o simplemente coger el libro sin pronunciar tres misteriosas palabras se llevarán una buena sorpresa, pues el libro cobrará vida, abriendo el párpado y la boca, descubriendo un horrible ojo y una irregular hilera de dientes, y volará como si fuese un pájaro, atacando al osado lector (usar las estadísticas de un halcón o águila, sustituyendo picotazo por mordisco). Si se reduce a 0 sus puntos de Vida, cae al suelo inerte, reparándose cualquier daño sufrido. Si se trata de abrir, leer o coger nuevamente sin decir las palabras, el fenómeno se repite. Diciendo las palabras, se puede usar el libro de forma normal, aunque aquellos que les han dedicado varias horas de estudio aseguran que, a altas horas de la noche, el libro ronronea levemente cuando se pasan sus hojas. No es posible destruir el libro usando métodos normales.

✧ **Autor:** Anónimo.

✧ **Idioma:** Latín/Griego.

✧ **Porcentaje de Enseñar:** 35 %.

✧ **Enseñanzas:** El texto concede 35 puntos de Aprendizaje de Conocimiento Mágico hasta un máximo del 70 % y 40 puntos de Aprendizaje de Demonología con un máximo del 90 %, aunque es necesario poseer al menos un nivel de Demonología del 35 % para poder sacarle partido.

✧ **Hechizos:** 3D6 hechizos demonológicos de *vis quinta*, *sexta* o *septima*.

Parva Goetia

Al rey Salomón se le conocen dos obras importantes: por un lado *La gran clavícula de Salomón* y por otra *La pequeña clavícula de Salomón* (ambas obras son conocidas en conjunto como *La llave de Salomón*). *La pequeña clavícula* también es conocida entre los ocultistas como la *Goetia*, y trata de las artes para invocar espíritus de todo tipo y condición (de ahí proviene el origen de la palabra «goecias», como sinónimo de hechizos de magia negra). Hechiceros malignos de la antigüedad estudiaron la obra y la resumieron, incluyendo únicamente invocaciones infernales, en una obra de suma utilidad para los que quieran tratos con los demonios, llamada *Parva Goetia*. De la obra se hizo multitud de copias, perdiéndose parte de su conocimiento en el proceso.

✧ **Autor:** ¿Salomón?

✧ **Idioma:** Latín (el original en hebreo). Depende de la paranoia de los demonólogos que se encargaban de hacer las copias, puede presentarse encriptado o no.

✧ **Porcentaje de Enseñar:** Originalmente 50 %, las copias pueden ver reducido este porcentaje.

✧ **Enseñanzas:** El texto original concedía 25 puntos de Aprendizaje de Conocimiento Mágico hasta un máximo del 90 % y 35 puntos de Aprendizaje de Demonología



Nueva Competencia: Criptografía

La criptografía es una nueva competencia basada en Cultura, que permite cifrar o descifrar códigos criptográficos (desde palabras clave a intercambio de letras, números, símbolos o figuras alegóricas). Era común en la Edad Media que los libros de ocultismo estuvieran protegidos criptográficamente, para evitar que magos o brujos rivales obtuviesen el conocimiento que tenían, o por simple autoprotección (a un monje no le gustaría que su abad se enterase del verdadero contenido de ese libro que tanto consulta). Además, la criptografía usada en libros ocultos estaba envuelta en un halo de magia y misterio; era práctica normal recitar conjuros o encomenarse a ángeles o demonios para que ayudasen al lector a entender el texto.

Para poder descifrar un texto encriptado, suponiendo que se tenga la clave, se necesitará al menos un porcentaje del 25 % en Criptografía y se tarda una cuarta parte más de tiempo de lo normal en leerlo respecto a un texto sin encriptar (si el texto estuviese encriptado con un código fuerte, este tiempo podría incrementarse según lo estime el DJ).

Si se desea encriptar un libro, se ha de pasar una tirada de Criptografía antes de empezar el trabajo, en lo cual se tardará una semana. Esta tirada puede tener un penalizador (-25 %, -50 % o -75 %), que decidirá el propio criptógrafo a fin de hacer su código más fuerte. Si se pasa se puede empezar a escribir el libro cifrado, el cual tardará en escribirse un 15 % más de tiempo, más otro 15 % extra por cada -25 % de penalizador que tuviese la tirada. Si no se pasa, se puede volver a intentar con otra semana de estudio y una nueva tirada. Un crítico aumenta el penalizador para romper el código en -25 % sin coste de tiempo adicional a la hora de escribirlo. La pifia puede hacer pensar al escritor que el código es bueno, dando luego un libro incomprensible, o simplemente retrasar el trabajo un mes, antes de poder hacer una nueva tirada.

La Criptografía también se puede usar para romper el código de una obra criptográfica (intentar averiguar la clave para poder descifrar el texto). Para ello, se deberá estudiar la obra durante un mes tras la cual se intentará una tirada (oculta) de Criptografía con los penalizadores pertinentes. Si se pasa se da con la clave y se puede leer el texto. Si se obtiene un crítico se da con la clave y se reduce a la mitad el tiempo extra de lectura por obra encriptada. Si se pifia, el criptógrafo habrá cometido un error irreparable: no habrá descifrado la obra, ni lo podrá hacer ya porque el error que ha cometido le alejará de su meta cuando más cerca esté. El criptógrafo puede seguir estudiando la obra e intentando descifrarla, realizando las tiradas pertinentes, aunque no podrá lograrlo a no ser que se consiga un crítico, el cual «deshará» el error de la pifia anterior, pudiendo en el futuro poder descifrarla (pero ojo, una segunda pifia destruiría cualquier posibilidad de conseguirlo, ignorando los críticos pasados o futuros). Si simplemente no se pasa, se tendrá que continuar, pudiendo repetir la tirada tras otro mes de estudio. Además, ya que se ha estudiado la obra, se pueden descartar opciones, ayudando a romper el código: por cada tirada fallida (ojo, que no fuese pifia), se puede reducir el penalizador en un 1D6. Esta reducción solo se puede dar hasta un máximo del 50 % del valor original del penalizador.

Se puede intentar romper el código entre varios; para ello, todos deben tener como mínimo un 35 % en la competencia. La ventaja que tiene es que cada uno hace una tirada y que se pueden aprovechar de la reducción de penalizadores conseguida por otros miembros del grupo.

Exemplum: *Pere, un joven novicio de la Encomienda de San Cipriano, encuentra trasapelado un misterioso ejemplar encriptado. Fascinado por el hallazgo y en un intento de ganarse la aprobación de su riguroso tutor, intenta descifrarlo en sus ratos libres. Así, armado de paciencia y con mucha fe en sus conocimientos criptográficos de un 40 %, se dedica a romper el código del misterioso volumen que tiene, como pronto descubrirá, una dificultad adicional de un -25 %. Pasa un mes estudiándolo y el DJ hace la tirada. Falla, así que el joven monje, aunque por buen camino, aún no ha descubierto el código. El DJ tira un 1D6 y saca un 5, que utiliza para disminuir el penalizador, por lo que ahora tiene un -20 %.*

Otro mes más de estudio y una nueva tirada fallida después, reduce el penalizador en 4, quedando en -16 %. Otro mes y otra tirada fallida. En esta ocasión se saca un 6 en el 1D6, pero como la reducción total del penalizador ya excedería el 50 %, se toma como 3, dejándolo en -13 %, el cual ya no podrá ser reducido más por tiradas fallidas. Otro mes más y nueva tirada, esta vez una pifia. El pobre Pere sigue adelante sin sospechar del error garrafal que acaba de cometer.

Otro mes y nueva tirada, esta vez exitosa, pero los errores provocados por la pifia anterior le pesan como una losa al novicio, impidiéndole descifrar el código. Otro mes y una nueva tirada exitosa inútil. Pere empieza a desesperarse, viendo todo el tiempo invertido, sin que obtengan sus esfuerzos frutos. Otro mes y una tirada crítica para variar, la cual deshace la pifia. El joven monje descubre la metedura de pata anterior, pero lejos de amilanarse continúa con su labor. Hará bien en tener cuidado el novicio, pues una nueva pifia condenaría todos sus esfuerzos, aun cuando se consiguiesen nuevos críticos en el futuro.

Otro mes y tirada exitosa. Si se decide a leerlo tendrá un tiempo extra de lectura del 30 % por la dificultad del código. Finalmente, Pere ha dado con la clave y puede leer el libro, descubriendo con sorpresa que se trataba del Parva Goetia. Excitado por el hallazgo le muestra a su tutor el fruto de ocho largos meses de trabajo, solo para ser informado que ya se disponía de dicho volumen en la biblioteca.

Un último apunte: como se ha visto los penalizadores serían como máximo de -75 % (-100 % con un crítico). Si se desea que la obra esté aún más protegida, con penalizadores aún mayores, se podría conseguir si con ayuda de invocaciones se convence a un ángel o demonio de que le conceda el conocimiento de sistemas más perfectos. Si tiene éxito, las obras cifradas con ese sistema tienen mayores penalizadores, se tarda mucho más en encriptarlas y aún más en descifrarlas. Esto se debe a que estos sistemas de encriptado «sobrenaturales» no lo son tanto: son sistemas de cifrado que pertenecen a épocas futuras (años, décadas o incluso siglos más avanzadas), de ahí el esfuerzo.

con un máximo del 99 %. Versiones recortadas ofrecerán menos puntos con máximos reducidos.

- ✧ **Hechizos:** El texto original contenía setenta y dos invocaciones de toda clase de demonios de la corte infernal: demonios superiores, demonios mayores, demonios menores, demonios elementales y demonios servidores (invocaciones demonológicas). Las copias, evidentemente, contendrán muchísimas menos.

Polygraphia

Texto de referencia a la hora del cifrado y descifrado de mensajes, publicado en 1515 por Johannes Trithemius. Este libro complementa los contenidos de su obra anterior *Steganographia*, dando un enfoque práctico al estudio de la criptografía.

- ✧ **Autor:** Johannes Trithemius.
- ✧ **Idioma:** Latín.
- ✧ **Porcentaje de Enseñar:** 60 %.
- ✧ **Enseñanzas:** El texto concede 40 puntos de Aprendizaje de Criptografía hasta un máximo del 70 %, aunque dado lo avanzado de sus conocimientos es necesario poseer al menos un 40 % en Criptografía para poder utilizarlo. Si se usa en conjunción con el *Steganographia*, el límite máximo de aprendizaje aumenta al 100 %.
- ✧ **Hechizos:** Ninguno.

Steganographia

Texto de referencia para el cifrado y descifrado de mensajes, publicado en 1500 por Johannes Trithemius, monje alemán del que se decía era aficionado a la magia, fundador de la sociedad secreta Sodalitas Celtica, dedicada al estudio de las lenguas, las matemáticas, la astrología y la magia de los números. El libro enfoca el estudio de la criptografía desde un punto de vista teórico, estableciendo los métodos y bases a seguir.

- ✧ **Autor:** Johannes Trithemius.
- ✧ **Idioma:** Latín.
- ✧ **Porcentaje de Enseñar:** 60 %.
- ✧ **Enseñanzas:** El texto concede 40 puntos de Aprendizaje de Criptografía hasta un máximo del 50 %. Si se usa en conjunción con el *Polygraphia*, el límite máximo de aprendizaje aumenta al 100 %.
- ✧ **Hechizos:** Ninguno.

Los Tormentos de San Elvérico

El libro cuenta los tormentos que cada noche, durante un año, sufrió San Elvérico, que por liberar a su pueblo de una infestación de demonios, consintió que cada noche su alma fuese arrastrada a los Infiernos, donde fue tentada y torturada por el mismísimo Lucifer.

- ✧ **Autor:** San Elvérico.
- ✧ **Idioma:** Latín.
- ✧ **Porcentaje de Enseñar:** 70 %.
- ✧ **Enseñanzas:** 45 puntos de Aprendizaje de Teología con un máximo del 90 %, 30 puntos de Aprendizaje de Leyendas con un máximo del 70 %, y 30 puntos de Aprendizaje de Demonología con un tope del 50 %.
- ✧ **Hechizos:** Ninguno, aunque envuelto en una serie de complejas alegorías (penalizador de -30 %) se encuentra un tercio del texto del hechizo Cadena de Lucifer (pág. 222).

Vida y Obra de Rashan el Magnífico

El libro es el diario de trabajo de un demonólogo que se hacía llamar Rashan el Magnífico (un alias, o quizás su nombre de iniciado demoníaco). En él narra sus experimentos mágicos, aunque la mayor parte del libro trata sobre sus planes y aspiraciones, «echándose flores» con gran pompa y soberbia de lo poderoso y maravilloso que era. Aunque es aburrido de leer, tiene algunas partes bastante interesantes. El libro termina de forma abrupta, en vísperas de un importante experimento.

- ✧ **Autor:** Rashan el Magnífico.
- ✧ **Idioma:** Árabe. El libro está ligeramente encriptado (código de bonificador +25 %).
- ✧ **Porcentaje de Enseñar:** 30 %.
- ✧ **Enseñanzas:** 45 puntos de Aprendizaje de Conocimiento Mágico hasta un máximo del 90 % y 45 puntos de Aprendizaje de Demonología con un máximo del 90 %.
- ✧ **Hechizos:** Medalla de Servidumbre (pág. 167), Círculo de Protección Impía (pág. 205), Vara de Mando (pág. 203), Cámara de Demonios (pág. 173), Vasallo de la Tumba (pág. 203), Ocultar la Muerte (pág. 168), Barrera Escarlata (pág. 160), *Athema* Negro (pág. 160), Llave del Laberinto (pág. 210), y 2D6 invocaciones de demonios servidores.

Part II: Daemonolatrea



Wn non tan bre'be, aunque asaz bien escogido,
índex de seres et demonios del Averno,
por que los más inconscientes los afren-
ten o, non lo quiera el Altísimo, acuerden pactos
escuros et negros designios.

Demonios Menores

ANAZCA

También conocido como el Falso Profeta, este demonio de la mentira al servicio de Astaroth es todo un misterio para muchos. Su invocación, o el simple conocimiento de su persona, no es conocido por muchos y el hecho de que se relacione poco con brujas, hechiceros o demonólogos no hace mucho porque esta situación cambie². La apariencia real de este demonio es igual a su antigua forma angélica: un impresionante hombre alado de largo pelo dorado y rasgos andróginos, con una majestuosa aureola de luz dorada en su cabeza, que viste una túnica blanca de ribetes dorados y empuña una espada de fuego (el único detalle que puede delatar su afiliación infernal puede ser el hecho que lllore finas lágrimas de sangre).

Pero si su aspecto real puede llamar la atención, las formas que comúnmente toma en nuestro mundo sorprenden aún más, pues por algún tipo de misterioso e inescrutable permiso divino Anazca es capaz de tomar la forma física de cualquier santo o personaje sagrado de cualquier religión, incluso habiendo casos en que ha adoptado el aspecto del mismo Cristo o la Virgen María (eso sí, no puede hacerse pasar por Dios mismo). Sin embargo, el demonio hace gala de este poder de forma caprichosa, solo apareciéndose en nuestro mundo en contadas ocasiones, ya sea para probar la fe de los justos o para poner en marcha algún plan de fines misteriosos. Y es que se rumorea que Anazca solo puede tomar la forma de un personaje divino en concreto un número determinado de veces, lo cual hace que se guarde mucho de cuál usa. Por ello, no suele venir de buen grado cuando es invocado, pues al acudir al mundo terrenal debe tomar forma sagrada, «malgastándola» (solo puede manifestar su verdadera forma cuando es atacado). Para evitar esta situación, cuando Anazca es invocado, suele aparecerse como un personaje encapuchado que se guarda de mostrar el rostro, que habla con una voz sin ningún rasgo distinguible. Es muy recomendable que su invocador respete su intimidad y no busque la manera de ver su rostro, o examinarlo más de cerca, pues si se diese este caso, el demonio sería obligado a tomar forma sagrada y muy posiblemente se enojaría.

Sobre este demonio existen multitud de leyendas, desde que será el Falso Profeta del que habla el Apocalipsis hasta que es responsable directo de célebres herejías o de las infames visiones que propiciaron las llamadas Cruzada de los Pobres y Cruzada de los Niños.

Bajo forma sagrada, Anazca adopta las características que mejor se adecuen al personaje imitado. En las características anotadas aparecen dos valores separados por una barra: el primero es en su forma como encapuchado, y el segundo en su forma real.

FUE: 20/28	Altura: Variable (en su forma real,
AGI: 20/15	2,5 varas)
HAB: 20/20	Peso: Variable (en su forma real,
RES: 25/28	300 libras)
PER: 25/28	RR: 0 %
COM: 35/35	IRR: 300 %
CUL: 30/30	Aspecto: Variable (en su forma real
	28 [Belleza inhumana])

² *Addenda:* Por eso, solo los PJ demonólogos pueden adquirir su aqellar menor durante la generación del personaje.

¿Todos los hechizos?

Mucho ha llovido desde que solo conocíamos los hechizos de cierto libro azul. Así que, en aras de una cierta coherencia y «realismo», cuando se indica que un demonio conoce todos los hechizos (o todos hasta una cierta vis), se refiere a los hechizos de magia blanca y negra, sin incluir otros tipos más «exóticos» (magia pagana, cábala, demonología, prohibidos, etcétera). No obstante, dejo la puerta abierta al DJ para que, a título individual, determine qué hechizos «exóticos» puede un determinado demonio conocer. Una obviedad: cada demonio conoce al menos un hechizo, el de su propia invocación.

Armadura: Variable, pero en su forma real posee un aura mágica palpitante (2D6 puntos de protección, aunque se tira cada asalto ya que cambia).

Armas: Anazca puede usar cualquier arma al 50 %. En forma humana gusta de usar cayado (65 %, 1D4+1+1D6) y en su forma real una espada de fuego (60 %, 3D10+3D6).

Competencias: Teología 200 %, Disfrazarse 125 %, Elocuencia 165 %, Leer y Escribir 150 %, Descubrir 85 %, Empatía 150 %, Conocimiento Mágico 100 %, Alquimia 100 %, Demonología 90 %, Mando 125 %. Cuando toma la forma de un personaje divino en concreto, puede manifestar otras competencias que se adecuen al personaje imitado.

Hechizos: Todos.

Poderes especiales:

✧ **Disfraz mágico:** Aquellos que vean a Anazca en su verdadera forma o bajo el disfraz de un personaje sagrado no podrán distinguirlo del original a no ser que haga algo que lo delate o se tengan sospechas, debiendo pasar una tirada de Teología a la mitad, Conocimiento Mágico a la mitad o Demonología para reconocerlo. Aquellos que piensen que es un mensajero divino realizan la tirada para ver si aumentan su RR en lugar de IRR, aunque si en futuro se desvela, pierden las posibles ganancias de RR, pudiendo incrementar su IRR de forma usual.

✧ **Falsos milagros:** Se dice que Anazca puede hacer «milagros», aunque en realidad esto es falso. Lo que sucede es que el demonio puede usar su magia sin pases de mano o recitar palabra alguna, incluso mientras recita «oraciones» o «plegarias», sacando partido a su habilidad para hacer pasar sus hechizos como «supuestos» milagros. Aquellos que vean los efectos de estos «milagros» y desconozcan la naturaleza infernal de Anazca, ganan RR en lugar de IRR.

✧ **Vulnerable a la fe:** Si se desvela su verdadera naturaleza, Anazca es más vulnerable a los rituales de fe que otros demonios, sufriendo un penalizador a su IRR igual a la

Daemonolatreia

Teología de su adversario de fe, o reduciendo su IRR a la mitad si este usase su nombre, Anazca, durante los rituales (ambos efectos no son acumulables, solo actuando el de mayor perjuicio al demonio).

CORMINO

Conocidos por algunos como el Papa Negro, el Padre Cormino (como le encanta que le llamen) es el embajador infernal de los Estados Pontificios y de la Iglesia en general. Se suele presentar como un sacerdote o monje rechoncho y de rostro afable, vestido con hábitos de un color negro de un tono casi sobrenatural. Su comportamiento es idéntico al de un sacerdote, llegando de hecho a ser más «cristiano» que mucho de los auténticos. Se le suele buscar para tratar con temas relacionado con la Iglesia, pudiendo influir en asuntos relacionados con la misma, desde la liberación de alguien apresado por la Inquisición hasta el ascenso de ambiciosos sacerdotes en la jerarquía, comentándose incluso que puede meter mano hasta en la mismísima elección del Papa. Cormino detesta a Anazca, pues opina que sus métodos no son los adecuados para cumplir los objetivos infernales (o es quizá que el debilitar a la Iglesia y sus dogmas reduce el poder del Papa Negro).

FUE: 15	Altura: 1,76 varas
AGI: 17	Peso: 185 libras
HAB: 20	RR: 0 %
RES: 22	IRR: 280 %
PER: 33	Aspecto: 16 (Normal)
COM: 32	
CUL: 32	

Armadura: Hábito o sotana encantada (5 puntos de protección).

Armas: Ninguna.

Competencias: Teología 250 %, Latín 200 %, Corte 300 %, Eloquencia 175 %, Leer y Escribir 200 %, Descubrir 85 %, Empatía 175 %, Conocimiento Mágico 100 %, Alquimia 100 %, Demonología 90 %, Seducción 145 %, Mando 125 %, Política 200 %, Burocracia 200 %.

Hechizos: Todos.

Poderes especiales:

✦ **Inmunidad a la Fe:** Cormino es parcialmente inmune (o al menos los soporta mejor que otros demonios) a los poderes y rituales de Fe, pudiendo entrar en tierra consagrada y manipular objetos sagrados sin ningún problema (¡se rumorea

que incluso ha dado una misa!). Solo puede ser expulsado con un ritual de Exorcismo creado expresamente para él. Aparte, tiene los mismos poderes que el resto de embajadores infernales.

CRUORIS

También conocido, con toda la razón, como el demonio de la sangre. Inicialmente un demonio servidor al servicio de Frimost (algunos dicen de él que fue un dios/demonio de tierras paganas), fue ascendido al estatus de demonio menor al empezar a ser adorado por una multitud de seres y engendros bebedores de sangre, los cuales veían a Cruoris como una manifestación de sus ansias. Cruoris no está interesado en la guerra, el odio y la violencia como su superior. Para él, su mayor obsesión es la sangre por la sangre, sin importar cómo se consiga esta. Se han dado casos de gentes que se han librado de la cólera de este demonio ofreciéndole ingentes cantidades de sangre, donada voluntariamente.

Cruoris se aparece como un hombre vestido con una túnica roja, totalmente cubierto de multitud de cortes, de los cuales mana sangre constantemente. Las uñas de sus manos son largas y afiladas, y se sabe que los cortes que ellas infligen no se curan de forma normal. Se le suele invocar en asuntos relacionados con la sangre o para interceder ante criaturas bebedoras del rojo elemento.

FUE: 22	Altura: 1,65 varas
AGI: 18	Peso: 166 libras
HAB: 20	RR: 0 %
RES: 30	IRR: 300 %
PER: 20	Aspecto: 15 (Normal)
COM: 10	
CUL: 20	

Armadura: Las armas que produzcan derramamiento de sangre no le afectan.

Armas: Garras 80 % (1D6+1D6).

Competencias: Conocimiento Mágico 150 %, Alquimia 101 %, Leyendas 100 %, Medicina 150 %, Rastrear 80 %, Escuchar 80 %, Esquivar 40 %, Correr 80 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Amuleto, todos los hechizos que provoquen el derramamiento o tengan como componente la sangre, excepto los prohibidos y demonológicos.

Poderes especiales:

✦ **Garras:** Las garras de Cruoris provocan heridas que no se curan de forma normal, lo cual suele provocar la muerte de la víctima por desangramiento. Cada 2D6 asaltos, la víctima pierde 1 PV adicional por herida. La única forma de parar la hemorragia es lavando la herida con agua bendita y cauterizándola a continuación (1D3 de daño adicional por quemaduras).

EMBAJADORES INFERNALES

Los llamados embajadores infernales son un grupo de principales caídos que siguen realizando su trabajo desde el punto de vista infernal. Su función principal consiste en ser el embajador del Infierno en el país donde se encuentre, cumpliendo todas las funciones de un diplomático de la época, sirviendo como enlace entre la corte del país y el Infierno. Es conocido su papel de intermediario en temas de posesión (un exorcista habilidoso puede «negociar» con un embajador el retorno de un demonio problemático al Infierno) y de proporcionar información sobre

DEMONIOS Y LENGUAJES

Uno de los rasgos más característicos de las posesiones demoníacas es que los posesos son capaces de hablar lenguas que no conocen. Esto es debido a que los demonios, como los ángeles, son capaces de hablar la lengua primordial, aquella presente antes de la Maldición de Babel, siendo el resto de las lenguas mortales meros dialectos de esta.

Parte II: Daemonolatreía

el Infierno y sus habitantes por un precio. También es remarkable la habilidad que demuestran a la hora de agilizar o retardar asuntos relacionados con la corte o la burocracia. No es raro ver al embajador asignado al país acompañando a demonios mayores o superiores en los aquelarres, en los que suele aparecer bajo la forma de un pavo real con plumas de multitud de colores.

Los embajadores suelen aparecerse como cortesanos, vestidos con caros ropajes y haciendo gala de exquisitos modales. Detestan la violencia física, prefiriendo la manipulación y la intriga. Tienen su particular enfrentamiento con los principados y no es raro que ambos se encuentren enzarzados en una guerra privada con su antagonista, mucho más cruenta y personal de la que debieran. Los nombres de los embajadores infernales conocidos por los demonólogos del renacimiento son Belfegor (Francia), Belial (Italia), Hutgin (Turquía), Mammon (Inglaterra), Martinet (Suiza), Tammuz (España) y Rimmon (Rusia). Un embajador especial es Alastor, el cual no tiene reino asignado y puede intervenir en los asuntos de otros embajadores, bajo petición de demonios mayores o superiores, encargándose de poner orden cuando un embajador se meta en los asuntos de otro.

FUE:	15/25	Altura:	1,70/1,90 varas
AGI:	15/20	Peso:	75/100 libras
HAB:	15/25	RR:	0 %
RES:	18/28	IRR:	250/290 %
PER:	28/38	Aspecto:	15/22
COM:	28/38		
CUL:	30		

Armadura: Ropa acolchada encantada (5 puntos de protección).

Armas: Espada corta 60 % (1D6+1+1D6).

Competencias: Descubrir 85 %, Etiqueta 300 %, Elocuencia 150 %, Leer y Escribir 100 %, Empatía 175 %, Conocimiento Mágico 100 %, Alquimia 100 %, Demonología 90 %, Seducción 145 %, Mando 125 %, Política 200 %, Burocracia 200 %.

Hechizos: Todos.

Poderes especiales:

✧ **Invocaciones infernales:** Los embajadores no gustan de la violencia, en caso de enfrentamiento suelen invocar a uno o varios engendros del Infierno que luchen por ellos, solo atacando y defendiéndose si los oponentes consiguen superarlos. Al primer punto de daño sufrido, normalmente desaparecen envueltos en una nube negra y azufrosa.

El Hombre Oscuro

Cuando los inquisidores interrogaban a las brujas sobre los aquelarres, en algunas ocasiones estas hablaban de un hombre de negro. Este misterioso hombre asistía a los aquelarres más importantes, siendo un invitado de honor del mismo, solo siendo más importante el demonio o demonios invocados en la ceremonia. En la reunión participaba de los rituales como uno más, a la vez que actuaba como portavoz de Agaliarethph, aceptando sacrificios en su nombre. Los inquisidores tenían a este personaje por el mismísimo Diablo, que se aparecía en forma humana para mejor instruir a sus seguidores. Las brujas y demonólogos no se ponen de acuerdo sobre la naturaleza del hombre de negro, también conocido como el Hombre Oscuro. Mientras unos lo tienen por un demonio menor al servicio de Agaliarethph, otros sostienen que es el propio Agaliarethph

disfrazado, o puede que incluso sea Astaroth o el mismísimo Lucifer. Los que piensan así argumentan que el Hombre Oscuro acepta sacrificios en nombre de Agaliarethph, llega a tratos en su nombre que el demonio mayor nunca rompe, siendo respetado por todos los demonios mayores y menores.

Se aparece como un hombre de piel negra, pero sin rasgos africanos, vestido con ropajes negros. Su apariencia física no es siempre la misma (hay quien comenta que tiene predilección por una apariencia corpulenta, de rostro barbudo, pero quién sabe), aunque es fácil reconocerle por su piel negra, ya que tiene una tonalidad casi sobrenatural, que recuerda a las tinieblas de la noche más oscura por su profunda mirada (aquellos con el suficiente valor o necedad para mirarle a los ojos hablan de ellos como un par de pozos de pura oscuridad) y su cavernosa voz, que sin ser estridente, siempre consigue impresionar a sus oyentes.

Brujas y demonólogos lo invocan para colmarle de sacrificios y presentes, para conseguir su favor (y el de Agaliarethph), tratar asuntos relacionados con su Amo de una forma más «civilizada» (si alguien ha ofendido al demonio mayor y no puede invocarlo para disculparse por sufrir sus inmediatas iras, puede buscar una solución con el Hombre Oscuro) o para que participe en aquelarres (cosa que hará con sumo gusto). Corren relatos de jóvenes a los que se les ha presentado el Hombre Oscuro, ofreciéndoles entrar a su servicio y al de Agaliarethph. Si se niegan, el Hombre no insiste más, aunque la vida de la persona en cuestión nunca será la misma (normalmente se llenará de calamidades). Si acepta, el Hombre Oscuro llevará a la persona a un aquelarre a Agaliarethph, donde, tras jurar fidelidad ante el demonio menor, firmará en el libro del Hombre Oscuro (de este particular libro de tapas encuadradas en oscura piel humana se dice que contiene los nombres de todos aquellos que han hecho un pacto con cualquier demonio). Las personas elegidas por el Hombre Oscuro suelen terminar siendo reputadas y poderosas brujas o demonólogos.

FUE:	25	Altura:	Variable
AGI:	18	Peso:	Variable
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	25	IRR:	500 %
PER:	28	Aspecto:	Variable
COM:	25		
CUL:	30		

Armadura: Variable, aunque normalmente ninguna. El Hombre Oscuro solo puede ser dañado por armas mágicas, benditas o por hechizos.

Extraños compañeros de cama

¿Pueden un principado y un embajador infernal colaborar entre ellos, ignorando sus bandos y credos? En un principio son enemigos irreconciliables, pero ¿qué pasaría si el reino de ambos estuviese en un peligro mortal, uno capaz de destruirlo o conquistarlo? Buena pregunta, ¿no crees?

Daemonolatreia

Armas: Pelea 90 % (1D3+2D6) y el resto de competencias de armas al 90 %.

Competencias: Todas las competencias de Cultura al 125 %, el resto al 90 %.

Hechizos: Todos, incluidos los prohibidos.

Poderes especiales:

- ✧ **Apariencia variable:** La apariencia del Hombre Oscuro puede variar su aspecto a voluntad, aunque siempre tendrá sus características al nivel especificado sin importar lo que pueda aparentar físicamente.
- ✧ **Mentor:** La muerte del Hombre Oscuro hace aparecer de forma automática a Agaliarethph, el cual acudirá de muy mal humor.
- ✧ **Presencia mágica:** La mera presencia del Hombre Oscuro en un aquelarre proporciona un bonificador de +50 % a la invocación.

MALKHI

Este demonio es conocido por muchos nombres: el mentiroso, el buen demonio, el amigo de los Infiernos, el traidor, etcétera. Está al servicio directo de Astaroth (algunos demonólogos dicen que es él mismo bajo un disfraz), lo cual le proporciona cierta «inmunidad» en sus actos, sin la cual ya hace tiempo que sus numerosos enemigos hubiesen dado cuenta de él. Es un demonio infame y su mala fama es, sin duda alguna, merecida, pues su principal actividad consiste en «robar» las almas obtenidas a través de pactos a otros demonios. Para ello se suele aparecer a los humanos envueltos en pactos (sobre todo los que tengan pactos «abusivos») y proponerles un mejor trato, ofreciéndoles que le revenden su alma a él, con la excusa de lograr un mejor trato y un menor tormento eterno (esto último es algo que a día de hoy los demonólogos siguen sin confirmar). Si el humano acepta, Malkhi se encarga de buscar la manera de romper el pacto con el demonio original, ya sea mediante subterfugios, el uso de cláusulas, o métodos aún más oscuros. Evidentemente esto no le hace la menor gracia al demonio original, pero poco puede hacer más que quejarse a Astaroth, el cual siempre responde diciendo «si no has conseguido mantener el pacto es porque no has demostrado ser lo suficientemente astuto».

Malkhi se aparece como un joven, vestido de forma urbana, con un velmezo oscuro y envuelto en una capa negra con capucha. También suele aparecerse como una rata negra de ojos rojos y fulgurantes. Habla de forma muy amistosa con el invocador y le escucha con atención y comprensión. Sin embargo, si el invocador es un demonólogo experimentado su tono cambia bastante, hablando fría y calculadoramente. Se sabe de contadas ocasiones en que Malkhi ha librado a alguien de cumplir su pacto de forma «gratuita», aunque en esos casos el demonio lo más que ha hecho es indicar al humano qué debe hacer, dejándole las tareas más complicadas al implicado.

Existe una organización de demonólogos llamada la Perdición de Malkhi, dedicada a la búsqueda de la manera de atrapar de forma permanente a este demonio. Esta organización está patrocinada, indirectamente, por varios demonios, antiguas víctimas de Malkhi, que ven de esta manera una posible venganza contra él, escudándose en



Parte II: Daemonolatreia

los humanos como chivos expiatorios, por si algo saliese mal. A día de hoy, este grupo aún no ha tenido éxito.

FUE:	25	Altura:	1,80 varas
AGI:	35	Peso:	170 libras
HAB:	30	RR:	0 %
RES:	30	IRR:	300 %
PER:	35	Aspecto:	17 (Normal)
COM:	35		
CUL:	30		

Armadura: Velmezo encantado (8 puntos de protección).

Armas: Espada corta 90 % (1D6+1+3D6), Palo 99 % (1D4+1+4D6).

Competencias: Leer y Escribir 200 %, Demonología 175 %, Esquivar 100 %, Sigilo 150 %, Empatía 190 %, Corte 100 %, Correr 100 %, Trepar 100 %, Forzar Mecanismos 100 %, Conocimiento Mágico 200 %, Alquimia 125 %, Escamotear 200 %, Elocuencia 250 %.

Hechizos: Todos.

Poderes especiales:

- ✦ **Forma de sombra:** Malkhi puede convertirse a voluntad en una sombra. En ese estado es inmune a todo daño, excepto a la magia y a la luz solar (que le daña como si fuese un elemental Sombra). Como ventaja adicional, en ese estado puede «saltar» entre sombras: desaparecer en una sombra y aparecer por otra que se encuentre en el rango de visión.

MOBIUS

Conocido también como el patrón de los nigromantes. Está al servicio de Agaliareph y es invocado por todos aquellos que desean conocer las artes nigrománticas y los secretos de la vida y la muerte. Se aparece como un esqueleto, envuelto en ropajes hechos de sedas rojas, coronado por una tiara de oro llameante y portando un cetro negro, del que mana constantemente sangre. Es conocido que, durante una noche sin luna, tiene el poder de traer de vuelta del Infierno a un alma condenada, para que se entreviste con alguien. En raras ocasiones, por razones que solo él conoce, realiza este servicio de forma totalmente voluntaria a individuos que no tienen por qué tener relación alguna con él, la nigromancia o el mundo de la magia en general. Algunos demonólogos rumorean que Mobius desea el puesto de Beherito y que conspira contra él, aunque no hay prueba alguna que esto sea cierto (o realmente es que el demonio se cubre muy bien las espaldas).

FUE:	25	Altura:	2 varas
AGI:	15	Peso:	120 libras
HAB:	25	RR:	0 %
RES:	40	IRR:	325 %
PER:	30	Aspecto:	14 (Normal)
COM:	18		
CUL:	30		

Armadura: Las armas que pinchen o corten no le hacen el más mínimo daño. Las armas ordinarias se pudren o rompen después de golpearle.

Armas: Cetro 70 % (1D8+1+2D6).

Competencias: Conocimiento Mágico 250 %, Astrología 200 %, Alquimia 200 %, Elocuencia 99 %, Conocimiento Mineral 150 %,

Conocimiento Vegetal 150 %, Conocimiento Animal 175 %, Leer y Escribir 125 %.

Hechizos: Todos.

Poderes especiales:

- ✦ **Capacidad mágica:** Mobius no gasta PC por lanzar hechizos relacionados con la muerte o la nigromancia.
- ✦ **Poder nigromante:** Al animar muertos, puede animar de una sola vez todos los cadáveres que le venga en gana.
- ✦ **Aura de miedo:** El demonio proyecta un aura de miedo que obliga a pasar una tirada de Templanza o pena de huir desprovisto.

NEVIA

Demonio de la tentación al servicio de Masabakes, se presenta como una mujer (u hombre) de increíble belleza, vestida con hermosos y elegantes ropajes, portando valiosas joyas. Su misión consiste en tentar a los más puros para que se unan a las filas infernales. Sus víctimas favoritas son santos y gentes de corazón puro. Se suele aparecer a sus víctimas, presentándose voluntaria para ayudarles en cualquiera de los problemas que tenga, sin pedir aparentemente nada a cambio. Estas visitas se suelen repetir, haciendo a su víctima cada vez más dependiente de la ayuda de Nevía, momento en el cual cesa de ayudarla, conminándola a que se una a ella y a los suyos si quiere más, cosa que sus desgraciadas víctimas suelen hacer, condenándose a los Infiernos. Aunque existe el hechizo que puede invocarla, se suele hacer poco uso de él, pues Nevía, paradójicamente, desprecia a todo aquel que se haya vendido a las fuerzas del mal, presentándose ante su invocador irritada y de mal humor.

FUE:	16	Altura:	1,70 varas
AGI:	20	Peso:	145 libras
HAB:	25	RR:	0 %
RES:	24	IRR:	300 %
PER:	25	Aspecto:	26 (Belleza casi inhumana)
COM:	30		
CUL:	23		

Armadura: Ropa acolchada encantada (5 puntos de protección).

Armas: Daga 60 % (1D4+2+2D6+Veneno).

Competencias: Seducción 150 %, Elocuencia 170 %, Corte 100 %, Leer y Escribir 100 %, Empatía 175 %, Sigilo 95 %, Descubrir 100 %, Escuchar 100 %.

Hechizos: Todos.

Poderes especiales:

- ✦ **Lectura mental:** Nevía puede leer los pensamientos de los mortales, sin que estos puedan evitarlo, salvo si están bajo los efectos de hechizos como Talismán de Protección, Amuleto o Cruz de Caravaca, porten un objeto bendito o estén en estado de pureza (no hayan cometido pecado alguno o se hayan confesado muy recientemente). Si de todas formas alguien está al tanto del poder de la diablesa y no tiene defensa contra su poder, siempre puede intentar enmascarar sus pensamientos, cantando mentalmente alguna cancioncilla, recitando un poema, etcétera y pasando una oportuna tirada de Templanza para no despistarse.

TAMMUZ

Tammuz es el embajador infernal para todo el territorio de lo que más tarde sería conocido como España, abarcando todo los reinos que en ella se encontraban. Cuenta la leyenda negra que esto no era cierto, que Tammuz simplemente era el embajador de uno de los reinos peninsulares (algunos postulan que del reino de Navarra, otros de Castilla) y que, mediante intrigas y traiciones, suplantó al resto de embajadores de los reinos de la Península en sus funciones (algunos rumorean que con la ayuda de ciertas brujas vascuences), y que cuando los embajadores legítimos se quejaron, Tammuz se defendió diciendo que merecía tal puesto por derecho y, que en menos de cinco siglos, lo conseguiría por méritos propios. Cierta o no esta leyenda, antes que se cumpliera el plazo, el reino de España había unificado a todos los reinos de la Península, eligiéndose a Tammuz como único embajador para todo el nuevo país (ganándose la enemistad de los embajadores y principados que se habían quedado o se quedarían «sin trabajo», en un futuro, por su causa)³. Tammuz se aparece como un cortesano, vestido con elegantes ropajes y con una cuidada

barba y bigote. Suele acompañar a Agaliarethp en sus aquellarres en la Península.

FUE:	18	Altura:	1,73 varas
AGI:	20	Peso:	190 libras
HAB:	23	RR:	0 %
RES:	24	IRR:	275 %
PER:	30	Aspecto:	19 (Atractivo)
COM:	28		
CUL:	30		

Armadura: Ropa acolchada encantada (5 puntos de protección).

Armas: Espada corta 60 % (1D6+1+1D6).

Competencias: Etiqueta 300 %, Elocuencia 150 %, Leer y Escribir 100 %, Empatía 175 %, Conocimiento Mágico 100 %, Alquimia 100 %, Demonología 90 %, Seducción 145 %, Mando 125 %, Política 200 %, Burocracia 200 %.

Hechizos: Todos.

Poderes especiales:

Tiene los mismos que un embajador infernal (ver pág. 32).

Demonios Servidores

ADOÓN

Demonio de la perversidad al mando de Beherito, el cuerpo de Adoón fue destruido en la revuelta celestial, pero a diferencia de los despojos (ver pág. 58), su voluntad le ha permitido controlar mejor sus técnicas de posesión y la mayoría de las veces matarlo solo hace que salte al cuerpo de la criatura mortal que tenga más cerca. Es esta habilidad la que le hace tan peligroso, o valioso, a los ojos de los demonólogos, que lo invocan para eliminar individuos demasiado bien guardados o protegidos. El demonio suele acceder al servicio con dos condiciones: que finalizado el servicio se le deje libre y se le proporcionen medios materiales (dinero, joyas, ropas, armas, etcétera), que le ayuden en su «nueva» vida. El demonólogo experto agregará una tercera condición: que el demonio le deje en paz cuando acabe el trabajo, ya que no sería el primero que es atacado por él para darle las «gracias» por traerlo. Adoón, como todos los despojos, puede hacerse pasar tranquilamente por su poseído, pero si se dirige a alguien que lo ha reconocido o desenmascarado su cara toma una expresión de diabólica perversidad y su habla toma un ligero acento caldeo (para reconocerlo, crítico de CUL×1/2, Teología dividido entre tres, o simplemente conocer el idioma Caldeo).

Posee las mismas características que el cuerpo poseído, excepto las siguientes:

RR:	0 %
IRR:	130 %

³ *Addenda:* Hasta bien entrado el renacimiento no se considera a Tammuz el embajador infernal del reino de España, así que en los tiempos medievales de Aquelarre, aun tendrá intrigas y rencillas con el resto de embajadores infernales de los reinos peninsulares.

Competencias: Las del blanco poseído más Empatía 80 %, Disfrazarse 99 %, Conocimiento Mágico 80 %, Astrología 80 %, Teología 70 %, Leer y Escribir 90 %, Esquivar 70 %, Pelea 80 %, Sigilo 65 %.

Hechizos: Talismán de Protección.

Poderes especiales:

✦ **Posesión:** Toma el control del cuerpo, aunque no modifica su apariencia o atributos. Una vez el cuerpo ocupado muere, Adoón puede intentar poseer el cuerpo de cualquier ser vivo a trece pasos de distancia del fallecido. Si falla, ha de volver al Infierno.

✦ **Debilidad sagrada:** Adoón siente la misma debilidad por los objetos sagrados que el resto de los despojos.

ACLIA

Conocido como el Demonio de los Remordimientos, cumple tareas de demonio torturador en los dominios de su señor Andrialfo, donde libera a los suicidas para colmarlos de remordimientos, provocando que se vuelvan a suicidar en un vano intento de liberación... solo para repetir el ciclo una y otra y otra vez... Se aparece como una niña pelirroja de ojos verdes, de gesto inocente y voz suave, que es invocada por los demonólogos por su poder sobre los remordimientos. Suele pedir como pago que se provoquen situaciones que creen terribles remordimientos en víctimas de su elección, de tal forma que hagan al desdichado sufrir amargamente durante el resto de su vida, o provocarle tal depresión que le lleve al suicidio... y a sus dominios. Aclia no es especialmente poderosa pero se la tiene por uno de los demonios más taimados del infierno, razón por la cual suele ser mandada a nuestro mundo para

Parte II: Daemonolatreía

castigar a aquellos que han ofendido a su señor. Aclia se lleva bien con los demonios torturadores, aunque es conocida su especial amistad con Isifel y Landrau. Inexplicablemente, tanto las venganzas rojas como los demonios de la adversidad son especialmente cordiales con Aclia, lo cual ha llevado en ocasiones a que el demonio actué como una suerte de juez imparcial en disputas entre ambos bandos.

FUE: 5 **Altura:** 1 vara
AGI: 12 **Peso:** 70 libras
HAB: 12 **RR:** 0 %
RES: 10 **IRR:** 150 %
PER: 23 **Aspecto:** 21 (Hermosa)
COM: 21
CUL: 18

Armadura: Normalmente ninguna, aunque podría llevar en según qué ocasiones piel gruesa (1 punto de protección) o ropajes acolchados elegantes (2 puntos de protección), sin que ninguna cubra la cabeza. Aura de inocencia (Especial).

Armas: Morder 50 % (1D3-1D4).

Competencias: Correr 80 %, Descubrir 90 %, Disfrazarse 95 %, Escuchar 80 %, Esquivar 72 %, Empatía 100 %, Elocuencia 100 %, Leer y Escribir 90 %, Todas las competencias de Cultura al 50 %.

Hechizos: Aclia no gusta de usar la magia... ella misma, por eso gusta de usar su campanilla y dejar el tema de los encantamientos en manos de sus lutines, aunque en ocasiones ha demostrado conocer los hechizos de Aquelarre Menor a Andrialfo, Invocación de Lutines, Talismán de Protección, Remedio de Aclia y Maldición de Aclia.

Poderes especiales:

- ✧ Aclia conoce de manera automática los remordimientos de todo aquel con quien cruce la mirada.
- ✧ Aquellos ante la presencia de Aclia, que crucen su mirada con ella, verán cómo sus más oscuros remordimientos afloran con más fuerza que nunca, incrementándose su carga cuanto más se permanezca cerca del demonio, pudiendo requerir de una o varias tiradas de Templanza para evitar hacer locuras. El demonio puede decidir reducir la potencia de su mirada, si desea pasar desapercibido.
- ✧ Aquellos que quieran atacar a Aclia deberán pasar una tirada de Templanza o no serán capaz de dañar a un ser tan «inocente» e «indefenso». Tras pasar la tirada, el resto de ataques se podrán lanzar de forma normal... a no ser que la niña se ponga a llorar, lo cual requerirá una nueva tirada de Templanza.
- ✧ Aclia tiene una campanilla de oro que permite invocar 1D6 lutines por toque, los cuales se pondrán a su servicio.
- ✧ Aclia posee un lazo rojo confeccionado por Kerantos que le permite alterar su vestimenta, peinado y complementos a su capricho, aunque el cambio solo permanece mientras el demonio porte las prendas.

ALBELA

Demonio de la codicia y el hurto al servicio de Barbas, conocido como el Ladrón de los Necesitados. Albela trabaja proveyendo de piezas y materiales a su señor, además de aprovecharse de

sus especiales capacidades para robar objetos a los mortales en el peor momento posible. El demonio se aparece como una atractiva joven vestida de manera estrafalaria, con un peinado y color de pelo aún más peculiares (en realidad, el demonio se viste a la moda de siglos futuros), que habla de un manera algo extraña (variante futura del lenguaje de su invocador o intercalando argot del mismo). Los demonólogos lo invocan por los interesantes objetos que provee, en especial lo que el demonio llama sus «fortunas»: el demonólogo le da a Albela un zurrón, saco, caja, arcón o algún otro tipo de contenedor y, tras darse la vuelta, el demonio guarda en él un objeto. Este objeto podrá resolver un problema urgente si es usado debidamente, para lo cual el demonólogo ha de abrir el contenedor en ese momento, ya que de abrirlo en otro momento sería desperdiciar la ocasión y una potencial fuente de problemas (ejemplo: un demonólogo abre su caja nada más recibirla y descubre una carta de propiedad de unos viñedos firmada por el Conde de Robledo; lo que haga con ella puede llevarle a situaciones «interesantes»).

Por sus servicios el demonio suele pedir que se le provea de materiales difíciles de obtener o piezas en propiedad de alquimistas poco dados a compartir o personajes de igual ralea. Albela no soporta a Sintanal y no pierde oportunidad de ponerlo verde a sus espaldas, amén de que sus chistes sobre el pene del demonio son legendarios. Poco puede hacer el aludido, ya que la protección de Barbas y Lucianel, que también encuentra hilarantes los chistes, impiden que el demonio tome represalias directas.

FUE: 20 **Altura:** 1,74 varas
AGI: 27 **Peso:** 144 libras
HAB: 25 **RR:** 0 %
RES: 19 **IRR:** 172 %
PER: 24 **Aspecto:** 19 (Atractiva)
COM: 20
CUL: 28

Armadura: Según su estilo de vestimenta, pero no suele pasar de los 2 o 3 puntos de protección, ya que gusta de elegir armaduras que no desentonen en eventos sociales y que le dejen libertad de movimiento (si, malpensado DJ, puedes permitirle llevar chalecos antibalas o cosas aún más exóticas).

Armas: Cualquiera (incluso de otras épocas, ver párrafo anterior) al 50 %.

Competencias: Descubrir 85 %, Escuchar 50 %, Elocuencia 70 %, Chistes sobre Penes 99 %, una variedad de competencias de HAB y CUL relacionadas con conocimientos y campos tecnológicos pasados, presentes y futuros a 60/99 %.

Hechizos: Al igual que su señor, Albela no gusta de usar la magia, aunque es conocido que sabe los hechizos de Talismán de Protección y Reflejo del Mañana.

Poderes especiales:

- ✧ **Portales de robo:** Albela puede abrir una serie de «ventanas», pequeños portales en miniatura, a cualquier parte, incluso pudiendo alcanzar el futuro del mundo mortal. Desde ellos puede espiar o meter la mano y llevarse un objeto al Infierno. Estas ventanas son parcialmente visibles, previo acierto en una tirada de IRR, aparentando ser como círculos donde el aire titila a la manera de los espejismos (un segundo acierto en una tirada de IRR -50 %, permitirá

ver a Albela). Si el demonio decide llevarse algún objeto, su mano será totalmente visible para todos.

✧ **Visión de futuro:** Albela ve el futuro de los objetos de una forma caótica y especialmente surrealista. Puede ver el futuro de otras personas, en relación de sus objetos y posesiones, ya sean pasados, presentes o futuros.

✧ **Zurrón:** Albela tiene un zurrón mágico, sin fondo, donde puede almacenar todo tipo de objetos y de donde sacará cualquier cosa útil, para sorpresa y desesperación de sus rivales.

ANIRAM

Conocida como la Madre Carmesí, este demonio de la guerra y el odio, originalmente al servicio de Abigor, sirve actualmente a Gradio. Hay una leyenda respecto a este demonio que cuenta que su origen es mortal: se dice que Aniram era la esposa de un poderoso caudillo pagano de la antigüedad, que a la muerte de su esposo, se hizo cargo de sus dominios con la ayuda de sus ocho hijos. Su vida fue placentera, hasta que Roma fijó su vista en el territorio y, primero con argucias y luego con incursiones militares, dejó patente su deseo de adquirir las tierras. Aniram intentó rechazar los ataques, pero vio como poco a poco era superada por las fuerzas invasoras, mientras uno a uno iba perdiendo a sus hijos en las batallas. Llena de dolor y odio ante la muerte de sus vástagos, se lanzó a la batalla ella misma en una última oportunidad de defender su territorio y hacerle pagar todas sus afrentas al invasor. Se cuenta que en esa batalla se encontraban Frimost y Abigor, disfrutando del «espectáculo», cuando vieron como Aniram se abría paso entre las filas romanas, en dirección al general. Sintiendo el odio y el dolor de la mujer, los dos demonios encontraron el suceso de su agrado e hicieron una apuesta para ver si la guerrera conseguía matar al caudillo romano. Continuó la batalla, y la mujer seguía avanzando a su destino, aun cuando recibía terribles heridas. Abigor se encontraba confiado en su victoria y en que la guerrera moriría antes de llegar a su destino, mientras Frimost se mantenía en silencio, con una media sonrisa en el rostro. Y así fue como en el cenit de la batalla, Aniram, ensangrentada y llena de heridas, llegó a la posición del general romano con la intención de cobrarse justa venganza. Fue en ese momento cuando Abigor intervino, no tanto por preocuparle la apuesta como por la posibilidad de perder al general, un «aliado» que traería grandes conflictos y guerras en los años venideros. Justificándose con ese pensamiento, el demonio convocó a un ígneo que rápidamente se interpuso entre la guerrera y su presa. Aniram, ya sin nada que perder, no dudó en enfrentarse con el desconocido espíritu de fuego, atacándolo primero y, ante su escaso éxito, se lanzó usando su propio cuerpo para «apagarlo», mientras le asestaba dentelladas con intención de devorarlo. Lo que pasó a continuación es un misterio: unos dicen que la mujer devoró al demonio, otros que arrojó al demonio al suelo y lo «apagó», otros que el odio de la guerrera consiguió matar al demonio. Sea como fuese, la mujer murió en ese momento, no consiguiendo matar al general romano mientras el demonio del fuego desaparecía. Abigor quiso investigar lo sucedido, pero la intervención de su señor, felicitándole por su victoria y requiriendo que abandonase el lugar, lo impidió. La historia hubiera acabado aquí, y lo acaecido a Aniram hubiera sido solo otra muerte más... si no fuese, porque tiempo después, al pasar revista Abigor

a sus tropas, no encontró al ígneo que convocase en la batalla, habiendo en su lugar una misteriosa mujer enfundada en una armadura de metal al rojo que respondía al nombre de Aniram. Los demonólogos que le dan algún crédito a esta historia ven en ella la razón de que Aniram fuese cedida a Gradio, pues Abigor nunca se terminó de fiar del «nuevo» demonio, y son los que más tienen un buen motivo para invocar a la diablesa: encontrar como un mortal fue capaz de devorar el espíritu de un demonio, consiguiendo suplantarle en los mismos Infiernos. Los demonólogos menos dados a historias invocan a Aniram por sus dotes guerreras. La diablesa pide como pago por sus servicios que se venguen las muertes de los hijos de ciertas madres, a su elección. Cuando es invocada, Aniram se aparece como una guerrera de largo pelo envuelto en llamas, que llora lágrimas de metal fundido, vestida con una cota de placas al rojo vivo y que habla con voz profunda y autoritaria. A pesar de su posible origen mortal, Aniram se lleva bien con todos los demonios del odio y la guerra, y ha conseguido cierto crédito en sus artes guerreras, el cual le ha servido para ser reconocida por Gradio, obteniendo el grado de capitán y un destacamento de las selectas huestes de su señor bajo su mando... lo cual no está muy claro si es un premio, o no...

FUE:	23	Altura:	1,8 varas
AGI:	14	Peso:	190 libras
HAB:	16	RR:	0%
RES:	22	IRR:	165%
PER:	14	Aspecto:	17 (Normal)
COM:	10		
CUL:	10		

Armadura: Cota de placas (6 puntos de protección + Especial), pavés o tarja.

Armas: Todas las armas de noble o guerrero al 70 %, normalmente usara Falcata 1D6+2+1D6+1D6 (hoja al rojo), Espada 1D8+1+1D4+1D6 (hoja al rojo), Hacha de armas 1D8+2+1D6+1D6 (hoja al rojo), Hacha de combate 1D10+1D4+1D6+1D6 (hoja al rojo) o Hacha de petos 1D10+1D6+1D6 (hoja al rojo). Evidentemente, si Aniram usa armas a dos manos, desechará el escudo.

Competencias: Artesanía (Mantenimiento de armas y armaduras) 80 %, Correr 80%, Descubrir 60%, Disfrazarse 95%, Escuchar 40%, Escudo 70%, Leer y Escribir 40%, Mando 90%, Tácticas de Combate 90%, Rastrear 45%, Sigilo 65%.

Hechizos: Talismán de Protección, Ardor de Aniram, más todos los relacionados con el fuego, odio, curación de heridas, dolor y guerra.

Poderes especiales:

- ✧ Las madres de cualquier víctima asesinada por Aniram sentirán la muerte de sus hijos. El demonio también sentirá el dolor y el sufrimiento materno, lo cual provocará que no pierda los bonus al daño ni se desmaye por puntos negativos en los próximos 2D6 minutos.
- ✧ Todo metal en contacto con Aniram se pone al rojo vivo, sin que pierda la dureza o filo típico del metal frío, durante al menos 1D6+2 asaltos. Cualquiera que toque la armadura del demonio recibe un daño de 1D6 puntos por el calor. Esto también se aplica a las armas de metal que la golpeen, las cuales se pondrán al rojo temporalmente y ganaran un +1D6 al daño por el calor hasta que se enfríen,

Parte II: Daemonolatreía

aunque sus portadores también recibirán ese daño en el brazo que las sujeta, a no ser que el arma esté especialmente diseñada para aislar el mango del calor de la hoja. Las armas que no estén hechas enteramente de metal (lanzas, hachas, etcétera) o aquellas de madera (clavas, palos, etcétera) pueden arder.

- ✧ Las heridas provocadas por Aniram se cauterizan al instante, lo cual evita pérdidas adicionales de sangre, pero dobla el tiempo de recuperación normal.
- ✧ Aniram es totalmente inmune al calor y al fuego.

ARISFATÚ

Demonio de la venganza al servicio de Abigor, aunque en la práctica está muy a su aire. Este demonio se aparece a los moribundos en sus últimos suspiros, proponiéndoles vengarles de cualquier ofensa que se les hubiese hecho (el demonio tiene predilección por los asesinados). Si el moribundo accede, condena su alma al Infierno y, en la próxima noche de luna nueva, Arisfatú poseerá su cuerpo muerto, recomponiéndolo si hiciese falta, y se alzaría para cumplir su venganza. Aunque existe el hechizo que lo invoca, rara vez Arisfatú llega a un pacto con los demonólogos, pues los odia profundamente, considerándolos viles y rastreros, prefiriendo él mismo buscar a sus «clientes». Según algunos demonólogos, ese odio tiene su explicación, pues hay quien sospecha que Arisfatú no es en realidad más que Morguz o algún demonio allegado a su causa, aunque también hay

quien postula que es un ángel de la esperanza caído o un antiguo miembro de la Jauría de Dios corrompido por Bileto. La verdad sigue siendo misterio.

FUE:	25	Altura:	La del poseído
AGI:	20	Peso:	El del poseído
HAB:	15	RR:	0 %
RES:	23	IRR:	200 %
PER:	19	Aspecto:	La del poseído
COM:	7		
CUL:	12		

Armadura: La del poseído.

Armas: Puede usar cualquier arma al 65 %, Pelea 75 % (1D3+2D6).

Competencias: Las del poseído, además de Sigilo 75 %, Descubrir 80 %, Rastrear 90 %, Escuchar 60 %, Correr 80 %, Nadar 70 %, Tregar 80 %, Esquivar 50 %, Conocimiento Mágico 60 %, Leer y Escribir 50 %.

Hechizos: Amuleto, Talismán de Protección, Furia, Piel de Lobo, Alas del Maligno, Arma Inquebrantable, Filo Maldito, Rostro de Ladrón, Beso de Thamur, Piedra de Sanación, Maldición de Caín, Lámpara de Búsqueda.

Poderes especiales:

- ✧ **Posesión:** Una vez Arisfatú ha levantado un cuerpo, este aparenta estar vivo, aunque es posible descubrir el



Daemonolatreia

engaño: las características del cuerpo original cambian a las indicadas, sin que físicamente lo parezca (la musculatura no aumenta si aumenta la FUE), no respira, ni suda, ni tiene necesidad de beber, comer o dormir y no se desmaya por heridas negativas.

ARMONT

Demonio del deseo y la obsesión al servicio de Belzebuth, Armont es un magnífico artista, capaz de crear las más increíbles obras de arte. Armont se aparece como un larguirucho y delgado joven, vestido con ropas elegantes, con un largo pelo negro que le cae en la espalda y una piel muy pálida. Los demonólogos lo invocan por su talento para que realice alguna obra de arte. El demonio pide a cambio que se le busquen «clientes» entre artistas desesperados o que se perjudique a artistas talentosos de su elección. Y es que Armont es un envidioso que no puede soportar que un simple humano rivalice con su talento, prefiriendo arruinar la carrera de prometedores artistas y usar a artistas mediocres como peones para introducir sus obras (y conseguir almas).

FUE:	22	Altura:	1,80 varas
AGI:	16	Peso:	156 libras
HAB:	27	RR:	0 %
RES:	17	IRR:	180 %
PER:	24	Aspecto:	17 (Normal)
COM:	14		
CUL:	25		

Armadura: Ropa acolchada (2 puntos de protección).

Armas: Pelea 67 % (1D3+1D6), Daga 74 % (1D4+2+2D6).

Competencias: Todas las formas de Arte (conocimiento y elaboración) 170 %, Artesanía 130 %, Corte 99 %, Elocuencia 80 %, Mando 90 %, Enseñar 90 %, Leer y Escribir 99 %, Descubrir 70 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Velo de Armont, Cáliz de Armont, Manto de Sombras, Alas del Maligno, Encanto del Viajero, Cadenas de Silcharde.

Poderes especiales:

✧ **Genio artístico:** Armont puede realizar increíbles obras de arte en muy poco tiempo, siempre que se le provean los materiales y que nadie le esté mirando.

ARTET

Artet es un extraño ser, conocido como el demonio de las cosas. En la revuelta celestial, como otros demonios, vio cómo su cuerpo fue destruido, pudiendo en el último instante lograr atar su espíritu a su arma. Este hecho provocó que perdiese mucha de su movilidad y fue motivo de burla ante sus compañeros. Está al servicio de Abigor y se supone que forma parte de su armería personal.

Los demonólogos no se ponen de acuerdo a la hora de determinar su casta: hay quien postula que es un demonio del odio, otros de la locura, aunque realmente es un demonio de la traición. Los demonólogos lo invocan por su poder de tomar la forma de cualquier objeto, aunque tratar con él es muy peligroso, ya que en un principio no pide nada por ayudar al demonólogo, y como no está atado por pacto alguno, lo traicionará cuando le venga en gana. Si el

demonólogo es precavido y llega a un pacto con Artet, este pedirá que le conceda tres mercedes a determinar en el futuro (normalmente matar a un amigo o familiar). Solo los demonólogos más expertos (tras mucha elocuencia) pueden lograr pactar con el demonio cuáles son esas tres mercedes exactamente antes de cerrar el pacto.

Cuando es invocado, Artet toma la forma de un objeto al azar y se dirige a su invocador, hablándole mentalmente con una voz siseante. Artet envidia y odia secretamente a todos los demonios que conservaron su cuerpo, en particular a su señor Abigor, que lo trata más como un trasto que como un demonio.

FUE:	15	Altura:	Variable
AGI:	15	Peso:	Variable
HAB:	15	RR:	0 %
RES:	18	IRR:	150 %
PER:	20		
COM:	20		
CUL:	20		

Armadura: Solo la magia y las armas benditas le afectan.

Armas: Cualquier arma al 50 %.

Competencias: Esquivar 50 %, Descubrir 50 %, Escuchar 50 %, Empatía 85 %, Mando 65 %, Elocuencia 75 %, Leer y Escribir 90 %, Conocimiento Mágico 90 %, Alquimia 70 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Arma Invicta, Beso de Thaur, Golpe de Hudniel, Corazón de León, Guerra, Llama de Massel, Licor Sedante, Bálsamo de Curación, Piedra de Sanación. Estos hechizos solo puede lanzarlos sobre sí mismo o sobre quien lo empuñe o toque. Estos hechizos solo los usará de forma voluntaria y no por petición o capricho de quien lo empuñe.

Poderes especiales:

✧ **Forma de arma:** Artet puede tomar la forma de cualquier arma ordinaria (puede incluso tomar la forma de pistolas, arcos o ballestas, pero estarán descargadas) u objeto inanimado simple. Estos cambios de forma son instantáneos y van acompañados de una pequeña nube sulfurosa, un sonoro «puf!» y un sonido decreciente de campanillas. Las armas serán del tamaño ordinario que pueda portar su invocador. Los objetos inanimados no pueden superar el peso o las dimensiones de su invocador. En caso de tomar forma de ropa o armadura (puede tomar la forma de unas grebas, casco, yelmo, camisa de malla, etcétera, pero no la de una armadura completa), protege como dicha armadura, con los penalizadores de costumbre, aunque no pierde PV a no ser que el daño sea mágico o bendito, de otra forma los defectos se arreglan solos.

✧ **Arma mágica:** En combate, Artet se considera arma mágica y puede usar varias estrategias para sorprender a su rival (un cambio posible por cada acción de combate):

† Cambiar de forma a otra arma más larga o corta, en mitad del ataque, lo cual reduce el porcentaje de esquivo o parada a la mitad, aunque la tirada de ataque se hace con la competencia de la segunda arma.

† Cambiar de forma al impactar, por ejemplo de un cuchillo a una lanza. La tirada de impacto se hace con la

Parte II: Daemonolatreía

competencia del arma inicial, aunque el daño es el de la segunda arma.

- † Parando un ataque, cambiar de forma de arma a escudo. La parada se hace con la competencia del escudo, aunque el ataque tiene la mitad de porcentaje de ser exitoso. En caso de parada múltiple, solo se aplica a la primera parada.
- † Como ropa o armadura, puede cambiar a otra de mayor protección cuando es impactado, reduciendo el daño de su portador.
- † En forma de objeto solo recibe daño si es de una fuente sobrenatural (magia, armas benditas). En forma de arma, solo recibe daño si procede de una fuente sobrenatural y esta saca un crítico o el impacto se produce en la empuñadura del arma (mitad de porcentaje de impactarle)
- † Artet puede animarse si lo desea, como los efectos de un arma embrujada, pudiendo atacar o parar al 50 %. Es en esos momentos cuando se tienen en cuenta sus valores de FUE, AGI y HAB. Mientras no use este poder, se considera un objeto corriente.
- † Artet se puede comunicar con su «dueño» a la manera de los susurradores oscuros.

Si Artet ve sus puntos reducidos a 0 o menos, se deshace y vuelve a los Infiernos.

ASBASTRÍ

Demonio del caos perteneciente al orden de los despojos, Asbastrí es un demonio que no tiene un papel claro en la corte infernal. Al servicio teórico de Burdracas, a Asbastrí le encanta escaparse a nuestro mundo, donde disfruta de toda clase de vicios y pecados, al tiempo que lleva el caos y desorden allá donde va. Los demonólogos no lo invocan por sus servicios, dado lo difícil que es de controlar; en su lugar lo invocan por el poder del demonio de alterar los talentos y vicios de sus huéspedes. Al demonio, por supuesto, le encanta ser invocado, por lo que sus peticiones de pago van desde lo ridículo hasta lo «peligroso» (a la manera de los pagos de Udemas).

Sus características serán las del poseído, excepto:

RR: 0 %
IRR: 140 %

Armas: Las del poseído, además de Pelea al 60 %.

Competencias: Las del poseído más Teología 80 %, Leer y Escribir 80 %, Conocimiento Mágico 70 %, Alquimia 40 %, Elocuencia 85 %, Empatía 85 %, Sigilo 85 %, Disfrazarse 80 %, Escuchar 80 %, Descubrir 60 %, Correr 80 %, Preparar 80 %, Nadar 80 %, Esquivar 65 %.

Hechizos: Ninguno, aunque podrá usar los hechizos que conozca sus huéspedes.

Poderes especiales:

Los normales de un despojo (el aumento de características siempre es +6 como mínimo). Cuando Asbastrí posee a su huésped, este gana 2D6 puntos de orgullos y vergüenzas (misma cantidad de ambos tipos) al azar, que pueden exceder el límite de cinco. Estos orgullos y vergüenzas

permanecen hasta que el demonio es expulsado, aunque si la posesión es especialmente duradera, la víctima puede retener alguno de los rasgos de modo residual.

ASDASTRA

Demonio del odio al servicio de Astaroth, actúa como «reclutador» de los Caballeros de la Cruz Negra o como «juez» de sus primeras pruebas de ingreso (el resto es privilegio y regocijo de su Señor) que estos deben pasar para ingresar en la orden. Esto no deja de ser paradójico, pues, por motivos desconocidos, Asdastra odia a muerte a los demonólogos. El demonio no tiene cuerpo físico, manifestándose como un enorme ovillo de serpientes, siendo su voz el siseo combinado de todas las serpientes. Solo los demonólogos más osados lo invocan para buscar el ingreso en los Caballeros de la Cruz Negra, y él suele pedir pagos desorbitados por tal solicitud, que suelen variar, pero siempre incluirán fastidiar o eliminar a otros candidatos.

Asdastra siempre tratará de perjudicar a los demonólogos, incluso cuando esto desfavorezca la causa infernal, procurando siempre que sus intentos sean los más discretos posibles. Astaroth conoce la actitud de su subordinado y no hace nada por reprimirla, pues piensa que su conducta hace que sus «caballeros» estén más despiertos y sean más eficaces, no echando de menos a aquellos pusilánimes que caen víctimas de los ardides de Asdastra. Sobre la causa del odio del demonio, se postula que perdió su cuerpo por las acciones de demonólogos o que, quizás por las intrigas de los desalmados mortales, en el pasado perdió su estatus de demonio menor, cayendo en desgracia como demonio servidor. Sea como fuese, si el demonólogo no apuesta fuerte, mejor apartarse del camino del demonio.

FUE: Especial	Altura: Especial
AGI: 1	Peso: Especial
HAB: 1	RR: 0 %
RES: Especial	IRR: 266 %
PER: 20	
COM: 20	
CUL: 27	

Armadura: Carece.

Armas: Asdastra nunca atacará primero, aunque responderá a cualquier ataque mediante sus serpientes (ataques individuales de las serpientes cercanas al agresor 50 % con un daño igual a 1D3+veneno de la serpiente en concreto).

Competencias: Leer y Escribir 100 %, Conocimiento Mágico 150 %, Alquimia 110 %, Elocuencia 95 %, Empatía 95 %, Sigilo 75 %, Enseñar 90 %, Escuchar 80 %, Descubrir 80 %, Demonología 115 %.

Hechizos: Todos.

Poderes especiales:

★ **Forma de serpientes:** Asdastra se aparece como una mole de 1D100 serpientes de distintos tamaños o especies, que se desplazan todas a la vez. Los ofidios se retorcerán formando el enorme ovillo de serpientes que es Asdastra. Para expulsar al demonio se han de matar todas las serpientes, ya que, con que se deje escapar una, Asdastra puede atraer otras serpientes y reconstruir el ovillo.

AUGRAM

Demonio de la desdicha al servicio de Anazareth, Augram actúa como tasador y contable del tesoro infernal. El demonio odia su actual cometido y condición, y echa de menos su antigua vida, ya que Augram fue en la antigüedad un gnomo que felizmente habitaba en el Moncayo, hasta que fue expulsado por un desconocido sacerdote pagano, por lo que sufrió la cólera de Surgat, que le despojó de sus poderes, cediéndoselo en servicio a Anazareth.

A Augram le encanta ser invocado por demonólogos, a los cuales les ofrece un ventajoso trato: su invocador simplemente le tendrá que indicar cuántas monedas de oro desea y el demonio se las proporcionará, necesitando un día por cada moneda, que entregará todas el último día. Realmente el demonio no necesita tanto tiempo para conseguir el oro, que por cierto siempre es robado y cuya posesión puede perjudicar a su incauto invocador, pero usa ese tiempo para permanecer por la región trayendo la desdicha a todo el que puede. Y es que Augram aborrece a los seres humanos y le encanta perjudicarles de cualquier forma (al menos carece de la imaginación de Udemas, siendo sus métodos y acciones más directas y brutales). Es posible llegar a otros tratos con el demonio, pero su pago pasará por invocar al demonio en varias ocasiones para dejarlo libre por nuestro mundo.

Augram se aparece bajo la forma de un pálido y cano anciano de ojos ciegos (aunque el demonio ve perfectamente), delgado y huesudo, que viste un hábito negro de monje y camina ayudado por un báculo. Augram conoce los tejemanejes de Doplas, pero no ha tomado cartas en el asunto de la actitud del guardián, ya sea porque ha sido sobornado o porque prefiere jugar esa carta en ocasión más propicia.

FUE:	12	Altura:	1,6 varas
AGI:	10	Peso:	104 libras
HAB:	12	RR:	0 %
RES:	14	IRR:	177 %
PER:	22	Aspecto:	10 (Medioocre)
COM:	20		
CUL:	18		

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Báculo 45 % (1D4+1).

Competencias: Leer y Escribir 100, Elocuencia 95 %, Empatía 95 %, Sigilo 90 %, Descubrir 90 %, Escuchar 80 %, Descubrir 80 %, Comerciar 90 %, Conocimiento Mineral 100 %, Conocimiento de Área (Rumores) 40 %.

Hechizos: Ninguno.

Poderes especiales:

✧ **Control áureo:** Augram controla el oro, como un gnomo la tierra. Su poder es tal que es capaz de teleportarlo de cualquier punto hasta la línea del horizonte. De igual manera puede «ver» y «oír» a través de cualquier pieza de oro en la que se concentre. Cualquier uso de estos poderes requiere de concentración, no pudiendo realizar acciones durante el asalto.

✧ **Regeneración áurea:** Augram puede usar el oro para regenerar sus PV perdidos, aplicándose las monedas de oro a modo de cataplasma. En un asalto puede usar una moneda de oro para recuperar un punto de vida perdido.

✧ **Vulnerabilidad:** Augram es vulnerable a la plata. Cualquier pérdida de puntos de vida debida a un ataque de un arma de plata dobla su número.

✧ **Visión en la oscuridad:** El demonio puede ver perfectamente, incluso en la más absoluta oscuridad.

BADDEUS

Demonio del vicio, al servicio de Astaroth, especializado en el juego y las apuestas. A Badeus le encantan toda suerte de juegos y el fomento de su práctica por parte de todos los mortales. Los demonólogos invocan a Badeus para conseguir servicios «gratis», aprovechando la pasión del demonio por las apuestas. Y es que el demonio no suele pedir un pago concreto por sus servicios. En su lugar, prefiere jugarse el pago en una apuesta o competición de algún tipo, que normalmente propondrá él mismo (aunque nada impide al demonólogo sugerir algo). A Badeus le encanta «jugar» con los demonólogos, dejándose ganar en ocasiones en un intento de pervertir, humillar o esclavizar en una futura apuesta a su cándida víctima. El pago (la apuesta) por sus servicios varía según el invocador, puede ser desde algo insignificante (a los ojos de su invocador, y que puede que en un futuro eche de menos), a grandes sumas de dinero o cosas aún más preciadas (su alma o la de alguna de sus seres queridos). Badeus detesta a los cobardes y a los que no saben, o no quieren, arriesgarse, y puede negarse a llegar a ningún tipo de trato con este tipo de individuos o pedirles que hagan algo útil, fomentando la práctica del juego en su región, aunque de todas formas, los servicios que el demonio preste los hará con la mayor de las desganas y mala idea (contra su invocador) posible.

Se aparece como un hombre de finos y retorcidos bigotes y pelo oscuro, que viste elegantes ropajes y habla con una agradable voz, demostrando unos refinados modales y del que, como particularidad, diremos que posee una picuda cola que oculta en público y que mueve constantemente ante sus invocadores (poniéndolos, de camino, un poco más nerviosos). No se lleva especialmente bien con Cagriol, al que acusa de meterse en su terreno, ni perderá ocasión de hacer burla de Tabrol, al que considera un perdedor.

FUE:	18	Altura:	1,80 varas
AGI:	20	Peso:	192 libras
HAB:	26	RR:	0 %
RES:	20	IRR:	200 %
PER:	28	Aspecto:	19 (Atractivo)
COM:	25		
CUL:	21		

Armadura: Elegante ropa acolchada (3 puntos de protección).

Armas: Pelea 60 % (1D3+1D4), Espada corta o Florete 70 % (1D6+1+2D6), Coletazo 40 % (1D4+1D4: ignora armaduras ordinarias e inyecta un veneno que, en caso de no superarse una tirada de RES×2, emula los efectos de la muerte verde, ver pág. 222/- del manual de juego).

Competencias: Juego 200 %, Juegos de Manos 200 %, Escamotear 125 %, Falsificar 99 %, Empatía 155 %, Elocuencia 150 %, Leer y Escribir 99 %, Corte 99 %, Sigilo 60 %, Comerciar 60 %, Esquivar 45 %, Conocimiento de Área (Garitos de juego) 99 %.

Parte II: Daemonolatreía

Hechizos: Talismán de Protección, Coraje del Necio, Vicio del Juego, Mal Fario, Mal de Ojo, Infortunio, Condenación, Bendición de Pepín, Amuleto del Fullero, Filtro de Memoria, Leche de Sapiencia, Embrujar, Dominación, Discordia, Encanto del Viajero, Don de Palabra, Bendición de Hada, Dolores de Parto, Alma de Estatua, Maldición de Gul, Susurro de los Secretos, Bebedizo de Sueños, Filtro de Olvido, Manto de Sombras, Alas del Maligno.

Poderes especiales:

- ✧ **Visión de futuro:** Badeus tiene la capacidad de ver el futuro. Su capacidad es muy breve, apenas puede anticipar seis latidos de corazón, pero esta habilidad siempre está activa y la usa con (valga la redundancia) endiablada pericia.

BENCINO

Demonio torturador al servicio de Bael, el cual lo emplea para obligar a sus enemigos a realizar los actos más horribles, para su horror y vergüenza. Se aparece como una joven rubia de ojos brillantes, de gran estatura y belleza, vestida únicamente con una cota de malla dorada. Los demonólogos la invocan para esclavizar a sus enemigos, aunque este insidioso demonio gusta de convertir en víctimas a sus invocadores. El demonio es caprichoso en extremo y gusta de ridiculizar y torturar a sus víctimas. Cuando requiere pago por sus servicios, es totalmente imprevisible, aunque siempre implica que el demonólogo manipule a otros, mediante mentiras y medios aún más oscuros.

FUE:	13	Altura:	2,30 varas
AGI:	16	Peso:	225 libras
HAB:	16	RR:	0 %
RES:	15	IRR:	190 %
PER:	21	Aspecto:	23 (Hermoso)
COM:	24		
CUL:	18		

Armadura: Loriga de malla dorada (6 puntos de protección).

Armas: Mirada 80 % (Dominación: Ver poderes especiales).

Competencias: Elocuencia 99 %, Mando 99 %, Seducción 90 %, Corte 80 %, Tormento 125 %, Empatía 80 %, Conocimiento Mágico 80 %, Alquimia 60 %, Leer y Escribir 90 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Embrujar, Cadenas de Silcharde, Dominación, Discordia, Polvos de Seducción, Filtro Amoroso, Furia, Danza, Mal de Ojo, Fascinación, Eximir, Vino de Bencino.

Poderes especiales:

- ✧ **Mirada dominante:** Aquel que mire a los ojos de Bencino será afectado por el hechizo de Dominación, solo pudiendo hacer tirada de RR a la mitad para evitarlo. Los efectos duran 1D3×10 días. Bencino es inmune a cualquier hechizo o poder que afecte a su mente.

BERRETH

Demonio del odio al servicio, al menos teórico, de Frimost, Berreth fue uno de los últimos ángeles rebeldes que se retiraron del combate contra las fuerzas fieles al Altísimo, lo que le valió que su cuerpo físico fuese destruido por los victoriosos. No se ha recuperado de aquella derrota, culpando al resto de demonios del resultado, y busca desde entonces la revancha. Nunca ha aceptado su puesto en los Infiernos, despreciando a la inmensa



Daemonolatreia

mayoría de los demonios por su autocomplacencia, y se dedica a buscar enfrentamientos con las fuerzas celestiales, sea como sea.

Berreth es poco más que un despojo, cuyo intenso odio y fuerza de voluntad, le permiten ir adonde le venga en gana. Cuando es invocado, no se aparece físicamente (entre otras cosas porque no puede), limitándose a dejar escuchar su voz, confundida entre el crepitar del fuego. Los demonólogos invocan a este demonio cuando esperan enfrentamiento con las fuerzas celestiales, aunque en la práctica solo sirva para retrasar su actuación, pues rara vez consigue ganar alguna lid. Berreth pide a cambio de sus servicios que el demonólogo se una a su particular cruzada contra las fuerzas divinas, algo que puede ser muy peligroso para la salud del hechicero.

Berreth es igual que un ánima y no posee características físicas.

RR: 0 %
IRR: 350 %

Competencias: Cualquier arma 85 %, Escudo 83 %, Esquivar 80 %, Mando 85 %, Elocuencia 75 %, Tácticas 85 %, Ingeniería Militar 80 %, Esquivar 60 %, Correr 60 %, Leer y Escribir 50 % (solo puede utilizarlas tras poseer un cuerpo).

Hechizos: Amuleto, Talismán de Protección, Arma Inquebrantable, Filo Constelado, Piel de Lobo, Fuerza de Gigante, Corazón de León.

Poderes especiales:

✧ **Odio celestial:** Se lanzará al combate contra cualquier miembro de las fuerzas celestiales que vea, no rebajándose a luchar con peones (mortales). Estas luchas, si no ha poseído un cuerpo físico, se realizan en el plano espiritual y en la práctica sirven para retrasar la intervención de las fuerzas divinas entre 1D3 y un 2D6 asaltos, dependiendo de la calidad de los oponentes. Si se ve obligado, puede poseer mortales (hombres y animales), de igual forma que los despojos (mismos poderes y limitaciones).

Bhêz

Conocido como el Procurador de Enigmas, se sabe muy poco de este demonio. Los demonólogos no se ponen de acuerdo sobre si Bhêz está al servicio de Baalberith, Agaliareth o del mismísimo Lucifer. Tampoco se sabe a ciencia cierta cuál es su función dentro de la jerarquía infernal, no quedando claro si actúa como consejero, instructor, erudito o científico.

Bhêz se aparece como una llama de luz cálida y dorada que flota en el aire, que habla con una voz clara y con cierto eco. Los demonólogos lo invocan por los enigmas y adivinanzas que propone, considerados por los más cultos y sagaces de un gusto «exquisito», o para buscar su consejo en materias relacionadas con enigmas, textos encriptados, matemáticas u otras ciencias complejas. Los pagos que exige por estos servicios no son fijos, variando según el gusto y capricho del demonio, resultando en casos «extraños» (algunos comentan que el pago es otro enigma del demonio). Bhêz detesta la violencia y no es especialmente maligno, y si en su invocación no se recurriera a la invocación de ciertas potencias infernales poderosas, alguno incluso dudaría que fuese un demonio.

Bhêz carece de cuerpo físico, por tanto no tiene características físicas.

PER: 50 RR: 0 %
COM: 25 IRR: 300 %
CUL: 50

Armadura: Bhêz no tiene cuerpo físico como tal (la llama es una mera ilusión), por ello es inmune a cualquier ataque físico (aun cuando sea mágico). Solo la magia o la Fe pueden expulsarlo.

Armas: Enigmas (ver poderes especiales).

Competencias: Criptografía 300 %, Elocuencia 99 %, Empatía 99 %, Enseñar 50 %, Escuchar 99 %, Descubrir 99 %, Todas las de cultura a 125 %.

Hechizos: Todos los relacionados con los conocimientos, la cultura y la magia en sí.

Poderes especiales:

✧ **Enigmas:** Bhêz puede proponer un enigma tan enrevesado e interesante a la vez que «enganchará» a su blanco de tal forma, si falla una tirada de RR, que no podrá hacer otra cosa que intentar buscar la solución, ignorando totalmente todo lo que le rodea. Ante ataques o amenazas, el blanco puede hacer una tirada de Templanza cada turno para intentar abandonar la idea, al menos de forma momentánea, para hacer frente a la amenaza.

BOBREI

Demonio de la infamia, al servicio de Bael, actúa como pregonero infernal. Se aparece como un encapuchado, del que no se ve la cara por tenerla oculta en las tinieblas, pero sí sus ojos, dos ascuas rojas. Bobrei es la antítesis de su compañero Jacobus: es extremadamente silencioso y solo habla con sus invocadores en muy raras ocasiones, contentándose con que hablen ellos y respondiéndoles con signos o gestos. Suele ser invocado para extender rumores (verdaderos o falsos), de forma segura, con la certeza que no podrán averiguar quién los ha empezado. Bobrei cobra por este servicio treinta y tres piezas del oro más puro, grabado con su signo en el anverso y una réplica de su círculo de invocación en el reverso, aunque no pedirá expresamente que se le pague. Si el demonólogo no conoce la existencia de este pago, o simplemente no desea darlo, Bobrei realizará el servicio de todas formas, aunque cien días después de haberlo acabado volverá a la ciudad a difundir un rumor auténtico y embarazoso sobre el demonólogo. Bobrei es el compañero inseparable de Jacobus, y no es raro que este último aparezca cuando se convoque al otro.

FUE: 20 Altura: 2 varas
AGI: 18 Peso: 192 libras
HAB: 18 RR: 0 %
RES: 25 IRR: 200 %
PER: 30 Aspecto: Variable
COM: 30
CUL: 20

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Pelea 75 % (1D3+1D6).

Competencias: Elocuencia 250 %, Empatía 150 %, Discreción 150 %, Sigilo 150 %, Disfrazarse 101 %, Descubrir 89 %, Escuchar 95 %, Leer y Escribir 99 %, Conocimiento de Área (Ciudades, pueblos o villa) 90 %, Conocimiento de Área (Rumores) 125 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Encanto del Viajero, Velo de Hada, Alma de Estatua, Clarividencia, Mensaje Onírico,

Parte II: Daemonolatreía

Maldición del Hierro, Inquisición, Embrujar, Engendrar Lutin, Alas del Maligno, Bendición de San Nuño, Mensajero de los Vientos, Voz de los Elementos, Bendición de Bobrei, Rastro de Infamia.

Poderes especiales:

- ✦ **Multiforme:** Bobrei puede adoptar la forma que más le interese para mejor poder difundir los rumores. Tiene preferencia por la de un juglar borracho, la de un indiscreto monje obeso y la de una viuda curiosa.
- ✦ **Silbido:** Bobrei puede dar un sonoro silbido que obligará a todo el mundo a darse la vuelta y mirarle. Si alguien desea evitar expresamente volverse (el giro es algo instintivo), habrá de superar un tirada de Templanza.

BOLGORO

Demonio de la magia negra al servicio de Agaliarepth, que suele acompañar a su amo cuando este acude a los aquelarres. Hay quien piensa que puede ser una mascota del demonio mayor, pero la verdad es que Bolgoro es tan inteligente o taimado como su señor. Se aparece como un enorme sapo negro del tamaño de un perro grande que habla con voz sibilina, con ojos humanos que cambian de color. Los demonólogos lo invocan por los poderes que ofrece su «mera presencia», cosa relativamente fácil, ya que el demonio es muy aficionado a la adulación y a la lisonja, aunque tanta adoración por parte de sus invocadores le lleva a tomarse «confianzas» y acudir sin permiso ante sus antiguos invocadores y pedirles que complazcan sus deseos.

FUE:	12	Altura:	1,20 varas
AGI:	12	Peso:	112 libras
HAB:	10	RR:	0 %
RES:	15	IRR:	450 %
PER:	25	Aspecto:	-
COM:	22		
CUL:	28		

Armadura: Piel gruesa (2 puntos de protección), golpes y ataques de armas contundentes le hacen la mitad de daño.

Armas: Ninguna.

Competencias: Leer y Escribir 100 %, Elocuencia 77 %, Empatía 77 %, Escuchar 65 %, Enseñar 95 %, Conocimiento Mágico 125 %, Conocimiento Mineral 125 %, Conocimiento Vegetal 125 %, Astrología 125 %, Alquimia 125 %, Demonología 100 %.

Hechizos: Todos.

Poderes especiales:

- ✦ **Ungüento:** La secreción de la piel de Bolgoro funciona como ungüento de brujas. Y, una vez seca, la secreción de la piel de Bolgoro actúa como polvo de hechicerías.
- ✦ **Saliva:** La saliva de Bolgoro actúa como infusión de serenidad.
- ✦ **Sangre:** La sangre de Bolgoro usada adicionalmente en hechizos que requieran sangre de demonio ofrece un bonificador de +50 % (acumulable con el bonificador de su presencia).
- ✦ **Presencia mágica:** Cualquier hechizo lanzado en presencia de Bolgoro tiene un bonificador de +25 %, si es de magia blanca o +50 % de magia negra o demonológica.

- ✦ **Aparición recurrente:** Bolgoro puede aparecerse a aquellos que lo han invocado con anterioridad, esperando ser complacido y adulado. En caso de no ser bien recibido, su invocador lo tendrá, en el mejor de los casos, complicado para llegar a cabo pactos en un futuro.

BONARO

Conocido como el poeta despiadado, este demonio de la envidia se tiene por el mayor poeta de los Infiernos. Invocado por aquellos que quieren mejorar sus versos, se aparece como un hombre envuelto en caros ropajes de cuya frente sobresalen dos retorcidos cuernos de cabra, que rodean su cabeza formando una corona. Bonaro siempre habla en verso, tratará siempre conseguir hacer un trato que implique el alma de su invocador, y solo tras una ardua negociación puede ceder a realizar algún servicio a cambio de que se le «presente» a potenciales poetas o que se le compongan extraordinarias rimas, para su uso y disfrute exclusivo. Los demonólogos lo invocan en busca de las «rimas doradas». Aunque se sabe que Bonaro es un poeta de cierta valía, no duda en plagiar o usar versos de las almas de los poetas condenados que están a su servicio por toda la eternidad. Es un hecho conocido que Bonaro y Fausnar'eq tienen rencillas personales sin resolver, por disputas sobre talentosos autores, y Bonaro no dudará en perjudicar a su «compañero», si se presenta la ocasión de hacerlo saliendo indemne.

FUE:	15	Altura:	1,74 varas
AGI:	15	Peso:	170 libras
HAB:	21	RR:	0 %
RES:	16	IRR:	200 %
PER:	23	Aspecto:	22 (Hermoso)
COM:	26		
CUL:	24		

Armadura: Ropa acolchada (2 puntos de protección).

Armas: Daga 73 % (2D3+1D6).

Competencias: Poesía 125 %, Leer y Escribir 110 %, Elocuencia 99 %, Empatía 90 %, Escuchar 90 %, Enseñar 95 %.

Hechizos: Todos hasta *vis quarta*.

Poderes especiales:

- ✦ **Rimas doradas:** Son poemas que conoce el demonio, que recitados por un humano por primera vez, conceden un bonificador de +50 % a la Elocuencia y Seducción (no es muy efectivo con los demonios que ya están acostumbrados a tales rimas).

BONTHU

Demonio del deseo y la avaricia al servicio de Surgat (algunos demonólogos creen que es a Masabakes a quien realmente sirve), que algunos piensan que pudo haber sido en tiempos remotos un dios pagano de una cultura olvidada. Se presenta bajo la forma de un fornido campesino de pelo verde. Se le suele invocar para que conceda fertilidad en los campos, mejore la calidad de las tierras o acelere el crecimiento de las cosechas. Como pago exige que se hagan sacrificios humanos y se rieguen los campos con la sangre de los mismos. El número de sacrificios es proporcional al tamaño del campo a «abonar». De todas formas, hay que destacar que los frutos de la tierra «abonada» por Bonthu serán más grandes y lustrosos,

Daemonolatreia

aunque se pudrirán mucho antes, y si a alguien se le ocurre bendecirlos, aunque solo sea por costumbre, sin poseer fe alguna, el sabor de los frutos será extremadamente amargo. Bonthu no se lleva demasiado bien con Emen'on.

FUE:	26	Altura:	1,87 varas
AGI:	10	Peso:	250 libras
HAB:	10	RR:	0 %
RES:	24	IRR:	150 %
PER:	15	Aspecto:	13 (Normal)
COM:	10		
CUL:	10		

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Aperos de labranza 60 % (1D6+1+2D6), Pelea 60 % (1D3+2D6).

Competencias: Artesanía 80 %, Descubrir 80 %, Astrología 99 %, Rastrear 60 %, Agricultura 200 %, Sigilo 70 %, Conducir Carro 89 %, Conocimiento Vegetal 200 %, Conocimiento Mineral 150 %, Conocimiento Animal 100 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Polvos de Seducción, Lujuria, Deseo Carnal, Danza, Fertilidad, Árbol de la Abundancia.

Poderes especiales:

✧ **Control vegetal:** Bonthu puede controlar la vegetación, como un ígneo controla el fuego.

BORNAFET

Demonio de la perversidad al servicio de Beherito. Algunos demonólogos creen que Bornafet es el jefe de los susurradores oscuros, siendo el mismo uno de ellos (aunque ello no explica que tenga cuerpo físico). Se aparece como un encapuchado, al que no se le ve el rostro y que despide continuamente un espeso humo negro por los pliegues de su capa y capucha. Los demonólogos lo invocan por su poder de mostrar a quien desee los pensamientos de otros. El demonio es caprichoso en su pago, pidiendo a veces una gran cantidad de dinero en oro puro, y otras que se le preste un «pequeño servicio» que puede consistir en beneficiar o perjudicar a alguien elegido por el demonio. Bornafet es un demonio al que hay que tratar con cuidado, pues siempre suele mostrar los pensamientos más perversos de sus blancos, guardándose de comentar los pensamientos positivos. Si el blanco a «leer» no está presente, Bornafet puede poseer a su invocador, convirtiéndolo completamente su cuerpo en humo e introduciéndose en él. Durante esta posesión, el demonio no controla en absoluto a su invocador, limitándose a hacer oír su voz en la mente del poseído. Es de suponer que el demonólogo llevará a Bornafet a quien desee «leer» y despedirá al demonio lo antes posible (otra cosa es que se vaya...).

FUE:	10	Altura:	1,65 varas
AGI:	11	Peso:	140 libras
HAB:	11	RR:	0 %
RES:	5	IRR:	210 %
PER:	30	Aspecto:	Desconocida
COM:	25		
CUL:	20		

Armadura: Ropa gruesa (1 puntos de protección) y humo negro (todos los ataques tienen un penalizador de -25 %).

Armas: Daga 69 % (1D4+2).

Competencias: Empatía 150 %, Elocuencia 101 %, Sigilo 80 %, Leer y Escribir 80 %, Mando 80 %, Descubrir 90 %, Escuchar 90 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Polvos de Viaje, Manto de Sombras, Fuerza de Gigantes, Leche de Sapiencia, Embrujar, Don de Palabra, Bebedizo de Sueños, Mensaje Onírico.

Poderes especiales:

✧ **Poseión:** Aquel que mate a Bornafet en su forma física deberá pasar una tirada de RR o se verá poseído por el demonio. Bornafet sabe lo que piensa cualquier persona que vea, aunque normalmente solo revelará los más oscuros y perversos pensamientos.

BRINGAMO

Demonio del vicio, al servicio de Masabakes, está más enganchado a su vicio por el vino que sus propias víctimas. De hecho, en lugar de tentar y buscar la desgracia de los borrachos, prefiere beber con ellos, disfrutando de un buen sarao. Los demonólogos no suelen invocar mucho a este demonio, por lo limitado de los servicios que ofrece, que se pueden reducir a presidir u organizar una buena fiesta de borrachos o buscar la ruina a algún enemigo, convirtiéndolo en un alcohólico. Si es invocado se aparece como un viejo desdentado, vestido con harapos y borracho como una cuba. Como pago por los servicios que pueda proveer, Bringamo no quiere almas, solo cantidades ingentes de vino (u otra bebida alcohólica) del bueno. De todas formas, aquellos que comercien con Bringamo no lo deben tener por un afable borracho, pues sigue siendo un demonio y de vez en cuando recupera la suficiente sobriedad para hacer su trabajo como debe.

FUE:	21	Altura:	1,70 varas
AGI:	8	Peso:	185 libras
HAB:	8	RR:	0 %
RES:	24	IRR:	180 %
PER:	10	Aspecto:	7 (Marcadamente feo)
COM:	11		
CUL:	9		

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Pelea 69 % (1D3+1D6).

Competencias: Elocuencia 84 %, Conocimiento Vinícola 150 %, Esquivar 60 %, Corte 40 %, Escamotear 99 %, Degustar 95 %, Sigilo 80 %, Correr 80 %, Conocimiento de Área (Bodegas y tabernas) 120 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Fertilidad, Polvos de Seducción, Lujuria, Discordia, Borrachera, Bendición de Bringamo, Prodigio de Bringamo.

Poderes especiales:

✧ **Vino mágico:** Bringamo puede hacer aparecer bebidas alcohólicas de la nada, aunque evitara degustarlas, prefiriendo los caldos locales.

BRODEROS

El origen de Broderos no es muy conocido, pero se cree que fue un ígneo o un demonio de la guerra al servicio de Frimost. Pero lo que lo hace tan peculiar es que un buen día se «plantó», cansado de seguir órdenes de sus superiores y se puso a despotricar contra toda la jerarquía infernal, que si con la revuelta

Parte II: Daemonolatreía

celestial se había cambiado de servir a un señor por otro, que si ya está bien de tanta historia... llamando a todos los demonios a la rebelión más absoluta. El tema causó cierto revuelo, y obligó al mismo Frimost a intervenir capturando al rebelde demonio, pero cuando se disponía a destruirlo, apareció Lucifer y ordenó que se conmutase su ejecución por una pena de aprisionamiento eterno. Muchos murmuraron sobre este gesto de inusitada magnificencia del Señor de los Infernos. Tiempo después se vio que el demonio podía ser de utilidad, pues se había convertido en un demonio de la rebeldía y la anarquía, que odiaba cualquier tipo de regla, ley o imposición y, liberado en un cierto lugar, en cierto momento, podía crear un caos y destrucción mayores de los que podían crear muchos demonios. Por ello pasa el tiempo encerrado y vigilado, salvo cuando son «requeridos» sus servicios, momento en el que es liberado en un lugar donde su particular actitud y filosofía hará que actúe para beneficio de la causa infernal. Broderos no obedece a nadie, teniéndose por un demonio libre, aun en su cautiverio y, aunque sabe que es utilizado en ocasiones por los demonios mayores o superiores, accede a regañadientes, porque sus actos traen la libertad y acaban con la opresión, allá donde va, aunque normalmente creando mayor caos, mal y sufrimiento, pero sin reglas, leyes o tiranías que importunen (teóricamente). Algunos demonólogos sospechan que Lucifer tiene una tarea especial reservada para el demonio, que en caso de ser destronado por Belzebuth, tiene una organizada estrategia preparada con respecto a Broderos, que destruiría al usurpador del trono. Algunos demonólogos tratan de invocar al demonio, pero es tarea complicada y peligrosa, pues su aprisionamiento dificulta la invocación y Broderos no ve en los demonólogos más que a otro tipo de esclavizadores, teniendo más ganas de destriparlos que de llegar a algún tipo de acuerdo.

Cuando es invocado puede aparecerse bajo la forma de la última víctima asesinada en la comarca o usar su verdadera apariencia, un león de tres colas y tres cabezas ligeramente humanoides, una de pelo de oro, otra de plata y otra de cobre, que hablan al unísono. Broderos no siente muchas simpatías por los demonios (salvo por Ekrem), bien por ser explotadores o por dejarse explotar, y odia especialmente a Bencino. Por otro lado, siente envidia y desprecio por los humanos, por poseer libre albedrío y por malgastarlo dejándose someter, aunque sentirá simpatías por aquellos más desfavorecidos e incluso puede llegar a ayudar a los que quieran rebelarse.

Estas son sus características en forma original. En su forma humana toma los valores de su víctima.

FUE:	25	Altura:	2,75 varas
AGI:	25	Peso:	1.200 libras
HAB:	16	RR:	0 %
RES:	23	IRR:	180 %
PER:	19	Aspecto:	-
COM:	22		
CUL:	20		

Armadura: Piel gruesa (3 puntos de protección).

Armas: Mordisco 50 % (1D4+3+2D6), Garras 68 % (1D6+2D6), Cualquier Arma 50 %.

Competencias: Sigilo 85 %, Elocuencia 95 %, Mando 80 %, Esquivar 60 %, Descubrir 70 %, Escuchar 80 %, Empatía 95 %, Corte 80 %, Leer y Escribir 99 %.

Hechizos: Bendición de San Nuño, Alivio del Esclavo, Furia, Discordia, Demencia, Mal de Ojo, Alas del Maligno, Manto de Sombras, Expulsión, Bálsamo de Curación, Piedra de Sanación, Maldición de Caín, Rostro de Ladrón, Guerra, Corazón de León, Anillo de Nigromancia, Alma de Estatua, Dominio del Fuego, Cláusula de Broderos, Revancha de Broderos, Mandato de Broderos.

Poderes especiales:

- ✦ **Forma de asesinado:** Broderos puede tomar la forma del último mortal asesinado injustamente en la comarca. Bajo esta forma sus características son las del ser humano imitado.
- ✦ **Aura de fuego:** Cuando se enoja, Broderos es rodeado con un aura de fuego que inflige 2D6 puntos de daño a quien le ataque y a su vez le ofrece una protección adicional de 2D6 puntos de protección.
- ✦ **Voluntad inquebrantable:** Es imposible someter a Broderos con hechizos de Dominación, Cadenas de Silcharde, Filtro Amoroso o similar. El único que puede someterlo es la Cadena de Lucifer.
- ✦ **Visión terrorífica:** La visión de Broderos en su forma natural inspira cierto temor, obligando a pasar una tirada de Templanza +25 %, para no huir y permanecer en su presencia. Si se contempla al demonio en su forma natural y enojado (rodeado de llamas), la tirada se vuelve a repetir, a dificultad normal, so pena de salir por patas.

BROLIN'OR

Demonio de la tortura al servicio de Astaroth. Este demonio está hastiado de su existencia y siente una gran melancolía por su antiguo estatus angelical, pero ya que no puede volver a los Cielos, ha decidido recrear un poco del mismo en el Infierno. Para ello está desarrollando varias actividades: por un lado, está «desviando» todas las almas condenadas que debe torturar a otros demonios torturadores (lo cual les hace poca gracia a todos...); y por otro, en sus dominios infernales, donde «teóricamente» debían darse los tormentos, está recreando un trocito de los Cielos, con hermosos jardines y una apacible aura, usando almas escogidas, que teóricamente debían estar siendo atormentadas, para su construcción y cuidado (las cuales le brindan su lealtad y complicidad por tal gentileza). Pero si por algo es conocido el demonio en la tierra es por sus fugaces apariciones en nuestro mundo, que bajo el alias del «ángel Manuel» interviene para evitar maldades o para que algún descarriado vuelva de nuevo a la senda del Altísimo. Y es que Brolin'or está harto de recibir almas condenadas para atormentar, y se esfuerza por «reformular», por las buenas o por las malas, a futuros «clientes», para evitar soportarlos eternamente. En su forma natural, Brolin'or se aparece como una figura humanoide, con peludas patas de asno, alas rasgadas de murciélago, larga barba y bigotes y un par de cuernos en forma de rayo que sobresalen de su frente, que habla con una voz atronadora y con cierto eco. Los demonólogos lo invocan por sus talentos para la tortura y el demonio pide como pago, el que se le eche «una mano» en ciertos asuntos...

Las actividades Brolin'or han permanecido en secreto durante mucho tiempo, pero hay demonios que las han descubierto, como es el caso de Melquíes, el cual chantajea al demonio torturador para que le ayude en sus asuntos (a veces, incluso para beneficio mutuo). Brolin'or tiene a su servicio a cerca

de una legión de fieles almas condenadas a las que puede involucrar en sus planes (tratar como almas fugitivas).

Características en su forma original. En forma humana toma los valores de la persona imitada.

FUE: 25	Altura: 2,30 varas
AGI: 18	Peso: 230 libras
HAB: 20	RR: 0 %
RES: 18	IRR: 170 %
PER: 15	Aspecto: -
COM: 15	
CUL: 15	

Armadura: Pelo grueso (3 puntos de protección).

Armas: Pelea 50 % (1D3+2D6), Látigo 60 % (1D4+1+1D6).

Competencias: Elocuencia 85 %, Mando 70 %, Corte 70 %, Teología 80 %, Tormento 165 %, Empatía 80 %, Conocimiento Mágico 80 %, Alquimia 60 %, Leer y Escribir 90 %, Descubrir 80 %, Escuchar 70 %, Volar 80 %, Sigilo 75 %.

Hechizos: Todos hechizos hasta *vis quarta* más todos los relacionados con el dolor.

Poderes especiales:

- ✦ **Forma mediocre:** Brolin'or puede tomar la forma de cualquier persona de aspecto «Mediocre».
- ✦ **Látigo maldito:** El látigo de Brolin'or produce un dolor terrible: al impactar a su blanco, este debe hacer una tirada de combinada de Templanza y RES×3 o estará conmocionada (-50 % a todo) por el dolor durante 1D6 asaltos.
- ✦ **Forma aterradora:** La forma original del Brolin'or inspira miedo y espanto en los mortales, pues aparenta ser el arquetipo del Diablo clásico, obligando a pasar una tirada de Templanza a aquellos que quieran atacarlo. En caso de fallo se puede repetir la tirada cada asalto, pero fallar dos veces obliga al atacante a huir espantado.

BROVO

Brovo fue antaño un poderoso ígneo al servicio de Frimost, que despertó las iras de su señor, aunque aún no se sabe a ciencia cierta el porqué. Lo que sí se conoce son las consecuencias de aquel incidente, pues Frimost aniquiló a Brovo en un ataque de cólera, o al menos eso se pensó durante siglos, hasta que un demonólogo invocó accidentalmente al demonio al intentar convocar a un descarnado. Pero poco o nada quedaba del temible ígneo, solo un descarnado que una vez que ocupaba un cuerpo no era más que un balbuceante ser de mirada perdida, que se movía constantemente intentando tocarlo todo. Cuando se conoció la noticia, Frimost no quiso saber nada más de su antiguo servidor, y lo cedió con sumo gusto a Agaliaretp que, extrañamente, se lo había solicitado. Y es que el siniestro señor de la magia negra sabía qué había pasado realmente con Brovo, pues una vez que había sido destruido, una parte de su espíritu logró escapar, quedando atrapado en el oscuro lugar donde están aprisionados los *mashkith*. Allí, el demonio perdió la poca cordura que aún tenía, pero quedó de alguna forma ligado al lugar y, una vez que escapó, se convirtió en un vínculo permanente con ese oscuro plano, actuando como «puerta» para los *mashkith* que allí se encuentran.

Los demonólogos no deberían invocar a este demonio, pues es extremadamente peligroso, no por él, sino por la gran cantidad de *mashkith* que puede encarnar este particular demonio de la locura.

Brovo posee las mismas características que la víctima poseída, excepto las siguientes:

RR: 0 %
IRR: 300 %

Competencias: Balbucear 99 %, Esquivar 50 %.

Hechizos: Ninguno.

Poderes especiales:

- ✦ **Inmunidad mental:** Brovo es inmune a cualquier hechizo o poder que afecte a la mente, sobre todo porque poco hay que afectar.
- ✦ **Posesión:** Si Brovo toca a alguien y esa persona no pasa una tirada de RR, se verá inmediatamente poseído por un *mashkith* al azar.
- ✦ **Sangre de mashkith:** La sangre de Brovo puede ser usada como componente opcional de invocaciones de *mashkith*, proporcionando un bonificador de +50 %.

BRUT

Demonio de la magia negra al servicio de Pertegas, Brut no es más ni menos que un lutín, aunque no uno ordinario. Originalmente fue uno de esos raros casos de demonólogo con suerte o talento que consiguió convertirse en demonio, y ya se las prometía felices, mientras iba urdiendo nuevos planes para subir en el escalafón infernal, cuando descubrió con horror que su nueva forma demoníaca no era más que la de un triste lutín. Ninguna de sus quejas ante la situación tuvo el menor éxito, siendo objeto de burla y escarnio por todos sus nuevos «compañeros». El único que le prestó atención fue Beherito, el cual escuchaba todos sus reproches con actitud seria e interesada, aunque luego se disculpase por no poder hacer nada para ayudarlo (sin duda, el demonio menor disfrutaba del espectáculo). Brut ha puesto en marcha muchos planes para ganarse el respeto de sus superiores en un intento de mejorar su situación, y aunque ha logrado ciertos éxitos, su idea de que lo recompensen convirtiéndolo en otro tipo de demonio solo despierta risas. Brut se aparece como un lutín ordinario. La mayoría de los demonólogos no suele llamarlo, mayormente porque desconocen su existencia, pero aquellos que sí la conocen lo invocan por su asesoramiento en demonología, ya que en sus tiempos fue un demonólogo especialmente brillante y ahora dispone de una perspectiva aún más reveladora. El demonio pide como pago que se le ayude en algún plan para obtener prestigio o se le enseñe algún hechizo que desconozca, además, por supuesto, de que se le deje libre..., y es que Brut solo puede venir a nuestro mundo a través del hechizo de Engendrar Lutín, que lo ata al servicio de su invocador, al cual debe servir «fielmente». En la práctica, tratarlo como un esclavo solo conseguirá el odio eterno del demonio, y, aunque puede tener cierto éxito a corto plazo, será desastroso a medio o largo. Si se le trata con la debida cortesía y Brut encuentra útil a su «amo», puede proponerle convertirse en su familiar y enseñarle así debidamente el oscuro camino de la demonología, propuesta ciertamente tentadora pero

Parte II: Daemonolatría

que llevará al candidato a ser usado como un peón del demonio en sus tejemanejes, aunque quizás los conocimientos que ofrezca bien valgan el riesgo.

FUE:	2	Altura:	0,1 pie
AGI:	16	Peso:	1 onza
HAB:	11	RR:	0 %
RES:	8	IRR:	195 %
PER:	25	Aspecto:	-
COM:	22		
CUL:	23		

Armadura: Ninguna.

Armas: Cuchillo 65 % 1D6+BD, Palo 1D4+1+BD. Solo podrá usar estas armas si las tiene a mano y toma forma humana. Si toma forma animal, puede intentar defenderse usando las armas naturales de la bestia en cuestión. Como lutín no dispone de arma alguna.

Competencias: Alquimia 112 %, Astrología 120 %, Comerciar 95 %, Conocimiento Animal 90 %, Conocimiento Mágico 120 %, Conocimiento Mineral 95 %, Corte 85 %, Correr 60 %, Criptografía 95 %, Demonología 95 %, Descubrir 80 %, Empatía 100 %, Enseñar 69 %, Elocuencia 100 %, Escuchar 90 %, Esquivar 80 %, Nadar 45 %, Leer y Escribir 110 %, Mando 80 %, Medicina 85 %, Memoria 90 %, Ras-
trear 45 %, Sigilo 75 %, Tregar 60 %.

Hechizos: Brut no conoce todos los hechizos, pero tiene un repertorio muy amplio, que incluye el hechizo prohibido del Abrazo de las Tinieblas. El demonio nunca hará ascos a aprender algún hechizo que todavía no conozca, y con el paso de los años su búsqueda de nuevos conocimientos le ha permitido aprender algunos hechizos «exóticos».

Poderes especiales:

- ✧ En un principio no existe ninguna invocación que traiga a Brut a nuestro mundo, aunque si se usa el hechizo de Engendrar Lutín llamándole expresamente por su nombre es posible invocarle. Opcionalmente, Brut puede acudir a nuestro mundo por mera casualidad (sigue siendo un lutín), si aquel que use un hechizo ordinario de Engendrar Lutín pifia o saca crítico (el DJ decide) en una tirada de Suerte. Sea como fuese, como lutín, el demonio queda atado al servicio de su invocador hasta que este haga una buena obra (Brut tiene la suficiente iniciativa para «provocar» dicha situación, si su «amo» le incomoda).
- ✧ En su forma «lutina», Brut no puede usar todas sus competencias (poca elocuencia puede demostrar si no tiene boca), debiendo tomar forma humana, vía hechizo de pellejo de bestia, para poder utilizarlas.
- ✧ Cuando Brut se enfada, su ojo pasa de color verde a rojo refulgente (brilla en la oscuridad). El demonio no puede hacer nada para evitar este cambio, más que calmarse para que vuelva a su color original. Si Brut ha tomado forma humana o animal, sus ojos siguen sufriendo este curioso defecto.
- ✧ Brut es susceptible a actuar como espíritu familiar si previamente se le lanza el hechizo Invocar al Familiar (pág. 120 de *Ars Malefica*, basta recitarlo con él delante, no necesita otro componente), compartiendo todos los poderes y limitaciones de estos, salvo:
 - † Si su patrón muere, Brut vuelve al Infierno.

- † Brut puede usar y recuperar sus PC de forma normal.
- † Su patrón no pierde RES por vincular a Brut como familiar.

BURDRACAS

Burdracas es un despojo, casi un demonio de la obsesión. No está al servicio directo de ningún demonio conocido, aunque no rehusará ayudar a cualquiera de ellos, si puede conseguir algo. Burdracas, también conocido como el Enemigo de la Iglesia, está obsesionado con la religión en general y con la Iglesia cristiana y sus componentes en particular, pues ha sido víctima de multitud de exorcismos, más de los que puede recordar, por no hablar de su encierro en una pila de agua bendita durante casi tres siglos. Burdracas, una vez ha poseído a una víctima, demuestra tener más calma que el despojo medio, al menos mientras no se saque el tema de la Iglesia. Los demonólogos lo invocan para hacer trabajos «finos» que otros despojos no serían capaces de hacer o para perjudicar a la Iglesia o al clero. El demonio pide a cambio que se perjudique lo más posible a la Iglesia y sus componentes. Burdracas tiene bajo su mando a cerca de una legión de despojos que simpatizan con su causa.

Posee las mismas características que la de la víctima poseída, excepto las siguientes:

RR: 0 %
IRR: 160 %

Armas: Las del poseído, además de Pelea 80 %.

Competencias: Las del poseído, más Teología 99 %, Leer y Escribir 80 %, Conocimiento Mágico 90 %, Alquimia 60 %, Elocuencia 80 %, Empatía 80 %, Sigilo 80 %, Disfrazarse 99 %, Escuchar 80 %, Descubrir 60 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Maldición, Tormento, Maldición de Gul, Beso de Thamur, Polvos de Seducción, Lujuria, Bendición de San Nuño, Vela de Temor, Clarividencia, Embrujar, Don de Surgat, Demencia, Alas del Maligno, más todos los hechizos que conozca su huésped.

Poderes especiales:

Los normales de un despojo (el aumento de características siempre es +6 como mínimo). Burdracas puede mover o empujar conscientemente objetos sin tocarlos, así como levitar (velocidad máxima como si anduviese). Si usa este poder en combate, se usa la competencia de Pelea.

CAGRIOL

Demonio de la tentación al servicio de Masabakes, sus tareas son las de procurar entretenimiento y placeres para los invitados de su señora. Cuando se le invoca, aparece como un joven de gran belleza, vestido con una túnica con piedras preciosas y una corona de laurel de oro. Cagriol tiene el poder de conocer los vicios secretos de aquellos que le rodean y el de poder satisfacerlos, tarea por la cual es convocado por los demonólogos. Cagriol no pide pago alguno por brindar este servicio a su invocador, pero sí lo pide si es para otros, siendo su pago que el invocador también sea satisfecho en sus vicios. Y es que el demonio sabe hacer muy bien su misión y aquellos que hacen uso de sus servicios en extremo se convierten en esclavos de Cagriol, reduciéndose su vida cada vez más a la simple satisfacción de sus vicios. Cagriol tiene a sus

Daemonolatreia

servicio a media legión de susurradores oscuros. El demonio no se lleva bien con Doqmo'or, por hechos solo conocidos por ellos dos.

FUE:	15	Altura:	1,74 varas
AGI:	15	Peso:	165 libras
HAB:	19	RR:	0 %
RES:	20	IRR:	160 %
PER:	27	Aspecto:	21 (Hermoso)
COM:	25		
CUL:	22		

Armadura: Túnica encantada (4 puntos de protección).

Armas: Pelea 65 % (1D3+1D4).

Competencias: Empatía 200 %, Elocuencia 150 %, Corte 100 %, Sigilo 80 %, Seducción 110 %, Descubrir 90 %, Escuchar 99 %, Leer y Escribir 100 %.

Hechizos: Todos hasta *vis quarta* más la invocación de susurradores oscuros.

Poderes especiales:

- ✦ **Mirada viciosa:** Cagriol conoce los vicios de cualquier persona que vea y tiene el poder de satisfacerlos, ya sea a través de visiones casi reales o físicamente. El blanco puede intentar evitar las visiones pasando una tirada de RR con -60 %.

CANOBOS

Canobos es el demonio encargado de cuidar de las perreras del Infierno, donde moran los temibles *dips*, más conocidos como los perros o sabuesos infernales. Se aparece como un enorme hombre, muy peludo y con una cara que tiene más de perro que de hombre, que habla con una voz lobuna. Los demonólogos lo invocan para que les ceda un *dip* a su servicio durante cierto tiempo. Canobos pide a cambio de este servicio enormes cantidades de carne fresca (si es humana, mucho mejor) para alimentar a sus hambrientas hordas. Corre la leyenda que este demonio tiene poder también sobre los malditos con forma bestial (*brucolacos*, *lobisomes*, *cinocéfalos*, *upiros*, etcétera), y que, si lo desea, puede levantar tales maldiciones.

FUE:	25	Altura:	1,90 varas
AGI:	20	Peso:	270 libras
HAB:	11	RR:	0 %
RES:	24	IRR:	190 %
PER:	18	Aspecto:	-
COM:	12		
CUL:	9		

Armadura: Piel de *dips* (3 puntos de protección).

Armas: Garrote 69 % (1D6+2D6), Pelea 80 % (1D3+2D6), látigo 73 % (1D4+1; además, el látigo siempre produce cicatriz).

Competencias: Conocimiento Animal 150 %, Entrenar Animales 150 %, Conocimiento Vegetal 90 %, Rastrear 99 %, Sigilo 80 %, Lanzar 90 %, Sanar 80 %, Mando 90 %, Descubrir 60 %, Escuchar 89 %, Leer y Escribir 50 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Furia, Discordia, Vela de Temor, Bardas Encantadas, Piel de Lobo, Anillo de Nigromancia, Amansar Fieras, Cuerno de Canobos, Mandato de Canobos.

Poderes especiales:

- ✦ **Invocación de dips:** Canobos puede invocar 1D6 *dips* por asalto. Canobos puede controlar a cualquier *dip*,

perro o lobo (algunos creen que hasta brucolacos, *lobisomes* y *cinocéfalos*).

- ✦ **Visión aterradora:** Ver a Canobos furioso es un espectáculo pavoroso, que obliga a pasar una tirada de Templanza so pena de verse obligado a huir o sufrir un penalizador de -25 % a todo, por miedo.

CANDULO

Candulo es un demonio guardián, encargado de vigilar las puertas del Infierno. Tal tarea la cumple en el exterior del Averno, cosa que llena de gran aburrimiento al demonio, que lo más que tiene de entretenimiento es un poco de conversación con el vicioso Marizrias, otro demonio guardián que cumple turno a la vez que él. No se le puede invocar debidamente, pues no puede abandonar su puesto, con lo que será el alma del demonólogo el que vaya a él. El semblante de Candulo es el de un ser humanoide de gran altura y excesiva delgadez, de piel ceniza, ojos llenos de oscuridad y un par de retorcidos cuernos de cabra, que habla con voz rugiente. Se le «invoca» para que dé detalles sobre los que van a ir a los Infiernos (nombres y fechas de «llegada» previstas), así como para dejar pasar al Infierno (extravagante variante del hechizo de Viaje a los Infiernos), o incluso, quién sabe, para dejar salir a alguno (con consecuencias harto peligrosas para el demonio). Cuidadoso deberá ser el demonólogo, porque para temas que incluyan el abrir la puerta, deberá también convencer a su camarada Marizrias. Para temas triviales, el demonio pedirá como pago que se le cuenten historias para entretenerle, cuanto más interesantes mejor y, aunque su compañero Marizrias las tache como un burdo pago, este último no dejará de escucharlas, como a «disgusto».

FUE:	25	Altura:	2,50 varas
AGI:	25	Peso:	180 libras
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	22	IRR:	300 %
PER:	20	Aspecto:	14 (Normal)
COM:	10		
CUL:	12		

Armadura: Coracina y bacinete encantado (8 puntos de protección).

Armas: Bracamante encantado 75 % (1D8+3+1D6+Veneno de almas), Cuchillo encantado (lanzado) 70 % (1D6+2D6+Multiplicación), Pelea 50 % (1D3+2D6).

Competencias: Descubrir 100 %, Escuchar 100 %, Esquivar 75 %, Correr 100 %, Lanzar 70 %, Memoria 80 %, Leer y Escribir 100 %, Latin 100 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Arma Invicta, Alma de Estatua, Maldición del Hierro, Maldición del Gul, Condenación.

Poderes especiales:

- ✦ **Listado de almas:** Candulo dispone del listado de aquellas almas que deben ir al Infierno, así como de su fecha de llegada.
- ✦ **Bracamante encantado:** El bracamante de Candulo está impregnado en veneno de almas (ver pág. 159) de manera permanente.
- ✦ **Cuchillo encantado:** Al lanzar Candulo su cuchillo, este se multiplica en 2D6 más, debiéndose tirar por cada uno para ver si acierta (incluido el original). Al golpear todos se desvanecen, volviendo el cuchillo a su mano o su funda (a elección del demonio).

✧ **Regeneración:** Si Candulo toca la puerta del Infierno, regenera de manera instantánea cualquier daño sufrido.

CARIDIAS

Demonio de la envidia, que sirve como barquero de los Infiernos, encargado de llevar las almas de los pecadores a sus terribles destinos. Caridias siente una terrible envidia por demonios menores y superiores, pues ellos poseen en propiedad almas humanas. Y es que, de tanto llevar almas de un lado a otro, Caridias ha tenido el antojo de poseer para sí el mayor número de almas posible. Se aparece bajo la figura de un encapuchado de gran altura y blancas manos que habla con voz lúgubre. Los demonólogos lo invocan para ser llevados a destinos lejanos o a los que es difícil llegar. A cambio, el demonio solo pide «el pago antiguo». Dicho pago, según explica el demonio, consiste en quedarse con una de las almas de los pasajeros, o todas las almas de aquellos que mueran durante la travesía (lo que sea mejor). En realidad el verdadero pago antiguo consiste en darle dos monedas muy especiales, dos óbolos antiguos, pero Caridias guardará esto en secreto, para poder conseguir almas. Se sospecha que Caridias fue un dios de la antigüedad o un servidor de este y que el pago antiguo forma parte de su Alianza, que aun en los Infiernos debe cumplir.

FUE:	20	Altura:	2 varas
AGI:	18	Peso:	190 libras
HAB:	13	RR:	0 %
RES:	17	IRR:	225 %
PER:	26	Aspecto:	Desconocida
COM:	9		
CUL:	14		

Armadura: Caridias es inmune a las armas ordinarias.

Armas: Remo 80 % (1D8+1+1D6).

Competencias: Navegar 150 %, Nadar 99 %, Descubrir 99 %, Escuchar 60 %, Empatía 80 %, Elocuencia 70 %, Leer y Escribir 75 %, Conocimiento de Área (Mares, lagos y ríos) 99 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Maldición de la Bruja (tormentas marinas, estado de la mar), Bendición de Jonás, Don de Mazbraún, Ofrenda a Caridias, Polvos de Viaje, Condenación.

Poderes especiales:

- ✧ **Remo encantado:** El remo de Caridias se considera arma mágica y no puede ser roto por medios normales.
- ✧ **Barca de Caridias:** Caridias puede llevar en su barca a cuantas personas quiera (una vez invocado, su barca siempre tiene el tamaño justo para los que va a conducir). Caridias navega a través de brumas, atravesando ríos y mares de este mundo y los Otros, usando sendas y atajos olvidados para llegar a su destino. Dependiendo del pago ofrecido, llevará a sus pasajeros a través de sendas más o menos seguras para ellos (a menos que se le ofrezca el alma de un pasajero, el viaje se puede esperar movidito).
- ✧ **Rostro mortal:** Caridias siente una terrible vergüenza de su rostro y lo mantendrá oculto en cada momento. La curiosidad puede picarle a su invocador, pero hará bien en no tratar de ver su rostro (algo que solo puede hacerse por la fuerza), pues aquellos que han visto el rostro de Caridias han muerto (sin tirada de RR posible para evitarlo).

CAPTORAS DE ALMAS

Los Cazadores de Almas (página siguiente) están armados con unas dagas muy especiales, las conocidas como captoras de almas, armas capaces de atrapar las almas de aquellos a los que matan. No se sabe con certeza el origen de estas misteriosas armas, pero que se sepa solo los Cazadores de Almas las poseen, a excepción de Nergal, que posee una espada con las mismas cualidades. Estas armas tienen las siguientes propiedades:

- ✧ Se consideran armas mágicas a la hora de dañar a ciertas criaturas.
- ✧ Los muertos por una captora (el último golpe dado debe haber sido por el arma) son atrapados por la daga, sin que puedan realizar tirada de RR para evitarlo, a no ser que posean fe. Aquellos que tras morir debieran ir al Cielo no pueden ser capturados.
- ✧ Forjadas con la misma esencia de los Infiernos, las almas atrapadas dentro de estas armas sufren horriblemente e intentan por todos los medios liberarse. Vana esperanza, pues es imposible. No obstante, su lucha constante se refleja de la siguiente forma:
 - † El odio ciego de las almas atrapadas hace el arma aún más letal. Cada tres almas contenidas dentro de una daga, esta incrementa su daño en uno (sin que el daño total pueda superar el máximo del arma con los bonificadores de daño) o ignora un punto de protección de la armadura del blanco, lo que sea mejor.
 - † Cada cinco almas contenidas en el arma, esta incrementa su fuerza mínima para usarla en una.
 - † Si el número de almas atrapadas supera el valor de la característica principal de la competencia con que maneja el arma su portador, el porcentaje de pifia aumenta en uno por cada alma que supere el valor de dicha característica.
- ✧ Existen hechizos específicos para ser usados con las captoras de almas, llamados marcas de la cazadora, que suelen tener como característica común el dibujo de un círculo mágico, clavando el arma en su centro.

✧ **Regeneración:** Caridias regenera tres puntos de vida por asalto, mientras permanezca en su barca.

CASDEN

Conocido también como el Demonio del Infortunio, está al servicio de Andrialfo, que lo tiene en muy poca estima y lo relega a tareas de demonio torturador en el Bosque de los Suicidas. Ni decir que esto al demonio no le gusta lo más mínimo, pero poco puede hacer para remediarlo. Su apariencia es la de un hombre cualquiera, vestido con ropas de campesino, y con

Daemonolatreia

la particularidad de que el color de sus ojos es de un intenso violeta. Es el demonio de la mala suerte y trae el infortunio a aquellos que lo rodean, tarea para la cual es invocado, no pidiendo más pago que se le invoque en el futuro varias veces y se le deje vagar a su antojo por el lugar, pues en el fondo está harto del Infierno, y le gusta «cambiar de aires».

FUE: 12	Altura: 1,82 varas
AGI: 14	Peso: 184 libras
HAB: 13	RR: 0 %
RES: 20	IRR: 175 %
PER: 18	Aspecto: 14 (Normal)
COM: 14	
CUL: 14	

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: látigo 60 % (1D3+1), Pelea 60 % (1D3).

Competencias: Escuchar 80 %, Descubrir 75 %, Sigilo 100 %, Leer y Escribir 50 %, Conocimiento Mágico 50 %, Rastrear 45 %, Tormento 75 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Mal de Ojo, Infortunio, Maldición de Casden, Invocar a los que Cabalgan en Vientos de Infortunio, Prisión del Finámbulo.

Poderes especiales:

✧ **Aura de mala suerte:** Casden proyecta un aura de mala suerte que afecta a todos los que estén a su alrededor

(pero no a él mismo), provocando que el porcentaje de pifia les aumente a un mínimo de 50 % en todas sus acciones. Además, es imposible realizar un ataque crítico contra el demonio.

CAZADORES DE ALMAS

Estos seres tienen la apariencia de cadáveres totalmente calcinados con ojos de plata. Los demonólogos no se ponen de acuerdo sobre si son realmente demonios o son algún tipo de engendro infernal, aunque hay una opinión bastante extendida de que son miembros de la Jauría de Dios caídos en desgracia. Sea cual sea su origen, la realidad es que son fanáticamente leales a Nergal. Su señor los usa para capturar a aquellas almas condenadas, que Dios sabe cómo, consiguen escapar de los Infiernos. Una vez en el mundo de los hombres, los Cazadores suelen disfrazarse mediante magia, intentando pasar desapercibidos mientras buscan a su presa, aunque si por las buenas no consiguen sus objetivos, no dudan en usar cualquier medio para lograrlo. Existe la leyenda que los inocentes pueden atravesar la ilusión que rodea a estos demonios, viéndolos como lo que realmente son.

FUE: 17/23	Altura: 1,75 varas
AGI: 15/20	Peso: 178 libras
HAB: 18/23	RR: 0 %
RES: 18/24	IRR: 160/225 %
PER: 16/19	Aspecto: 1-4 (10-22 cuando se enmascara)
COM: 10/14	
CUL: 10/17	



Parte II: Daemonolatreia

Armadura: Las armas ordinarias les hacen daño mínimo.

Armas: Daga Captora de Almas 70 % (1D4+2+1D6+Especial).

Competencias: Disfrazarse 95 %, Elocuencia 50 %, Mando 50 %, Intimidar 70 %, Corte 50 %, Rastrear 90 %, Sigilo 60 %, Esquivar 50 %, Conocimiento Mágico 90 %, Descubrir 80 %, Escuchar 80 %, Leer y Escribir 75 %, Correr 50 %, Preparar 45 %, Nadar 40 %.

Hechizos: Asesino de Fantasmas, Lámpara de Búsqueda, Don de Palabra, Inquisición, Maldición de Gul, Aquelarre Menor a Nergal, Maldición de Caín, Polvos Elementales, Bendición de San Nuño, Cerradura Maldita, Alivio del Esclavo, Barrera Escarlata, Velo de Hada, Mensaje Onírico, Reclamar lo Olvidado (solo para la daga), todos los hechizos de Marcas.

Poderes especiales:

- ✦ **Resistencia al daño:** Los Cazadores de Almas no se desmayan debido a puntos de RES negativos e ignoran penalizadores por daño o secuelas.
- ✦ **Velo de Hada:** Los Cazadores de Almas pueden lanzar el hechizo de Velo de Hada sin gastar PC, manteniendo sus efectos hasta que ellos deseen.
- ✦ **Inmunidad al fuego:** Los Cazadores de Almas son inmunes al fuego.
- ✦ **Visión inmaterial:** Los Cazadores de Almas son capaces de ver aquellos seres, entes o espíritus invisibles o inmateriales.

CORAMIUS

Demonio del miedo al servicio de Agaliareth, algunos demonólogos creen que en realidad es un avatar del demonio mayor. Coramius actúa como un eficiente administrador de tormentos a las almas condenadas. Se aparece como una oscura nube neblinosa, con un par de refulgentes ojos rojos en su centro, que habla con una voz aterradora. Los demonólogos lo invocan para usarlo como venganza o escarmiento contra sus enemigos. El demonio pide a cambio de estos servicios que el demonólogo cree o fomente una situación de miedo generalizado en su pueblo, ciudad o región, aunque también puede solicitar que se aterrice a una víctima en particular, hasta la muerte.

FUE:	20	Altura:	-
AGI:	25	Peso:	-
HAB:	15	RR:	0 %
RES:	10	IRR:	275 %
PER:	25	Aspecto:	-
COM:	5		
CUL:	18		

Armadura: Solo las armas mágicas o benditas pueden dañarle.

Armas: Mirada 50 % (Especial), Roce 50 % (Especial).

Competencias: Intimidar 300 %, Rastrear 90 %, Descubrir 50 %, Escuchar 50 %, Sigilo 90 %, todas las de Cultura a 85 %, Leer y Escribir 50 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Mal del Tullido, Alma de Estatua, Tormento, Vela de Temor, Maldición de Gul, Embrujar, Frasco de Miedos, Encerrar el Miedo, Liberar el Miedo, Invocación de *Meriots*.

Poderes especiales:

- ✦ **Mirada:** Una mirada exitosa de Coramius a los ojos de una víctima provocará los efectos del hechizo Vela de Temor si esta no pasa una tirada de RR a la mitad. Adicionalmente, cada vez que el demonio la mire, deberá hacer una tirada de Templanza o huirá aterrada.
- ✦ **Roce:** Si Coramius toca o roza a un mortal le proyecta tales miedos que hace que pierda 2D6 puntos de Templanza de manera permanente, si no pasa una tirada de RR. Aquellos que pierdan toda su Templanza se vuelven locos para siempre.
- ✦ **Miedos materializados:** Coramius puede usar hebras de su neblinoso cuerpo para materializar los miedos de sus víctimas (siempre que estos sean hacia algún tipo de ser o criatura). Los miedos materializados se comportan igual a los originales, con idénticas características y habilidades y se desvanecerán ante el primer punto de vida que pierdan o si la víctima que los conjuró les hace frente (tirada de Templanza con penalizadores variables, a discreción del DJ).

CORMEROS

Demonio de la magia negra al servicio de Beherito, en algunas ocasiones acompaña a su señor como su montura. Cormeros se presenta bajo la forma de un dragón adulto de escamas color sangre del tamaño de un caballo grande, con unos profundos ojos verde esmeralda. Los demonólogos lo invocan porque la mirada de Cormeros tiene el poder de rejuvenecer o envejecer a quien desee, y conocida la afición del demonio por devorar corazones humanos, este suele ser el pago por una mirada rejuvenecedora (normalmente Cormeros rejuvenece un año por víctima ofrecida). La mayoría de los demonólogos creen que Cormeros no es una bestia inteligente, pero lo cierto es que, bajo su apariencia monstruosa, se esconde un astuto demonio. La verdad es que Cormeros no hace nada por desmentir este engaño, comportándose como un animal, aceptando y recompensando sacrificios, pero los pocos demonólogos que han hablado con él conociendo su verdadera naturaleza no comentan demasiado sobre el tema, tratando al demonio con un exageradísimo respeto.

FUE:	30	Altura:	2,50 varas
AGI:	22	Peso:	1.000 libras
HAB:	5	RR:	0 %
RES:	28	IRR:	300 %
PER:	15	Aspecto:	-
COM:	10		
CUL:	16		

Armadura: Escamas (8 puntos de protección).

Armas: Mordisco 50 % (1D6+3D6), Coletazo 40 % (1D4+2+1D6), Garras 60 % (1D6+3D6), Aliento de Fuego 70 % (3D6), Mirada 60 % (Especial: si no se pasa una tirada de RR a la mitad, la víctima envejece 2D6 años).

Competencias: Conocimiento Mágico 99 %, Alquimia 90 %, Conocimiento Animal 90 %, Astrología 90 %, Correr 85 %, Esquivar 50 %, Descubrir 60 %, Escuchar 60 %, Leer y Escribir 60 %.

Hechizos: Todos hasta *vis quarta*.

Poderes especiales:

- ✦ **Mirada:** La mirada de Cormeros puede envejecer o rejuvenecer hasta 2D6 años por asalto, según lo desee el demonio. El uso de este poder no le consume ninguna acción.

de combate, aunque normalmente solo mirará a una víctima (a no ser que se junten para la «foto»).

✧ **Apariencia terrorífica:** Su apariencia draconiana inspira tanto temor como ver a un auténtico dragón, obligando a los personajes a pasar una tirada de Templanza o pena de huir aterrado.

Corquido

Demonio de la guerra al servicio de Abigor, Corquido es un gran estratega de los ejércitos infernales, y es conocido por sus brillantes y a veces poco ortodoxas tretas para lograr la victoria. Se aparece como un caballero de negros cabellos y nariz aguileña, vestido con una ornamentada y elegante armadura que sostiene un cetro de oro. Es invocado por los demonólogos para que aconseje en vísperas de batallas importantes. A cambio de sus consejos, Corquido pide que se cometan atrocidades en su nombre: saqueos, quema de villas y campos, ejecuciones masivas, etcétera. Corquido odia a Tracio, al que considera vulgar y estúpido, pugnando con él por conseguir los favores de su señor Abigor.

FUE:	23	Altura:	1,70 varas
AGI:	17	Peso:	191 libras
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	20	IRR:	200 %
PER:	20	Aspecto:	15 (Normal)
COM:	18		
CUL:	18		

Armadura: Arnés, yelmo y pavés (8 puntos de protección).

Armas: Espada 85 % (1D8+1+1D6), Cetro 70 % (1D8+1+1D6).

Competencias: Tácticas 200 %, Escudo 85 %, Ingeniería Militar 200 %, Elocuencia 99 %, Mando 130 %, Esquivar 70 %, Leer y Escribir 90 %, Empatía 140 %, Descubrir 80 %, Escuchar 60 %, Alquimia 90 %, Conocimiento Mágico 99 %.

Hechizos: Todos hasta *vis quinta*.

Poderes especiales:

✧ **Toque inquisitorial:** Corquido puede averiguar todos los detalles y secretos de un ejército si toca el equipo o una de las armas de un soldado de dicho destacamento.

Corrisia

Conocido como el cumplidor del pacto, este demonio suele ser enviado para recoger el alma de «clientes» especiales para otros demonios. Corrisia se presenta como el cadáver animado de un delgado marinero ahogado, sin ojos y de piel azul, con unas uñas muy largas y envuelto en una espesa niebla. Algunos demonólogos dicen haber realizado tratos con este demonio, aunque a ciencia cierta no se sabe si es verdad, pues a día de hoy no se conoce qué pide el demonio a cambio de sus servicios, y el hecho de que si no se llega a un acuerdo, Corrisia mata a su invocador, no ayuda a resolver este misterio.

FUE:	20	Altura:	1,90 varas
AGI:	17	Peso:	185 libras
HAB:	13	RR:	0 %
RES:	20	IRR:	210 %
PER:	23	Aspecto:	4 (Claramente repugnante)
COM:	9		
CUL:	10		

Armadura: Las armas ordinarias le hacen daño mínimo. La niebla que lo rodea reduce las tiradas para acertarle a la mitad.

Armas: Toque 70 % (2D6 de Frío intenso y drenaje de vida).

Competencias: Discreción 110 %, Sigilo 110 %, Esquivar 75 %, Trepas 90 %, Nadar 90 %, Saltar 90 %, Escuchar 99 %, Descubrir 79 %.

Hechizos: Amuleto, Salvaguarda Ambarina, Lámpara de Búsqueda, Susurro de los Secretos, Latón de Nuevas, Anillo de Nigromancia, Escapada.

Poderes especiales:

✧ **Niebla:** Corrisia puede generar una espesa niebla que lo rodee a voluntad. Esta niebla puede llegar a ser tan grande como desee.

✧ **Toque helado:** El roce de las uñas de Corrisia provoca que lo tocado se congele, sin que las armaduras físicas puedan proteger.

✧ **Incorpóreo:** Corrisia puede atravesar muros y puertas, tardando tres asaltos en ello.

✧ **Visión invisible:** Corrisia puede ver en cualquier situación o medio, incluso a seres invisibles (excepto a aquellos protegidos por la Salvaguarda Ambarina).

✧ **Aura de frío:** Corrisia desprende el frío de la misma muerte, lo cual aterroriza a hombres y bestias por igual. Aquellos que lo vean deberán superar una tirada de Templanza o huirán aterrorizados.

Culzca

También conocido como el Devorador Oscuro, su tarea en la jerarquía infernal no está muy clara. Demonio de la gula, al servicio de Agaliarethp, algunos demonólogos comentan que puede ser un avatar del demonio mayor. Su apariencia es la de un charco de sombras semisólidas. Este demonio tiene poco que ofrecer a los demonólogos salvo su insaciable apetito (es capaz de engullir cualquier cosa), y por ello suele ser invocado para devorar pruebas de los viles experimentos de su invocador. Culzca no pide nada a cambio de este servicio, pues comer es lo que más ansía en el mundo; de hecho, si el demonólogo no anda con cuidado y tiene la precaución de rodear el círculo de invocación con un círculo de polvo de plata, puede que se convierta en el segundo plato del ser. Aunque algunos piensan que Culzca es una bestia sin mente, se equivocan, pues es inteligente y se sabe de casos en que ha realizado trabajos «especiales» para un demonólogo hábil, a cambio de que lo libere por su ciudad. Culzca no soporta la plata: no le hace daño, pero evitará cuanto pueda tocar dicho metal, ya que, según los pocos que han escuchado su voz, parece ser que el demonio piensa que «sabe a rayos».

FUE:	28	Altura:	-
AGI:	20	Peso:	-
HAB:	5	RR:	0 %
RES:	20	IRR:	200 %
PER:	25	Aspecto:	-
COM:	5		
CUL:	5		

Armadura: Las armas físicas no dañan a Culzca. Solo el sol, el fuego y la magia pueden dañarlo (las armas mágicas o benditas solo le hacen daño mínimo).

Parte II: Daemonolatreía

Armas: Presa 85 % (Especial), Mordisco 80 % (1D4+2D6; el mordisco ignora armaduras físicas, de hecho, las devora).

Competencias: Sigilo 100 %, Esquivar 40 %, Descubrir 80 %, Escuchar 80 %, Rastrear 100 %, Arrastrarse (Correr, Nadar, Tregar) 100 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Maldición de Culzca, Devorador Invisible, Cerradura Maldita.

Poderes especiales:

- ✦ **Devorador:** Culzca puede devorar cualquier cosa, excepto la plata. Tarda en ello un asalto por cada par de libras de materia (le gusta saborear lo que come).
- ✦ **Sin forma:** El «cuerpo» maleable de Culzca le permite colarse por cualquier rendija o agujero.
- ✦ **Banquete horripilante:** Aunque especialmente espantoso, ver a Culzca no requiere pasar tirada de Templanza. Eso sí, verlo devorar una víctima viva es un espectáculo horrible que obliga a superar una tirada de Templanza, so pena de quedarse conmocionado durante un asalto: -50 % a todo, en caso de fallo, la tirada se repite en sucesivos asaltos (extendiéndose el tiempo de conmoción) hasta superarse.

Cheved

Cheved, también conocida como la Serpiente de la Felicidad, es una de las mascotas de Astaroth. Esta serpiente es bastante especial, pues cualquiera que la contemple se ve embargado por una gran felicidad. Se presenta como una enorme serpiente con escamas que varían de color cada cierto tiempo. Los demonólogos la invocan o bien para mitigar su infelicidad o para conseguir su veneno, con el que se puede lanzar el hechizo de Filtro Amoroso. Cheved no pide más pago por estos servicios que que se le garantice durante unos días un poco de tranquilidad y soledad (el ser la serpiente de la felicidad parece resultar estresante) en un sótano oscuro o similar. Esto no es tan sencillo como parece, pues cualquier persona infeliz que pulule por las cercanías del escondrijo y falle una tirada de RR se verá irracionalmente atraída hacia donde Cheved se esconde. Si permanece mucho tiempo por el lugar, fallando más tiradas de RR, el sentimiento se puede convertir en obsesión, llegando a forzar la entrada al lugar (aunque realmente la víctima no sepa el porqué).

FUE: 15	Altura: 5 varas (de longitud)
AGI: 20	Peso: 145 libras
HAB: 10	RR: 0 %
RES: 18	IRR: 250 %
PER: 18	Aspecto: -
COM: 5	
CUL: 8	

Armadura: Escamas (5 puntos de protección) y Felicidad (ver poderes especiales).

Armas: Mordisco 75 % (1D6+1D4+Filtro amoroso).

Competencias: Sigilo 90 %, Tregar 90 %, Nadar 90 %, Conocimiento Animal 90 %, Rastrear 80 %, Descubrir 60 %, Escuchar 90 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Filtro Amoroso, Polvos de Seducción, Lujuria, Felicidad, Velo de Emociones.

Poderes especiales:

- ✦ **Felicidad:** Todos los presentes ante Cheved se sentirán embargados de una inmensa felicidad, no teniendo ganas de hacer

otra acción que permanecer tranquilamente ante su presencia, teniendo que pasar una tirada de Templanza para intentar hacer otra acción.

DALMAT

También conocido como el Guardián de las Cosas Ocultas, este demonio de la avaricia está al servicio de Anazareth. Se presenta como una anciana sin ojos, vestida a la manera judía, portando un candil de oro en su mano izquierda y una espada del mismo metal en la derecha. Se cree que es uno de los guardianes de los tesoros infernales. Es invocado por demonólogos que deseen que este demonio les guarde posesiones valiosas. Si se solicita este servicio, Dalmat toca con su espada la puerta de la cueva (un símbolo especial en su círculo de invocación) y esta se abre, revelando unas escaleras esculpidas en la piedra que se internan en una pavorosa oscuridad. El demonólogo, acompañado por el demonio, deberá descender por esas escaleras y dejar la posesión en un lugar determinado que Dalmat le indicará. Todo ello deberá hacerlo con los ojos cerrados, ya que, si por cualquier motivo los abriera, Dalmat apagaría su candil, lo cual, además de cerrar la abertura de salida, dejaría al demonólogo rodeado de impenetrables tinieblas. Se debate sobre el destino de estos desdichados: algunos postulan que fueron asesinados por Dalmat y otros que aún siguen prisioneros de las tinieblas. Dalmat no pide nada por este servicio, pero si el demonólogo lo vuelve invocar con la intención de recuperar lo guardado, pronto descubrirá que el demonio pide un pago «por las molestias» de haber tenido que custodiar la posesión. Cuanto más tiempo haya estado bajo su custodia, mayor es el pago que pide. Si se invoca a Dalmat para recuperar un objeto que otra persona haya puesto bajo custodia, Dalmat se negará en redondo. Si el demonólogo es heredero por derecho de dicho objeto, seguirá dudando (aunque realmente sepa que es cierto), pero le permitirá realizar ciertas «pruebas», a decidir por el demonio, para demostrar quién es realmente. Se rumorea que Dalmat tiene a su servicio a dos demonios, Drossé y Bingrau, que le ayudan en su tarea y de los que nada se sabe.

FUE: 22	Altura: 1,90 varas
AGI: 15	Peso: 120 libras
HAB: 25	RR: 0 %
RES: 23	IRR: 225 %
PER: 27	Aspecto: 16 (Normal)
COM: 10	
CUL: 15	

Armadura: Aura mágica (5 puntos de protección).

Armas: Espada de oro 80 % (1D8+1+2D6).

Competencias: Escamotear 200 %, Sigilo 100 %, Esconder Objetos 200 %, Empatía 99 %, Leyendas 75 %, Rastrear 99 %, Empatía 99 %, Conocimiento Mágico 80 %, Comerciar 99 %, Escuchar 90 %, Descubrir 89 %, Leer y Escribir 85 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Amuleto, Castigo de Frimost, Alma de Estatua, Manto de Sombras, Polvos de Viaje, Maldición de Gul, Velo de Dalmat, Ocultar el Tesoro.

Poderes especiales:

- ✦ **Visión en la oscuridad:** Dalmat puede ver en la oscuridad.

DEBLOS

Demonio de los secretos al servicio de Baalberith, conocido bajo el título del Guardián de los Secretos Perdidos. Este demonio se encarga de la gestión de una pequeña sección de la

biblioteca infernal llamada el Círculo de Cenizas, donde aparecen de forma espontánea todas aquellas obras de maligno y espantoso conocimiento que son quemadas sin recibir unos ritos previos de purificación tales como exorcismo, purga o purificación (decir que el infernal bibliotecario está muy contento con los miembros de la Fraternitas Vera Lucis que le proveen de un buen surtido de tomos). Deblos es un prisionero de su trabajo, mayormente porque está atrapado en el propio Círculo de Cenizas: una sala circular, sin puertas ni ventanas, de la que solo Baalberith sabe el modo de entrar o salir, forrada de grandes estanterías llenas de libros que se pierden en las alturas, con una serie de largas mesas, sillas y atrios de lectura en su centro y un curioso y gran espejo en uno de sus extremos. Al demonio no le importa su cautiverio, pues es un apasionado de su trabajo, deleitándose en la lectura de los oscuros tomos, su catalogación y cuidado, y en caso de aburrimiento aún dispone de un hermoso ejemplar de espejo de Salomón, por el que espía el mundo de los humanos, gustándole especialmente las aventuras y desventuras de demonólogos, ya sean hechiceros o religiosos.

Se aparece como un reflejo en el espejo, un hombre vestido como un monje, de piel roja y palpitante como las ascuas y unos ojos negros como la noche. Cuando es llamado, se refiere a sus invocadores con voz firme y calmada, evitando en todo momento mirarles a los ojos, charlando mientras continúa con la tarea que tenga entre manos en ese momento, ya sea lectura o catalogación de libros. Su actitud también sorprende a los demonólogos más clásicos, pues habla de forma directa, sin tapujos ni la pompa o teatrillo propio de otros demonios. Los demonólogos le invocan por razones obvias, pues el demonio tiene acceso a libros y tomos de la más oscura brujería, aunque Deblos conoce muy bien el valor de su tesoro. En caso de que el demonio acceda al pacto, puede invitar al demonólogo al Círculo de Cenizas, para que consulte allí el volumen solicitado (Deblos jamás permitirá que ningún libro del Círculo abandone la biblioteca infernal). Por permitir el acceso a alguno de los grimorios que custodia, el demonio suele pedir que se quemen uno o varios tomos a su elección, normalmente en manos de poderosos demonólogos o custodiados en bibliotecas de la Cofradía Anatema o la Encomienda de San Cipriano. Deblos no se relaciona con muchos demonios, lo más con Baalberith o alguno de los demonios de la biblioteca infernal, ni parece muy interesado en temas de la política infernal. Lo que desata en el demonio cierto interés es la Encomienda de San Cipriano, con la que el bibliotecario tiene una relación de amor/odio: por un lado les odia por impedir que le lleguen nuevos y valiosos tomos, y por otro no deja de tenerles ciertas simpatías, pues tanto Deblos como los miembros de la Encomienda no dejan de tener la misma dedicación, oficio y competencias.

FUE:	18	Altura:	2 varas
AGI:	12	Peso:	185 libras
HAB:	15	RR:	0 %
RES:	23	IRR:	290 %
PER:	28	Aspecto:	14 (Normal)
COM:	17		
CUL:	33		

Armadura: Deblos solo puede ser dañado por armas mágicas o benditas.

Armas: Bolas de fuego 68 % (1D6+1D4).

Competencias: Elocuencia 80 %, Empatía 80 %, Descubrir 150 %, Leer y Escribir 200 %, Conocimiento Mágico 200 %, Demonología 150 %, Criptografía 165 %, resto de competencias de CUL a 105 %.

Hechizos: Todos.

Poderes especiales:

- ✧ **Ígneo:** Parece ser que Deblos fue inicialmente un ígneo, aunque de aquellos días el demonio solo conserva dos poderes: crear fuegos, no mayores a un puño y sofocarlos, estos sin limitación. Algunos demonólogos rumorean que la Dama de Amboto robó el poder de controlar el fuego de Deblos y se lo concedió a su amante, ahora el Perro de Aralar.
- ✧ **Círculo de Cenizas:** Deblos puede invitar a quien desee al Círculo de Cenizas. Con dicho permiso, el demonólogo puede usar el hechizo de Viaje al Infierno sin más componentes que un espejo en el que se haya invocado a Deblos, apareciéndose el espíritu del viajero en el Círculo. Esta invitación solo permite acudir al Círculo una única vez, aunque el demonio es libre de invitar nuevamente al demonólogo.
- ✧ **Aparición en espejos:** Deblos puede, si es su deseo, «aparecerse» en cualquier espejo donde haya sido invocado con anterioridad.
- ✧ **Catálogo de grimorios:** Deblos mantiene un catálogo de grimorios de la Tierra, incluyendo localización actual, antiguos propietarios, etcétera. Este listado es más una afición, especialmente útil para completar su colección de textos ocultos, que algún tipo de poder sobrenatural del demonio, así que si se le invoca en busca de algún tipo de grimorio concreto puede ofrecer alguna información útil, o no.

DEMONIOS DE LA ADVERSIDAD

Cuenta la leyenda de un demonólogo de la antigüedad, cuya inteligencia o suerte le habían convertido en un poderoso brujo. Hinchido de orgullo, viéndose como un hombre sin rival, invocó a Agaliarethph, pidiéndole que le concediese un enemigo digno de él, pensando que el demonio no podría realizar tal cosa, y regocijándose en el ridículo que pasaría el señor de la magia negra. Agaliarethph accedió a la petición y de los abismos sombríos de su reino invocó al primero de los demonios de la adversidad. El demonólogo se carcajeó al ver a su «enemigo», pues no era un demonio horrible ni temible, es más aparentaba ser un hombre vulgar y ordinario, e increpó al demonio de la adversidad que tratase de vencerlo. El demonio desapareció, esbozando una enigmática sonrisa, creyendo el demonólogo que se había acobardado. Pronto descubriría que no había sido así, pues el demonio, lejos de atacarlo de frente, usó subterfugios y peones para perjudicarlo, uniendo a sus numerosos enemigos y organizándolos para atacar de forma eficiente al demonólogo. No tardó mucho en ver el brujo que todo lo que había conseguido se desmoronaba y que sus poderes no parecían afectar al insidioso enemigo y que, lejos de acabar con él, el demonio disfrutaba alargando su sufrimiento.

Los demonios de la adversidad están al servicio de Agaliarethph. Se aparecen como hombres o mujeres ordinarios, sin ningún tipo de rasgo significativo. Los demonólogos los invocan para vengarse de sus enemigos o, los más orgullosos, como una prueba o reto personal, ya que corre la leyenda que aquel que invoque voluntariamente a un

Vara II: Daemonolatreía

demonio de la adversidad y lo venza en menos de tres meses lunares obtendrá una gran recompensa. El demonio pedirá a cambio de sus servicios que el demonólogo se una a su red de recursos y servidores. Se ha de tener cuidado con este pago, pues el demonio rara vez especifica cuánto tiempo se estará a su servicio, y contrariarlo puede tener consecuencias nefastas.

FUE:	10/25	Altura:	1,60/1,90 varas
AGI:	10/20	Peso:	100/200 libras
HAB:	10/25	RR:	0 %
RES:	10/22	IRR:	110/175 %
PER:	10/22	Aspecto:	8-21
COM:	15/23		
CUL:	10/22		

Armadura: Variable.

Armas: Variable, aunque como mínimo tendrá Cuchillo 50 %.

Competencias: Elocuencia 80 %, Empatía 80 %, Corte 60 %, Tormento 60 %, Mando 60 %, Sigilo 75 %, Disfrazarse 86 %, Descubrir 65 %, Escuchar 60 %, Conocimiento Mágico 80 %, Alquimia 80 %, Esquivar 60 %, Correr 70 %, Conocimiento de Área (Rivalidades y enemistades) 95 %.

Hechizos: Los demonios de la adversidad conocen al menos 2D6 hechizos, pudiendo aprender otros de forma normal.

Poderes especiales:

✧ **Inmunidad mágica:** Los demonios de la adversidad, siempre que se hayan presentado formalmente a su blanco (no

a sus posibles guardaespaldas) como lo que son realmente, diciéndole cuál es su objetivo, son inmunes a los hechizos lanzados por este, siempre y cuando dichos hechizos tengan al demonio como blanco directo. Un demonio de la adversidad sabe en todo momento dónde se encuentra su víctima (ha de haberse presentado antes).

DEMONIOS DE LOS DESEOS

Los demonios de los deseos se aparecen (cuando son visibles) como unas diminutas sombras humanoides envueltas en llamas. Se sospecha que estos seres están al servicio de Astaroth, aunque hay quien conjetura que su señora es realmente Lucianel. Los demonólogos más inexpertos los invocan por la leyenda de que estos seres, emparentados según parece con los *djinn*, tienen el poder de conceder cualquier deseo. Craso error, pues estos traviesos demonios no tienen tal poder, y en su defecto recompensarán a su invocador con una buena dosis de trastadas y bromas pesadas. Una vez invocados, no se irán por las buenas, debiendo ser expulsados o eliminados. Los demonios de los deseos no aceptarán trato alguno con su invocador, aunque se rumorea que pueden hacer una excepción si el demonólogo está de buenas con Lucianel. Curiosamente aquellos que los han invocado erróneamente no mueven un dedo por alertar sobre la verdadera naturaleza de los demonios, dejando que los siguientes invocadores sufran las



Daemonolatreia

consecuencias de tan molestos seres. Es por ello que el hechizo de invocación de demonios de los deseos es tristemente popular en los tratados de demonología.

FUE:	4/7	Altura:	3/5 palmos
AGI:	15/20	Peso:	5/16 libras
HAB:	8/16	RR:	0 %
RES:	6/11	IRR:	120/150 %
PER:	16/18	Aspecto:	-
COM:	7/11		
CUL:	10/14		

Armadura: Invisibilidad y aura encantada (las armas normales les hacen el daño mínimo, mientras las mágicas o benditas les hacen daño normal).

Armas: Chispazo de llamas 60 % (1D3, ignora armaduras ordinarias).

Competencias: Volar 60 %, Esquivar 50 %, Sigilo 70 %, Escuchar 40 %, Descubrir 40 %, Imitar Voces 60 %.

Hechizos: Los demonios de los deseos pueden conocer un máximo de 2D6 hechizos.

Poderes especiales:

✧ **Invisibilidad:** Los demonios de los deseos son invisibles en lugares iluminados, siendo visibles en la más absoluta oscuridad ya que despiden una luz tenue. Existe la antigua creencia (sin confirmar) de que los demonios de los deseos pueden conceder deseos, a la manera de los *djinn*, a costa de su sacrificar su propia existencia.

Despojos

Cuando se produjo la rebelión de Lucifer, no todos los perdedores salieron bien parados. Algunos de los ángeles rebeldes fueron devastados por el poder de la hueste divina, que los redujo a meras sombras de lo que habían sido antes. Habiéndose destruido sus cuerpos, estos demonios no pueden siquiera moverse por voluntad propia y son arrastrados por una conjunción de los vientos del Infierno e influencias astrológicas, la cual los lleva caprichosamente de un lado a otro, y de vez en cuando puede incluso arrastrarlos a las tierras de los hombres, donde intentan poseer el cuerpo de algún incauto. Los despojos o descarnados, como también son conocidos, pueden también ser transportados por otros demonios, aunque los que lo hagan no lo harán por buena voluntad, porque la mayoría de demonios piensan que los despojos son unos espíritus débiles e inútiles, así que esperarán que una vez encarnados les sirvan en sus propósitos. De una forma u otra, los despojos están obsesionados con la humanidad, pues son su única oportunidad de desahogo, así que cuando consiguen encarnarse suelen despacharse a gusto, practicando todos los vicios y placeres, blasfemando contra Dios y la Iglesia en un intento de fútil venganza, y manifestando su personalidad sin ningún tipo de ataduras. Los despojos al servicio de otros demonios suelen ser más recatados y discretos, intentando pasar por el ocupante original del cuerpo, pero un observador atento puede notar algún comportamiento extraño. Los Descarnados son los demonios que con más frecuencia pueden poseer a los mortales, siendo los responsables de la mayoría de los casos de endemoniados y posesos, y, aunque son menos peligrosos que otros habitantes del Infierno, ya que se entregan al pecado y la blasfemia, un puñado de ellos han de ser tenidos en cuenta, pues tratan de realizar servicios útiles al Infierno con la esperanza de ser recompensados con

un cuerpo. Algunos demonólogos los invocan como criados o servidores, aunque demuestran ser difíciles de controlar.

Sus características son las del poseído, excepto las siguientes:

RR: 0 %
IRR: 100/150 %

Competencias: Las del blanco poseído, más aquellas que el despojo haya aprendido durante sus posesiones anteriores, las más comunes Empatía, Disfrazarse y Teología.

Hechizos: Normalmente ninguno, aunque podrán usar los hechizos que conozca su huésped.

Poderes especiales: Los poseídos por despojos manifiestan los siguientes poderes, que bien pueden ocultar si se esfuerzan en ello:

✧ **Aumento físico:** Los posesos aumentan su FUE, AGI y RES en +2D6, aunque dicho incremento no es visible a simple vista (por ejemplo, no se incrementa la musculatura), aparentando sus características valores ordinarios.

✧ **Cambio de Aspecto:** La apariencia física puede cambiar a voluntad. El cuerpo de los posesos puede llenarse de cicatrices, pústulas, heridas o estigmas, que se abren o cierran (-2D6 Aspecto). El poseso no siente dolor, ni pierde bonificador por características altas y no se desmaya por puntos negativos.

✧ **Expresión aterradora:** La voz y expresión del poseso es aterradora, reflejo del demonio que lleva dentro. Sus tiradas relacionadas con asustar o intimidar tienen un bonificador de +30 %. Algunas personas especialmente impresionables deberán realizar una tirada de Templanza o huir ante el macabro espectáculo.

✧ **Telequinesis:** Los posesos pueden mover objetos sin tocarlos, de un peso máximo al que pueden manipular manualmente, e incluso levitar ellos mismos. La mayoría de despojos no sabe utilizar este poder de forma consciente, manifestándolo cuando se enojan o se sienten amenazados.

✧ **Empatía:** Los posesos pueden leer en el rostro de los mortales los pecados que han cometido, así como los detalles de los mismos, si estos no superan una tirada de RR.

✧ **Vulnerables a la imaginación:** Los posesos son especialmente sensibles a los iconos sagrados, sintiendo un intenso odio y dolor en su presencia. Pueden intuir a los clérigos, monjes y aquellos con fe; descubrir iconos sagrados, aun cuando estén ocultos; e identificar el suelo sagrado de forma automática. Cuando son enfrentados a un ritual de exorcismo en toda regla, su IRR puede reducirse en 2D6 por día ininterrumpido que se continúe el ritual, recuperándose la pérdida si se interrumpe (los exorcistas pueden hacer descansos de algunas horas, pero en esos descansos, otros clérigos no pararán de rezar en presencia del poseso, para seguir debilitándolo).

Devendro

Demonio de la pereza y el vicio al servicio de Baalberith, conocido en tiempos renacentistas como el Demonio Español (a saber por qué). Teóricamente se encarga de realizar traslados de libros en la biblioteca infernal o la entrega de volúmenes, aunque se sospecha que está en el lugar para vigilar e informar a su señor de quién accede a qué libros. Lo cierto que en la práctica no hace ninguna

Parte II: Daemonolatreía

de esas tareas de forma eficiente, pues el demonio se «escaquea» a la primera de cambio, especialmente para irse de charla con Nomelad, mientras este último trabaja.

Se aparece como un hombre de rasgos ordinarios, de largo y enmarañado pelo negro, que viste ropas buenas, pero muy gastadas y descuidadas. En su frente tiene un par de pequeños cuernecillos, que suele disimular con su pelo y un par de alas de murciélago que suele tener plegadas bajo su capa. Su voz suele tener un tono irritado y cansado, como si le molestase charlar con su interlocutor. Los demonólogos que invocan a este demonio sufren la gota gorda a la hora de hacer un pacto con él, ya que Devendro siempre encuentra un pero a todas las propuestas que se le hacen, no teniendo interés en cumplir encargos, dando multitud de excusas para escaquearse («Es que es muy difícil, es demasiado para mí, tengo otros encargos que hacer, me di un golpe y me duele al andar, debo presentarme en breve ante Baalberith...»). Esto obliga a que el demonólogo deba sacar la mitad del porcentaje en sus tiradas para llegar a un acuerdo con el demonio. Si al final se logra el acuerdo, el demonio pedirá como pago que se le invoque un número de veces, dejándole suelto por la ciudad para que se divierta, además de proveerle de cierto oro para gastos (vino, mujeres, etcétera). En estas escapadas, gusta de Devendro de disfrazarse de goliardo, incluso mezclándose en las parrandas de los auténticos, para pasarlo mejor. Lo especial del demonio no le hace popular entre los demonólogos a la hora de buscar candidatos para hacer sus pactos, pero el hecho de que su invocación siga apareciendo en los tratados demonológicos debe significar que el demonio debe hacer algo lo suficientemente bien para seguir siendo llamado.

FUE:	15	Altura:	1,68 varas
AGI:	18	Peso:	153 libras
HAB:	18	RR:	0 %
RES:	19	IRR:	165 %
PER:	21	Aspecto:	18 (Atractivo)
COM:	23		
CUL:	18		

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Cuchillo 55 % (1D6+1D4), Pelea 69 % (1D3+1D4).

Competencias: Elocuencia 99 %, Empatía 75 %, Correr 85 %, Volar 75 %, Tregar 60 %, Esquivar 50 %, todas las competencias de CUL al 45 %.

Hechizos: En un principio solo conoce el hechizo Remedio Infalible de Devendro, aunque Nomelad suele darle alguno de los pergaminos que no necesite, habiendo aprendido Devendro, más que nada por el tiempo que se pasa con el demonio, a usarlos. Puede tener 2D6 de estos pergaminos.

Poderes especiales:

- ✧ **Mente caótica:** La calenturienta y perezosa mente de Devendro es demasiado caótica para ser afectada por hechizos que dobleguen o afecten a la mente.
- ✧ **Fertilidad demoníaca:** Devendro es tan fértil como un incubo. Aquellas desdichadas que acaben preñadas por el demonio darán a luz a aouns albinos, que al crecer compartirán la pereza y los vicios de su progenitor. Estos aouns no compartirán la fidelidad a Agaliareph de los aouns convencionales, es más, pueden pasar de todo el tema demoníaco, dedicándose a vivir una vida «normal» (en su perezosa y pecaminosa línea).

Disleion

Despojo al servicio de Beherito, lo que hace especial a este demonio es que su espíritu no solo está roto, sino fragmentado, de forma que puede poseer a varios individuos a la vez, siendo su voluntad única y capaz de actuar de manera coordinada y colectiva. Esta particularidad lo hace un servidor muy valioso y es uno de los despojos más invocados, aunque no hace ni mucho menos feliz al demonio, pues Disleion sufre de una profunda amnesia de sus tiempos angélicos y no sabe nada de su pasado. El despojo ha intentado encontrar respuestas, pero nadie parece recordar su origen, e incluso su señor Beherito no dice recordar nada más de él que el hecho de que le fue asignado a su mando tras la caída... aunque como para fiarse de un redomado mentiroso como el demonio menor. Cuando es invocado, Disleion se comporta de forma mucho más «centrada» que sus compañeros despojos, no tendiendo al pecado y al desenfreno de los que gustan ellos. Normalmente invocado para cumplir algún trabajo «fino», el demonio se suele mostrar bastante errático en sus peticiones, siendo la más normal que se le permita el poseer a varios individuos y dejarlos libres para cumplir sus planes personales, aunque en ocasiones ha pedido que los demonólogos hagan ciertas tareas «especiales». Aunque ciertamente excepcional, Disleion no es especialmente popular en el Infierno, ni si quiera entre sus compañeros despojos, teniendo fama de bicho raro, aunque ha demostrado tener cierta afinidad mutua entre los estamentos más bajos de la corte infernal, e incluso con algunos humanos que se ha encontrado en sus devaneos en nuestro mundo.

Posee las características del poseído, excepto las siguientes:

RR: 0 %
IRR: Especial

Competencias: Las del poseído, además de Descubrir 60 %, Escuchar 60 %, Correr 60 %, Tregar 60 %, Leer y Escribir 100 %, Teología 100 %.

Hechizos: Ninguno, aunque podrán usar los hechizos que conozca sus huéspedes.

Poderes especiales:

- ✧ **Poseión múltiple:** Disleion puede poseer a varias personas a la vez: una vez poseído un huésped, si toca con ambas manos la cabeza de una víctima, y esta falla una tirada de RR, será capaz de poseerla también. El demonio es consciente de todo lo que pasa a sus cuerpos poseídos y puede realizar increíbles acciones coordinadas entre todos. Además, los conocimientos de cada huésped serán compartidos por todos los demás poseídos.
- ✧ **Irracionalidad variable:** Disleion tiene una IRR inicial de 125 %, pero por cada cuerpo poseído por encima del primero, lo aumenta en un +5 %, aplicable a todos los posesos, pudiendo alcanzar la IRR un máximo del 200 %.

Doplas

Demonio de la avaricia al servicio de Anazareth, actúa oficialmente como uno de los guardianes del tesoro infernal, aunque oficiosamente es conocido por ser un hábil usurero. No se conoce cómo sus superiores le permiten tales libertades (los préstamos los hace con el oro del tesoro infernal), pero hay quien postula que el demonio les ofrece almas como regalos (sobornos) para que hagan la vista gorda. Se aparece como una enorme urraca de tres cabezas (hombre, mujer

y urraca), de voces siseantes, turnándose cuando el demonio habla. Los demonólogos le invocan para conseguir oro, el cual presta muy gustoso, siempre poniendo como fianza el alma del invocador, no porque le interese demasiado (su único interés son el oro, las joyas y todo lo valioso en general), sino porque conoce demonios que pagarían muy bien por ella. En función del dinero que pudiese sacar por esas almas, en caso de que el invocador no llegase a devolver el préstamo, Doplas ofrecerá más o menos dinero al demonólogo, cosa que ha llevado a enojar a más de uno por descubrir lo devaluado de su alma. No se recomienda llegar a tratos con este demonio, ya que, aunque es más justo en los plazos de devolución, y realmente busca que se devuelva el dinero y no lo contrario como excusa para conseguir el alma del invocador, es extremadamente codicioso, exigiendo un enorme interés (nunca menor que diez veces la cantidad prestada). Es por ello que la mayoría de los necesitados de dinero recurren a su señor, Anazareth, o incluso al pérfido Augram.

FUE:	21	Altura:	1 vara
AGI:	14	Peso:	144 libras
HAB:	21	RR:	0 %
RES:	17	IRR:	210 %
PER:	28	Aspecto:	12 (Normal)
COM:	26		
CUL:	25		

Armadura: Plumas (3 puntos de protección).

Armas: Picotazo 60 % (1D4+1D6).

Competencias: Elocuencia 90 %, Comerciar 115 %, Escamotear 90 %, Empatía 90 %, Volar 99 %, Conocimiento Mineral 99 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Don de Surgat, Transmutación de Metales, Alimento de Guland, Vitriolo Salvaje, Mal de Piedra.

DOPROSH

Demonio de la desdicha y la locura al servicio directo de Agaliarepth. No tiene cargo fijo en la corte infernal, por lo que vagabundea por los Infiernos torturando a las almas condenadas. Se aparece como una bruma levemente luminosa que habla con voz ululante, aunque también gusta de aparecerse de muchas formas, gracias a su poder metamorfo. Los demonólogos sospechan de él que es en realidad un avatar de Agaliarepth, dada la facilidad que tiene para escapar de los Infiernos y aparecerse en nuestro mundo. Cuando hace esto, gusta hacerse pasar por forastero y espía a las gentes, en busca de sus anhelos, ofreciéndose a cumplirlos, cosa a la que uno se debe negar tajantemente, ya que el demonio cumple los deseos de sus víctimas de la forma más literal, inmediata y perjudicial posible. Malévolos demonólogos hacen invocaciones burlonas del demonio, disfrazándolas como invocaciones a otros demonios, cosa que a Doprosh le encanta, ya que cuando es invocado de esta forma, se hace pasar por el demonio que teóricamente es invocado, tratando de embaucar y fastidiar al demonólogo. Cuando el demonio es traído mediante su propia invocación, se presenta frío y de mala gana, sin desear hacer pacto alguno con su invocador, pidiendo un pago desmesurado para evitar el pacto. Y es que Doprosh no gusta de los demonólogos, a los que considera «demasiado listos», aunque si al final se llega a pacto con él, lo cumplirá, «esforzándose» aún más de la cuenta. Sus actos deberían ganarse

las simpatías de Udemas y Némesis, pero la verdad es que no se conocen ni amistades ni rivales a Doprosh, es más, la mayoría de los demonios del Infierno parecen no conocer su existencia...

Cuando tienen las características de la criatura imitada. En forma inmaterial tiene las siguientes:

FUE:	-	Altura:	-
AGI:	25	Peso:	-
HAB:	-	RR:	0 %
RES:	15	IRR:	200 %
PER:	25	Aspecto:	-
COM:	18		
CUL:	21		

Armadura: En forma inmaterial, solo la magia le daña, armas mágicas o benditas le hacen daño mínimo. En forma material, ninguna, aunque puede usar las armaduras que encuentre.

Armas: Pelea 50 %.

Competencias: Sigilo 90 %, Escuchar 90 %, Elocuencia 90 %, Descubrir 75 %, Volar 90 %, Empatía 105 %, Escamotear 99 %, Trepas 99 %.

Hechizos: Ninguno.

Poderes especiales:

✧ **Apariencia variable:** Doprosh puede adoptar la apariencia de cualquier criatura.

✧ **Deseos:** Doprosh puede conceder cualquier deseo; para ello, debe expandir su cuerpo brumoso y envolver al objetivo, tardando tres asaltos en cumplirlo. Si el objetivo es pequeño, en su forma material puede convertir un brazo o pierna en bruma para envolverlo. Los deseos que concede vienen limitados por este poder, por los que puede «tergiversarlos» para mejor cumplimiento de lo solicitado.

DOQMO'OR

Demonio de la tortura y el dolor al servicio de Guland, actúa como arquitecto de tormentos. Se aparece como un hombre de gran altura, extremadamente delgado y con una alargada cabeza, que llora constantemente lágrimas de sangre y viste una túnica de cuero, cubierta de afiladas cuchillas. Perfeccionista por naturaleza, odia abandonar el Infierno, pues eso le impide continuar con su trabajo. Es por ello que se suele presentar de muy mal humor cuando es invocado. Los demonólogos lo invocan para discutir sobre la tortura o el dolor o para encargarle un tormento especial contra algún enemigo, y bien interesante ha de ser el encargo, pues se arriesgan a ser capturados por el demonio y usados como cobayas en sus nuevos diseños. Doqmo'or es bastante exigente en lo que pide a cambio sus servicios, reclamando siempre como mínimo una alma o voluntario para sus experimentos. Por razones desconocidas, Doqmo'or no se lleva especialmente bien con Cagriol. Doqmo'or tiene a su servicio a una legión de demonios y engendros que le ayudan en sus «diseños». Un misterio en torno a este demonio es la existencia de las llamadas «llaves del dolor», pequeños puzzles y rompecabezas que no pueden ser resueltos «racionalmente». Aquellos que insistan en resolverlos han de dedicarle tiempo y ganas, y pasar una tirada de IRR con -75 % o en su defecto, lograr un crítico de IRR, consiguiendo además de completarlos, invocar (a veces de manera involuntaria y casi siempre fatal) a Doqmo'or. Lo curioso de todo esto es que, con lo que le molesta al demonio ser invocado, no hace nada por destruir estas

Parte II: Daemonolatreía

«llaves» (hay quien dice que, al contrario, fomenta su creación, siendo en el fondo parte de algún tipo de retorcido experimento). Cuando es invocado, hay un 25 % de posibilidades que se presente con 1D3 demonios torturadores.

FUE:	28	Altura:	2,50 varas
AGI:	16	Peso:	245 libras
HAB:	26	RR:	0 %
RES:	22	IRR:	210 %
PER:	22	Aspecto:	9 (Mediocre)
COM:	10		
CUL:	21		

Armadura: Túnica de cuchillas (6 puntos de protección). Aquellos que le impacten deben hacer una tirada de Suerte o se cortarán con las cuchillas (2D3+1 puntos de daño, que ignoran las armaduras normales).

Armas: látigo de ganchos y cuchillas 85 % (2D4+2D6, ignora las armaduras normales). Si la tirada es menor o igual a 40 %, el látigo se habrá «enganchado» en la carne del rival (despegarlo le costará al adversario 1D6 PV adicionales y algo de carne).

Competencias: Tormento 300 %, Elocuencia 60 %, Mando 60 %, Intimidar 150 %, Sigilo 99 %, Leer y Escribir 99 %, Conocimiento Mágico 80 %, Astrología 80 %, Correr 80 %, Tregar 80 %, Medicina 150 %, Sanar 99 %.

Hechizos: Todos los relacionados con el dolor, más Talismán de Protección, Polvos de Viaje, Alma de Estatua, Maldición de Gul, Dominación, Discordia, Golpe de la Parca, Maldición de Caín, Inquisición, Bálsamo de Curación, Piedra de Sanación, Polvos de Seducción, Filtro Amoroso, Ceguera, Robar la Voz, Sordera, Convocar, Morada Maldita, Marchitar la Juventud, Arrancar la Esencia, Vigor, Nudo Maléfico, Velo de Muerte, Ojos de Lobo, Danza, Viaje al Infierno, Alas del Maligno, Llave del Laberinto.

Poderes especiales:

- ✦ **Vórtice:** Doqmo'or tiene el poder de crear un vórtice que absorberá a todos los que no se agarren fuertemente a algo, necesitando pasar una tirada de FUE×3 o de FUE×1 los que intenten resistir sin agarrarse a nada (la tirada se repite cada turno). Los infortunados serán trasladados a uno de los «laberintos de tormento», lugares situados en el Qlipoth de Jesed, donde el demonio tiene sus prototipos y salas de tormentos más especiales. Se dice que en cada uno de los laberintos hay una forma distinta de escapar, aunque pocos son los que han conseguido huir de alguno. En esos lugares, Doqmo'or tiene un poder casi absoluto, siendo casi un dios.
- ✦ **Resistencia:** Doqmo'or no se desmaya por puntos negativos, ni pierde bonificadores por daño recibido. Además, regenera un punto de vida por asalto, si el punto recuperado es debido a una herida que le haya hecho sangrar.
- ✦ **Inspirar terror:** Doqmo'or inspira un terror velado, fruto de todo el dolor que ha creado. Aquellos en su presencia deberán pasar una tirada de Templanza o sufrirán un penalizador de -25 %, fruto del miedo, mientras estén en su presencia.

Droskho

Demonio de la avaricia al servicio de Anazareth. Droskho es un demonio carroñero obsesionado con la riqueza. Es posible encontrarlo en nuestro mundo, robando a los muertos en los campos de batalla, expoliando cementerios no debidamente consagrados

o saqueando las pertenencias de los asesinados. Se aparece como una rata del tamaño de un hombre con la cabeza de un buitre y unos inquietantes ojos verdes humanos. Los demonólogos lo invocan para comerciar con él, para conseguir alguno de sus artículos a buen precio. El demonio tratará de conseguir el mejor precio, normalmente menor que el que costaría de forma normal, aunque tendrá cautela el demonólogo, pues los artículos de Droskho suelen acarrear problemas (una joya de un asesinado puede ser identificada por su viuda, etcétera). Se rumorea que la obsesión monetaria de Droskho tiene una razón, aunque nadie la haya desvelado aún, pero quizás su enemistad con el Fenicio tenga algo que ver. Droskho dispone de una legión de rodenos a su servicio que le ayudan en sus fechorías.

FUE:	15	Altura:	2 varas (sin contar el rabo)
AGI:	22	Peso:	189 libras
HAB:	10	RR:	0 %
RES:	14	IRR:	169 %
PER:	24	Aspecto:	-
COM:	8		
CUL:	11		

Armadura: Pelambre (3 puntos de protección).

Armas: Picotazo 65 % (1D4+1+1D6+Tirada RES×2 o contagio de una enfermedad aleatoria).

Competencias: Sigilo 90 %, Escuchar 75 %, Descubrir 75 %, Correr 90 %, Esquivar 65 %, Buscar 99 %, Ocultar 99 %, Escamotear 99 %, Tregar 99 %.

Hechizos: Droskho en un principio solo conoce los hechizos de Invocación de Rodenos, Manto del Maligno, Alma de Estatua y Bendición de San Nuño, aunque cuando está cerca de brujas y hechiceros es capaz de lanzar todos los hechizos que ellos conociesen.

Ekrem

Ekrem siempre fue un espíritu rebelde, siendo precisamente esa rebeldía la que le impulsó a unirse a la revuelta de Luzbel, viendo sus esperanzas de libertad rotas cuando fue condenado con el resto de sus compañeros a los Infiernos, pasando de servir del Creador a Lucifer y el resto de nobles de la corte infernal. Ni decir tiene que esto no le agradó lo más mínimo a Ekrem, pero poco pudo hacer el demonio, más cuando el destino le había adjudicado permanecer al mando directo de Nergal. El tiempo pasó para Ekrem, teniendo como único consuelo las charlas con Broderos, otro demonio con el que compartía ideas y frustración, aunque cuando este terminó estallando y siendo confinado, el temor a compartir su destino hizo que Ekrem se hundiese en el servilismo y la silenciosa frustración. Pero Ekrem era un demonio listo y terminó encontrando la manera de cambiar su destino, cuando observó cómo Balachia empezó a expulsar a los primeros desterrados, demonios expulsados de los Infiernos (y de sus deberes y obligaciones). Para ello trazó un plan a largo plazo, empezando a fallar veladamente en sus misiones, haciendo ver lo inútil y prescindible que era, todo ello con sutileza, para no sufrir castigos severos. Su plan fue dando sus frutos cuando Nergal, cansado de su falta de aptitud, cedió (siguiendo las veladas sugerencias de Ekrem) sus servicios al mismo Balachia. El demonio de la rebeldía ya veía su plan prácticamente cumplido (más cuando al entrar al servicio de Balachia este sería aún más consciente de su «inutilidad»), pero se equivocaba amargamente, pues Balachia ya llevaba tiempo observando a Ekrem y se había dado cuenta de que sus fracasos no eran fruto de una falta de talento, sino de todo lo contrario. Cuando el demonio menor empezó a observar a

su nuevo siervo con mayor atención, terminó convenciéndose de que lo que Ekrem buscaba era ser desterrado, cosa que el demonio servidor no conseguiría, pues a Balachia le agradaba la astucia de su siervo, convirtiendo el mandato de tareas en un continuo duelo de ingenio entre ambos demonios. Ekrem todavía no es consciente de que ha sido descubierto, pero aunque últimamente le sea más difícil «fallar» por la continua atención de su patrón, la cercanía de su victoria solo hace que se esfuerce aún más (para mayor regocijo de Balachia).

Ekrem se aparece como una humana ordinaria de ojos oscuros, vestida de criada, con el signo de Balachia, que habla con voz baja y servil. El demonio no suele ser invocado por los demonólogos (ha hecho demasiado bien extendiendo su fama de inútil), aunque realmente encuentra muy gratificante sus «excursiones» a la Tierra. Aquellos demonólogos que realmente conocen su verdadera naturaleza le invocan en busca de consejo o rebuscados planes, ya que el demonio tiene una mente despierta que se ha visto aún más acentuada al entrar al servicio de Balachia. El pago del demonio varía según las ocasiones, desde que se le invoque y se le deje libre por la zona hasta que el demonólogo le ayude en alguno de sus planes o tareas. Su fama de inútil no ha hecho que sea muy apreciado en los Infernos, lo cual ha reducido su círculo de amistades a Balachia y Broderos, al que visita cuando puede, aunque Ekrem ha contactado con Azracia, con la esperanza que le ayude (el desterrado no se ha pronunciado, aunque se siente curioso por el comportamiento del demonio).

FUE: 18	Altura: 1,77 varas
AGI: 18	Peso: 195 libras
HAB: 16	RR: 0 %
RES: 17	IRR: 170 %
PER: 22	Aspecto: 12 (Normal)
COM: 19	
CUL: 22	

Armadura: Librea encantada (3 puntos de protección).

Armas: Pelea 60 % (1D3+1D4), Cuchillo 55 % (1D6+1D4), Lanza de Balachia 50 % (2D6+1D6+1D4).

Competencias: Escuchar 75 %, Descubrir 75 %, Correr 60 %, Esquivar 45 %, Empatía 90 %, Elocuencia 85 %, Corte 99 %, Leer y Escribir 100 %, Conocimiento Mágico 75 %, Enseñar 45 %, Alquimia 75 %, Demonología 80 %.

Hechizos: Talismán de Protección y el Abrazo de las Tinieblas (Ekrem aprendió este hechizo para concedérselo al primer mortal interesado en el momento que consiguiese llegar al primer puesto de la lista negra de Balachia, así que no enseñará este hechizo por las buenas). Excepcionalmente, y sin que se sepa cómo adquirió esta habilidad, Ekrem puede usar los hechizos que conozcan aquellos que se encuentren cercanos a él, gastando los PC de los magos y brujas que conocieran los hechizos en lugar de los suyos propios (puede usar su reserva de PC, si la de sus «donantes» está agotada o si estos aciertan una tirada de RR).

Poderes especiales:

- ✦ **Pactos propios:** Ekrem ha estudiado la demonología, así que no se siente intimidado por las amenazas o «conjuros» de sus invocadores, pudiendo, si lo desea, pasar del «protocolo» ordinario de los demonios servidores y realizar el pacto en sus propios términos (o simplemente no llegar acuerdo alguno).

Elestos

Demonio de la locura al servicio de Agaliareth, usado por el demonio mayor para castigar a aquellos que le ofenden. Se aparece bajo la forma de un hombre pálido y delgado, sin ojos ni nariz, completamente calvo, vestido con una larga túnica con extraños símbolos que oculta completamente sus pies. Una vez invocado, el demonio guardará silencio hasta que estime el momento adecuado para hablar. Y es que es su voz su mayor arma, pues provoca la locura en los hombres y hace huir a animales y bestias. Los demonólogos lo invocan para volver locos a sus enemigos, aunque es una tentativa peligrosa, pues Elestos puede aparecerse en cualquier sitio en que haya sido invocado con anterioridad, a no ser que sea exorcizado y bendito el lugar, o se lance el hechizo de Despedida del Demonio.

FUE: 10	Altura: 1,75 varas
AGI: 12	Peso: 105 libras
HAB: 12	RR: 0 %
RES: 17	IRR: 180 %
PER: 18	Aspecto: 3 (Claramente repugnante)
COM: 10	
CUL: 16	

Armadura: Inmune a todo a excepción de la magia y las armas mágicas o benditas.

Armas: Alarido 100 % (Especial), Toque 65 % (1D3 por frío intenso).

Competencias: Sigilo 90 %, Flotar 90 %, Escuchar 60 %, Descubrir 70 %, Leer y Escribir 80 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Discordia, Demencia, Nublar el Pasado, Flauta de Fauno, Mal del Tullido, Alma de Estatua, Maldición de Gul, Maldición de Elestos, Botones Susurrantes, Taba de Claridad.

Poderes especiales:

- ✦ **Inmunidad a la goecia:** Elestos es inmune a los hechizos de goecia (los demonológicos le afectan de forma normal).
- ✦ **Incorpóreo:** Elestos puede flotar (volar a la velocidad de tres pasos por asalto) y atravesar muros, puertas y otros obstáculos, tardando tres asaltos en ello (más, si son especialmente gruesos).
- ✦ **Alarido:** Aquellos que oigan el alarido de Elestos y no pasen una tirada de RR a la mitad se volverán locos, como los afectados por el hechizo Maldición de Elestos.

Emen'on

Demonio del hambre y las plagas, inicialmente al servicio de Belzebuth, en la práctica fue cedido a Guland. Conocido como el Herald de la Plaga, se aparece bajo la forma de un cadáver vestido con andrajos, medio devorado por multitud de insectos, que entran y salen de su maltrecho cuerpo. Cuando habla, su voz se asemeja al zumbido de un enjambre. Los demonólogos lo invocan para que lance plagas contra sus enemigos. El demonio pide a cambio gran cantidad de comida, que será devorada por sus insectos, y/o sacrificios de víctimas humanas. Emen'on es un demonio de pocas palabras, más interesado en rodearse de bichos

Parte II: Daemonolatría

y consumir cosechas y eventuales sacrificios que en pactos y almas. El demonio no se lleva demasiado bien con Bonthu.

FUE:	22	Altura:	1,82 varas
AGI:	13	Peso:	129 libras
HAB:	13	RR:	0 %
RES:	22	IRR:	165 %
PER:	16	Aspecto:	-3 (Repugnante más allá de lo indecible)
COM:	8		
CUL:	11		

Armadura: Emen'on sufre daño mínimo de cualquier arma que no sea mágica o bendita.

Armas: Pelea 50 % (1D3+1D6), Enjambre 50 % (Especial).

Competencias: Descubrir 50 %, Escuchar 60 %, Conocimiento Animal 90 %, Correr 50 %, Rastrear 50 %.

Hechizos: Maldecir Residencia, Cuerda de Cridavents, Anillo de Nigromancia (los cadáveres deben estar infestados de insectos para poder levantarlos), Talismán de Protección, Plaga de Emen'on.

Poderes especiales:

- ✦ **Enjambres de insectos:** Emen'on puede invocar enjambres de insectos, los cuales obedecerán sus órdenes. En combate, puede «vomitar» un enjambre contra sus enemigos. Este enjambre tiene un 50 % de posibilidades cada asalto de hacer 1D6 puntos de daño por múltiples picaduras (lar armaduras no protegen, pues los bichos se cuelan por los huecos de las mismas), hasta ser eliminados, despistados (meterse bajo el agua, por ejemplo), desperdigados (con el hechizo de Cuerda de Cridavents) o eliminado Emen'on.
- ✦ **Tumba maldita:** El lugar en que «muera» Emen'on es afectado por un hechizo de morada maldita, teniendo los insectos especial predilección por el lugar.
- ✦ **Corazón podrido:** Los gusanos del corazón de Emen'on, pueden ser usados en los hechizos de aquelarres de Guland o Belzebuth, otorgando un bonificador de +50 % a la invocación.

ENNEFF

Demonio de los secretos al servicio de Astaroth. A Enneff se le conoce también como el Cronista del Averno, ya que actúa como cronista e historiador de la corte infernal. Dicho puesto tan académico no quita las sospechas y rumores que rondan sobre su persona, que apuntan a que el demonio es en realidad un espía (hay quien dice que quizás sea un avatar del mismísimo Lucifer), aunque no está muy claro de quién, pues Enneff toma nota de todos los demonios por igual. Sea como fuera, Enneff es respetado en los círculos infernales y se le permite que acuda a ciertos eventos como observador, teniendo potestad para acudir a la Tierra si las circunstancias así lo indican (en ocasiones Enneff ha acudido acompañando a demonios mayores en sus aquelarres). En su forma natural se aparece como un anciano encorvado de elegante librea, con un largo pelo plateado cubierto de plumas blancas. Los demonólogos lo invocan por sus conocimientos demonológicos, aunque pocos consiguen sacar algo en claro con él, por una simple razón: Enneff está de alguna forma protegido y ningún pacto puede atarle ni ningún conjuro someterle (hay quien sospecha que está atado mediante la Cadena de Lucifer). Y por si esto fuera poco, Enneff comparte el talento de mentir de su señor, sin que haya manera de distinguir si la información que tan cara le ha costado sonsacarle al demonio

al demonólogo de turno es cierta o falsa. No obstante, al demonio le encanta ser invocado y llegar a tratos con incautos demonólogos, de los que hace partícipes de sus intrigas, ya que, aunque él no esté obligado a cumplir con su parte de los pactos, los mortales sí deben cumplir la suya. No se conocen crónicas escritas por Enneff, aunque, según cuenta los demonios, existir existen, y son especialmente interesantes.

FUE:	16	Altura:	1,80 varas
AGI:	17	Peso:	188 libras
HAB:	22	RR:	0 %
RES:	17	IRR:	250 %
PER:	29	Aspecto:	16 (Normal)
COM:	25		
CUL:	31		

Armadura: Librea encantada (5 puntos de protección) y aura de luz especial.

Armas: Pelea 50 % (1D3+1D4), Destello 100 % (Especial)

Competencias: Escuchar 99 %, Descubrir 99 %, Elocuencia 150 %, Empatía 175 %, Demonología 201 %, Historia 200 %, todas las competencias de Cultura a 99 %.

Hechizos: Todos hasta *vis quinta*.

Poderes especiales:

- ✦ **Inmunidad a la dominación:** Enneff es inmune a cualquier hechizo que afecte a la voluntad. De igual forma está exento de cumplir pactos o ser obligado a ello mediante demonología (a efectos prácticos, no se rige por las reglas de Demonología). El hechizo de expulsión funciona de forma normal.
- ✦ **Mentiroso:** Enneff tiene un talento sobrehumano para la mentira. Las tiradas de Empatía simplemente fallan a la hora de determinar la veracidad de sus palabras (el DJ puede permitir o no conseguirlo con un crítico).
- ✦ **Aura de luz:** Enneff puede brillar, desde un ligero fulgor a un brillo equivalente al del sol. Le divierte sobremanera usar este talento a la hora de hablar, a veces dando a entender que, al brillar en ciertas frases o palabras, dice la verdad, o viceversa. En combate puede usar esta habilidad de dos formas: como protección, brillando con gran intensidad, lo que obliga a sus adversarios a luchar a ciegas, obteniendo los bonificadores de un personaje invisible, y como ataque, usando un fuerte fogonazo durante unos segundos que ciega (si los testigos pasan una tirada de PER×4) durante 2D6 asaltos.
- ✦ **Cambio de forma:** Enneff tiene la habilidad de cambiar de forma, tomando tanto la de seres vivos como de objetos.

ELIDNA

Antigua ondina, ahora diablesa de la curiosidad malsana al servicio de Nergal, que se pasa el tiempo en el Lago de la Desesperanza, contemplando sus aguas mientras espía los asuntos de los mortales. Los demonólogos la invocan por sus poderes de clarividencia, pidiendo la diablesa como pago que el demonólogo le acompañe a ver «en vivo» alguno de sus «asuntos de interés» y le facilite su tarea de «observadora». Aunque Elidna no es especialmente maligna para ser un demonio, deben tener cuidado aquellos que la invoquen, pues la diablesa se puede aparecer a sus invocadores y pedirles que la acompañen a observar algún «suceso» interesante. En caso de negativa, Elidna no se enfadará, ni tampoco se ira, importunando al demonólogo hasta que este acceda a

acompañarla. Se sospecha que Elidna y Morguz son buenos amigos, aunque a Elidna no le place el rumor y la mejor forma de enemistarse con ella es sacar el tema a colación (eso no significa que sea falso, pero puede que a Nergal no le gustase enterarse).

FUE: 25 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 25 **Peso:** 138 libras
HAB: 20 **RR:** 0 %
RES: 15 **IRR:** 215 %
PER: 23 **Aspecto:** 23 (Hermosa)
COM: 15
CUL: 16

Armadura: Inmune a las armas normales.

Armas: Pelea 50 % (1D4+2D6).

Competencias: Sigilo 90 %, Escuchar 80 %, Elocuencia 75 %, Empatía 85 %, Descubrir 95 %, Leer y Escribir 80 %, Correr 70 %, Tregar 70 %, Nadar 120 %, Conocimiento de Área (Rumores) 35 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Encantar, Efigie del Buen Amigo, Clarividencia, Polvos de Viaje, Alas del Maligno.

Poderes especiales:

- ✦ **Ondina:** Elidna tiene los poderes de una ondina convencional.
- ✦ **Espejo de agua:** Elidna puede convertir cualquier superficie acuosa en un espejo de Salomón, aunque solo mostrará el pasado y el presente.
- ✦ **Reinvocación:** Una vez invocada, Elidna puede volver a aparecerse a su invocador, aunque dada la curiosidad de la diablesa, parece que no puede hacer uso de este poder todo lo que quisiera.

ESMIAL

Demonio de la mentira al servicio de Astaroth, conocido como el Verdugo de los Falsos. En la antigüedad, Esmial fue un orgulloso demonio de la discordia, que provocaba riñas y discusiones con increíble facilidad, aunque un misterioso suceso le aconteció, pues de la noche a la mañana perdió su capacidad para mentir. Sobre esto hay quien comenta que tal vez ofendió a algún cabalista o demonólogo poderoso, que lo maldijo con el decálogo de Olberto, aunque hay quien recuerda que en sus buenos tiempos, el demonio se vanagloriaba de ser aquel que con sus mentiras convenció a Adán y Eva de que pecasen, cosa que por supuesto era falsa y que sin duda no hizo gracia al demonio suplantado. El caso es que en la actualidad actúa como ejecutor de aquellos que ofenden a su señor, odiando y envidiando a los mentirosos por su «don». Se aparece como un hombre delgado y desaliñado de largo pelo negro que le llega a la espalda, que viste únicamente una oscura capa, que oculta un cuerpo semipodrido, que deja ver los huesos en alguna de sus partes y que es constantemente recorrido por multitud de serpientes, lombrices, lampreas y otros seres de similar forma. Cuando habla, usa las palabras justas, casi susurrándolas, pues le duele no poder decir más que verdades. Los demonólogos lo invocan para que castiguen a sus enemigos, aunque el pago que Esmial pide varía según su estado de ánimo: si está nostálgico solicita que se extiendan en la comarca grandes mentiras sobre un tema de su elección, mientras que si se siente furioso, pide que se le invoque y se le deje vagar por la comarca, ejecutando a mentirosos.

FUE: 23 **Altura:** 1,85 varas
AGI: 18 **Peso:** 147 libras
HAB: 6 **RR:** 0 %
RES: 19 **IRR:** 190 %
PER: 17 **Aspecto:** 8 (Marcadamente feo)
COM: 3
CUL: 11

Armadura: Las armas ordinarias le hacen daño mínimo.

Armas: Pelea 75 % (1D4+1D6), Perdición del Mentiroso 60 % (Especial).

Competencias: Sigilo 85 %, Escuchar 60 %, Descubrir 60 %, Leer y Escribir 80 %, Correr 80 %, Tregar 90 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Discordia, Maldición de Gul, Nublar el Pasado, Sello de Esmial.

Poderes especiales:

- ✦ **Sincero:** Esmial no puede mentir y conocerá de forma inmediata, por la Perdición del Mentiroso, si alguien no dice la verdad.
- ✦ **Perdición del mentiroso:** Si cualquier persona dice una mentira delante de Esmial, este recibe seis ataques de la Perdición del Mentiroso (no cuentan como acciones de combate). Esta perdición consiste en una serie de sierpes, enormes lombrices, lampreas o tentáculos que surgen del cuerpo del demonio y atacan al unísono al blanco, el cual no podrá pararlos y solo podrá esquivarlos con un crítico. Estos ataques son iniciados de forma automática y el demonio no tiene poder para impedirlos. Si el mentiroso no está al alcance de los ataques, Esmial perderá uno de los ataques a cambio de una acción de movimiento de correr en su dirección (puede perder más de una ataque por este motivo, siendo el movimiento totalmente involuntario). Esmial puede hacer uso, de forma voluntaria, de la perdición del mentiroso en combate, pudiendo realizar dos ataques por cada acción de combate, aunque en este caso, si el oponente se lo espera, los ataques de la perdición si podrán ser parados (idealmente con escudo) o esquivados de forma normal. Para determinar en qué consiste cada ataque tirar un 1D10:
 - † **1. Latigazo:** Un tentáculo surge del cuerpo del demonio dándole un tremendo latigazo al mentiroso, que produce 1D6 puntos de daño.
 - † **2. Sierpe de hueso:** Una afilada sierpe de hueso asestará un buen tajo al mentiroso, haciéndole 1D6+2 puntos de daño, ignorando armaduras de piel, trapos o cueros.
 - † **3. Lombriz constrictora:** Una enorme lombriz se enrollará en una de las extremidades del mentiroso, inmovilizándola y aplastándola, haciéndole en el siguiente asalto y los sucesivos 1D3 puntos de daño que ignora armaduras. Si engancha en el brazo del arma, hay un 50 % de posibilidades de que le arranque el arma de las manos. Si alcanza la cabeza, estrangulará al infeliz. El siguiente asalto, si la víctima porta un arma de corte, puede hacer una tirada +50 % para asestar un buen tajo que cercene la lombriz, aunque deberá conseguir que dicho golpe haga al menos 4 o más puntos de daño o será inútil.
 - † **4. Lamprea:** Una oscura lamprea de afilados dientes se lanza contra el mentiroso, haciéndole 1D6 puntos de daño. Si la víctima pierde al menos un punto de vida por

Parte II: Dæmonolatreia

este ataque, la lamprea se queda enganchada y en el siguiente asalto absorberá la sangre de su blanco de forma automática, perdiendo este un punto de FUE y RES (Esmial regenera dos puntos de Vida por cada asalto que la lamprea se alimente). La lamprea puede ser cercenada como en el caso anterior.

- † **5. Sierpe espectral:** Una siseante sierpe semitransparente ataca al mentiroso, el cual pierde 1D6 puntos de una característica al azar e igual cantidad de PC, sin que el ataque pueda ser parado o esquivado, ignorando cualquier armadura física del blanco.
- † **6. Anguila fulminante:** Una correosa anguila ataca al mentiroso, haciéndole un daño de 1D3 por mordisco más un 1D6 por descarga eléctrica. Si la anguila alcanza una localización protegida por armadura metálica no podrá morder, aunque la descarga eléctrica dobla su daño.
- † **7. Gusano carroñero:** Un enorme gusano es expelido del cuerpo del demonio, lanzado como si de una saeta se tratase, contra el mentiroso, provocándole 1D6 puntos de daño. Si el blanco pierde al menos un punto de vida, el gusano perforará la localización del cuerpo afectada, atravesándola y provocándole una secuela.
- † **8. Serpiente venenosa:** Una serpiente venenosa morderá al mentiroso, haciéndole 1D3 puntos de daño e inyectándole veneno de culebra. Si el ataque es crítico, el veneno será el de un áspid al azar.
- † **9. Baba devoradora:** Tira 1D10 para determinar el tipo de ataque. Se realiza un ataque según el resultado del dado, con la salvedad de que el elemento del ataque estará cubierto de una baba blanquecina que quemará y pudrirá las armaduras: el ataque obtiene un daño adicional de 1D4 y, si impacta, la armadura pierde tres veces más puntos. Si el 1D10 vuelve a obtener este resultado para el ataque, Esmial obtiene un ataque extra.
- † **10. Hidra:** Tira 1D10 para determinar el tipo de ataque. En lugar de atacar, la sierpe o similar reptará por el cuerpo de Esmial durante lo que dure el combate. Si Esmial es impactado por un atacante, la sierpe reptará por el arma del atacante, impactándole de forma automática. Si el 1D10 vuelve a obtener este resultado para el ataque, Esmial obtiene un ataque extra.

EZZENN

Diabla del caos y la locura al servicio de Lucianel, Ezzen es una reputada danzarina de la corte infernal. Aunque disfruta de su trabajo, gusta de visitar la Tierra acompañando a su señora, pues disfruta entre los mortales (estos quizás no tanto). Se aparece como una bella (a veces) muchacha de pelirrojos cabellos y ojos de color verde intenso, que viste un vestido de color verde con multitud de plumas de varios colores cosidas a la tela y que canta y baila constantemente. Los demonólogos la invocan por su baile de almas, pidiendo Ezzen por su ayuda que se la invoque en varias ocasiones y se la deje libre, o que se realicen ciertas tareas para ayudar o perjudicar a cierta pareja de enamorados. Y es que la diablesa está obsesionada con el amor humano, odiándolo y envidiándolo por igual, gustando de poner a los amantes en la piel del otro, buscando romper su relación, aunque si la pareja resiste y supera las adversidades se ganará el respeto de Ezzen y esta puede ayudarlos. Cuenta la leyenda que si Ezzen recibiese

un beso de amor verdadero por parte de un mortal enamorado de ella de forma sincera, Ezzen revelaría al mortal su verdadero nombre, para corresponder su bello gesto. Ezzen se lleva bien con todos los demonios que tienen buenas relaciones con su señora (Fabrilio en especial gusta de agasajarla, dedicándole bellas palabras, aunque no se sabe si hay algo de verdad en sus intenciones y sentimientos o es solo otra de sus bromas o chanzas).

FUE:	12	Altura:	1,81 varas
AGI:	22	Peso:	155 libras
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	16	IRR:	165 %
PER:	21	Aspecto:	Especial
COM:	23		
CUL:	17		

Armadura: Vestido de plumas (2 punto de protección).

Armas: Panderetazo 60 % (1D3+1).

Competencias: Música 100 %, Bailar 150 %, Cantar 122 %, Tocar pandereta 125 %, Escuchar 70 %, Descubrir 50 %, Leer y Escribir 90 %, Elocuencia 90 %, Empatía 90 %, Sigilo 69 %, Escamotear 82 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Manto de Sombras, Danza, Mensaje Onírico, Bendición de San Nuño, Bolsa de Duendes, Encantar, Flauta de Fauno, Bendición de Hada, Alas del Maligno, Bálsamo de Curación, Encanto del Viajero, Piedra de Sanación, Varita de Bruja, Varita de Búsqueda.

Poderes especiales:

- ✧ **Baile irresistible:** Todo aquel que vea a Ezzenn bailar, deberá pasar una tirada de Templanza o no podrá refrenar el impulso de ponerse a bailar con ella.
- ✧ **Baile de almas:** Ezzenn tiene el poder de intercambiar los espíritus de aquellos que bailan. Si los danzarines no pasan una tirada de RR, el alma de uno de ellos entra en el cuerpo del otro y viceversa. El cambio es permanente, hasta que la diablesa lo desee, aunque si uno de los intercambiados muriese, el otro también moriría, sin derecho a tirada de RR alguna.
- ✧ **Vestido de plumas:** Las plumas del vestido de Ezzenn pueden actuar como talismán para los hechizos de Alas del Maligno y Danza.
- ✧ **Apariencia variable:** La apariencia de Ezzenn depende de su humor. Normalmente tiene una apariencia de 16, aunque este valor disminuirá si se entristece o enoja, o aumentará si está alegre.

FABRILIO

Juglar infernal del que no se sabe a ciencia cierta a que demonio sirve. Se considera un «alma» libre, gustando de cantar y tocar por donde le viene en gana. Las opiniones del resto de demonios sobre él están divididas: hay a quien le gusta y hay a quien no (quizá por haber sido objeto de sus rimas). Su amistad con Lucianel le ha servido en ocasiones para escapar a la tierra, donde gusta rodearse de otros juglares y participar en actos y representaciones, teniendo especial predilección por las danzas macabras. Siente cierta camarería por los juglares humanos y no suele hacerles mal, pero no se corta con los que desprecian su arte o contra juglares y trovadores que traicionen el código de la profesión. Se aparece como un juglar humano, de largo

cabello, que habla con voz fina y cantarina. Los demonólogos no suelen invocarlo con asiduidad, pues es sabida la poca tolerancia que el demonio tiene hacia ellos, y por otro lado no ven qué tipo de servicios podría prestar, más que los de músico o maestro de juglaría. Además, aquellos que busquen sus servicios deberán hacer que el pago merezca la pena para evitar sus recelos iniciales. A Fabrilio no es que le caigan muy bien Bonaro, Ratafal o Macrias, y no dudará en perjudicarlos si tiene ocasión de lograrlo sin que ellos se enteren y por supuesto, si sale indemne (Ninguno de estos demonios sabe de este odio secreto y tratan al juglar con indiferencia y desdén, como a un demonio sin clase ni talento).

FUE: 14 **Altura:** 1,85 varas
AGI: 18 **Peso:** 166 libras
HAB: 24 **RR:** 0 %
RES: 10 **IRR:** 185 %
PER: 23 **Aspecto:** 19 (Atractivo)
COM: 24
CUL: 18

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Palo 70 % (1D4+1), Cuchillo 60 % (1D6+1D6), Pelea 60 % (1D3).

Competencias: Música 105 %, Cantar 110 %, Tocar Instrumento (todos) 100 %, Escuchar 90 %, Descubrir 80 %, Leer y Escribir 90 %, Elocuencia 90 %, Empatía 90 %, Sigilo 75 %, Disfrazarse 69 %, Escamotear 100 %, Enseñar 50 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Manto de Sombras, Danza, Discordia, Inquisición, Mensaje Onírico, Bendición de San Nuño, Bolsa de Duendes, Lámpara de Búsqueda, Embrujar, Cadenas de Silcharde, Revocar Maldición, Maldición de Caín, Rostro de Ladrón, Flauta de Fauno, Bendición de Hada, Alas del Maligno, Bálsamo de Curación, Piedra de Sanación, Tarareo Incesante.

Poderes especiales:

✧ **Melodía:** Cuando Fabrilio toca una melodía especial con cualquier instrumento, todos aquellos que la oigan y no pasen una tirada de RR a la mitad se verán obligados a decir la verdad cuando hablen.

Fausnar'eq

Conocido como el Demonio de los Secretos, está al servicio de Balberith, y es un reputado escritor en la corte infernal, autor de historias unas veces ciertas y otras falsas, siempre inspiradas en hechos reales. No se conoce la apariencia real de este demonio que habla con una voz susurrante y femenina, pues siempre es invocado en la más completa oscuridad y desaparece con la más mínima luz, aunque ciertos demonólogos sospechan que es una sombra. Fausnar'eq está obsesionado con los secretos y cuando se le invoca intentara hacer un «trueque» de secretos: el invocador le cuenta uno de sus más profundos secretos y el demonio le contará otro. Esto no significa que lo sepa todo, pero si se le solicita un secreto desconocido para él, su curiosidad innata le llevará a intentar averiguarlo (otra cosa es que después lo venda barato). Si se da este caso, Fausnar'eq disfruta sobremedida de su particular «caza», saboreando todos los momentos de la misma, lo cual hace que no se dé especial prisa en averiguar el secreto, pudiendo pasar semanas, meses o incluso años. Los demonólogos desconfían de este demonio, pues no saben qué oídos pueden oír los secretos revelados a Fausnar'eq. También se le puede invocar para que

ayude a su invocador en la escritura de un relato o novela, ya sea proveyendo de interesantes hilos argumentales, escribiéndola con bellos caracteres o encargándole totalmente la escritura de la misma. Por este servicio, su tarifa suele ser aún más especial, llegando a veces a solicitar el alma del escritor. Se sabe que Fausnar'eq y Bonaro tienen rencillas personales sin resolver, por disputas sobre talentosos autores.

FUE: 18 **Altura:** Desconocida
AGI: 18 **Peso:** Desconocido
HAB: 10 **RR:** 0 %
RES: 18 **IRR:** 185 %
PER: 27 **Aspecto:** Desconocido
COM: 16
CUL: 27

Armadura: Invisibilidad (-50 % al ataque).

Armas: Pelea 55 % (1D3+1D4).

Competencias: Leer y Escribir 120 %, Literatura 150 %, Escuchar 99 %, Descubrir 90 %, Sigilo 90 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Dominio de Fausnar'eq, Falso Desvelo, Caligrafía, Sabiduría, Leche de Sapiencia, Susurro de los Secretos.

Poderes especiales:

✧ **Invisibilidad:** Invisible en la oscuridad, desaparece cuando la luz lo ilumina, entre otras razones porque le provoca 1D6 puntos de daño.

✧ **Perspicaz:** Fausnar'eq siempre sabe si los secretos que le son revelados son ciertos o falsos.

FENERZZI

Demonio del odio al servicio Haborimo, Fenerzzi actúa como sicario, soldado y asesino de la corte infernal. Se cuenta que el origen de Fenerzzi es mortal, siendo un humano que ha «ascendido» a categoría demoníaca gracias al ritual del Abrazo de las Tinieblas. Sin embargo, su transformación demoníaca no le ha colmado de felicidad, llenándolo de odio y rencor que, curiosamente, le debilitan y fortalecen por igual. Fenerzzi se aparece como un hombre cadavérico, apenas huesos en ciertas partes, vestido con ropas semipodridas, loriga de malla negra y bacinete, con ojos que despiden un inquietante fulgor rojo, que habla con voz gutural y siseante. Los demonólogos lo invocan para eliminar a sus enemigos, aunque tal tarea puede ser muy peligrosa para el hechicero, pues Fenerzzi detesta obedecer a los mortales (quizá por recordarle sus antiguos días como humano), y, aunque se puede llegar a pacto de manera normal, usando el «protocolo» demoníaco, es mejor recurrir a la pura elocuencia, agasajando y alabando al demonio en extremo mientras se le obsequia con multitud de presentes u ofrendas afines a sus gustos, ya que, de lo contrario, al finalizar su tarea, el demonio volverá para matar al demonólogo. Si es «obligado» a aceptar pactos, pide que se le ayude a eliminar a personajes de su elección y/o enormes cantidades de dinero en monedas de oro. Si acepta el pacto por propia voluntad, tras una buena adulación u ofrenda, puede pedir lo mismo que en el caso anterior o alguna otra petición «extraña». Fenerzzi no lleva bien su condición demoníaca (esperaba mucho más del cambio), y odia secretamente a prácticamente todos los demonios, mayormente porque le tratan como a un demonio de segunda, incluso entre la misma casta de los demonios

servidores. No soporta a Haborimo, al que obedece a regañadientes, y aspira a entrar al servicio de Abigor, del cual se comenta que sigue con cierto interés los logros y éxitos del demonio. El único demonio al que respeta Fenerzzi es Mobius, ya que el demonio menor siempre le ha tratado con respeto, casi con un trato de igual a igual (la razón es todo un misterio).

FUE:	22	Altura:	1,95 varas
AGI:	20	Peso:	200 libras
HAB:	21	RR:	0 %
RES:	22	IRR:	192 %
PER:	17	Aspecto:	-
COM:	13		
CUL:	22		

Armadura: Loriga de mallas negras y bacinete negro (6 y 4 puntos de protección) y aura de podredumbre. Las armas ordinarias que superen su armadura nunca le harán más daño que el mínimo del arma.

Armas: Montante negro 71 % (1D10+2+1D6), Pelea 66 % (1D3+1D6), resto de armas 55 %.

Competencias: Leer y Escribir 100 %, Escuchar 79 %, Descubrir 80 %, Mando 70 %, Elocuencia 89 %, Esquivar 59 %, Sigilo 69 %, Cabalgar 89 %, Correr 78 %, Tregar 68 %, Conocimiento Mágico 137 %, Demonología 114 %. Astrología 110 %, Alquimia 121 %.

Hechizos: Todos los relacionados con el odio y el combate, más todos aquellos que aprendiese en su época mortal, entre ellos Talismán de Protección, Amuleto, Manto de Sombras, Alas del Maligno, Velo de Hada, Ungüento de Brujas y Abrazo de las Tinieblas.

Poderes especiales:

- ✦ **Putrefacción:** Fenerzzi se pudre constantemente, despidiendo un insoportable hedor que le delata, aun cuando está disfrazado o invisible (olerlo suele ser señal de que el demonio anda cerca). Cuando mata, el proceso de descomposición se revierte, pudiendo pasar por una persona normal durante un tiempo limitado si mata a suficientes víctimas.
- ✦ **Aura de podredumbre:** Fenerzzi está rodeado de un aura de podredumbre que daña todas las armas que le impacten, oxidándolas o pudriéndolas: cada impacto exitoso reduce de manera permanente el daño máximo del arma en -1, acumulable (las armas mágicas o benditas pueden resistir el aura, si su portador supera una tirada de Suerte). El demonio puede «proyectar» su aura sobre un blanco, reduciendo su armadura en -1D6 por contacto, acumulable. El aura afecta a armaduras mágicas e incluso auras, las cuales debilita hasta que se renueven, ya sea por descanso del ser o relanzamiento del hechizo que las originó. El aura es visible para personas de IRR superior a 100, aparentando ser una neblina de ligero fulgor verdoso.
- ✦ **Muerte verde:** Aquellos golpeados por Fenerzzi que no superen una tirada de RR o RES×2, lo que sea mejor, son afectados por la muerte verde (pág. 222/- del manual de juego).
- ✦ **Aspecto cadavérico:** Ver a Fenerzzi bajo su aspecto cadavérico provoca un terror más que comprensible que invita a huir, a menos que se supere una tirada de Templanza.

FUGITIVOS

Los conocidos como fugitivos no son demonios, son almas condenadas, que Dios sabe cómo consiguen escapar de su tormento. No pueden escapar del Infierno, pero pueden aprovecharse de los intentos fallidos de invocación de demonólogos y brujas para poseer los cuerpos de los invocadores. Si lo consiguen, su libertad es efímera, ya que Nergal mandará a un cazador de almas para traerlo de vuelta. Por ello, el fugitivo intenta pasar lo más desapercibido posible, actuando como el ocupante del cuerpo original, aunque le puede resultar complicado, ya que no comparte ningún conocimiento o memoria con este. Una vez encarnados, su comportamiento es variado y dependerá mucho de su personalidad: los más pesimistas se dedican al disfrute de placeres ante la perspectiva del pronto retorno al Infierno, mientras los más previsores intentan librarse de los tormentos eternos ya sea realizando increíbles buenas acciones para intentar ir al Purgatorio o las más viles atrocidades para ganarse el respeto de los demonios: los hay que simplemente se dedican a vivir el momento, huyendo de sus perseguidores.

Sus características son las mismas que las del cuerpo poseído, excepto las siguientes:

RR:	0 %
IRR:	100/175 %

Armas: Las que supiese usar en vida.

Competencias: Las que conociese en vida.

Hechizos: Los que conociese en vida.

Poderes especiales:

- ✦ **Ánima:** Un Fugitivo se comporta igual que un ánima errante, pudiendo poseer a aquellos que pifien una tirada de Invocación de Demonios si fallan una tirada de RR. Una vez poseídos, el Fugitivo obtiene el control del cuerpo, que no sufre cambio o transformación alguna. Si el poseído muere, el Fugitivo vuelve al Infierno.

GRADIO

Demonio de la guerra al servicio de Abigor. El Gran General, como también es conocido, tiene bajo su mando a seis legiones de demonios bastante especiales. Estos demonios son la escoria de la escoria infernal: demonios rebeldes e insubordinados, poco inteligentes (por decirlo de algún modo), demasiado «brutales», etcétera. Se aparece como un obeso hombre de piel roja brillante y cuernecillos en su frente, vestido con una ornamentada cota de malla, que luce multitud de ribetes y distinciones militares. Destacan su cuidada barba y bigotes, al estilo marcial, y su actitud pomposa. Los demonólogos lo invocan para que les ceda temporalmente alguno de sus subordinados para alguna tarea, cosa que no siempre es buena idea, pues nunca se sabe el engendro (en muchos sentidos) que Gradio puede conceder. Como pago, Gradio pedirá que el demonólogo se una a su «ejército», pudiendo cobrarse el servicio en el futuro. Y es que Gradio es ambicioso, y espera reunir apoyos para en un futuro dar un pequeño golpe de Estado y escalar puestos dentro de la jerarquía infernal, quizá incluso sustituyendo a Abigor.

FUE:	25	Altura:	1,70 varas
AGI:	14	Peso:	240 libras
HAB:	16	RR:	0 %
RES:	24	IRR:	220 %
PER:	16	Aspecto:	14 (Normal)
COM:	16		
CUL:	18		

Daemonolatreia

Armadura: Loriga de malla encantada (8 puntos de protección).

Armas: Todas al 55 %.

Competencias: Tácticas 99 %, Mando 99 %, Ingeniería Militar 80 %, Elocuencia 60 %, Escuchar 50 %, Descubrir 70 %, Leer y Escribir 70 %.

Hechizos: Talismán de Protección, más todos los relacionados con el combate o la guerra, además de las invocaciones de todos los miembros de su ejército.

GUARDIANES CAÍDOS

Hay una leyenda que dice que aquellos que van al Infierno arrastran a sus ángeles guardianes a su triste destino. Gusta Surgat de torturar a estos desdichados espíritus, intentando corromperlos para que se unan a las filas infernales. Tiene poco éxito el demonio, pero ha habido casos exitosos con los ángeles guardianes de los humanos más perversos y maliciosos. Estos espíritus corruptos son los conocidos como guardianes caídos. Estos espíritus guardianes se aparecen como sombras y son invocados por demonólogos como guardaespaldas (literales). Los guardianes piden poco por este servicio, simplemente que se renuncie al ángel guardián original, adoptando a un guardián caído en su lugar, el cual se ocultará en la sombra de su protegido. Si se accede al trato, mientras el demonólogo conserve al guardián caído, no sufrirá los efectos de carecer de ángel guardián. El demonólogo puede hablar con el guardián, que le entenderá, aunque le responderá por medio de gestos. El guardián es leal a su protegido, casi siempre (como la mayoría de los seres demoníacos, no es buena idea realizar buenas acciones en su presencia). Han de tener cuidado los demonólogos, pues con el tiempo, los guardianes se vuelven celosos y especialmente protectores, llegando incluso a atacar a aquellos que ellos consideran que amenazan de alguna forma a su protegido (teniendo en cuenta que los guardianes son totalmente malignos, esto puede acarrear problemas en ciertas ocasiones). Una vez unidos a su protegido, los guardianes no pueden separarse de la sombra de este (se rumorea que un ritual de exorcismo podría, aunque pocos demonólogos los han intentado).

Sus características serán las del protegido, excepto las siguientes:

RR: 0 %

IRR: 110/135 %

Armadura: Solo es vulnerable a la magia, la fe y la luz de sol (si no actúa como una sombra normal).

Armas: Todas al 100 % menos el porcentaje de su protegido. Solo puede usar las «sombras» de las armas que porte su protegido.

Competencias: Todas al 100 % menos el porcentaje de su protegido.

Hechizos: Ninguno.

Poderes especiales:

✧ **Imposibilidad:** Ningún hechizo puede obligar a un guardián caído a atacar a su protegido.

✧ **Sin ángel guardián:** Mientras el guardián esté al servicio del demonólogo, este no sufre los efectos de carecer de ángel guardián. Si el guardián muere, vuelve al Infierno, debiendo ser invocado de nuevo. Durante el tiempo en que

Parte II: Daemonolatreía

esté sin guardián, se considera que el demonólogo carece de ángel de la guarda:

- † Su Suerte se reduce a la mitad, sin que pueda recuperar aquella que use de ninguna manera.
- † Penalizador de -50 % a las tiradas de RR, a la hora de resistir la magia u otros ataques sobrenaturales
- † Penalizador de -25 % ante cualquier uso de una competencia social con humanos, animales y seres IRR de tipo benéfico (hadas, por ejemplo).
- ✦ **Daño por luz solar:** La luz del sol daña a los guardianes caídos, por ello suelen esconderse en la sombra de su protegido. Si en un asalto, estando bajo la luz del sol, el guardián se «mueve» fuera de los límites de la sombra del protegido, ya sea por hacer un movimiento, gesto o ataque que no haga su protegido (o sea no actuando como una sombra corriente), recibe 1D6 puntos de daño.

GUNASH

Demonio de la avaricia al servicio de Anazareth, en teoría guardián del tesoro infernal, en la práctica se encarga de incrementarlo. Se aparece como un apuesto sirviente que viste librea con el signo de Anazareth bordado, de bigote y barba exquisitos, que habla poco, con términos directos y «profesionales» y que no deja de mirar un extraño colgante que prende de su librea (en realidad un reloj de bolsillo). Los demonólogos lo invocan por sus servicios de «banquero»: si se invoca al demonio y se le entrega una cantidad de cien o más monedas de oro a Gunash, durante al menos seis años, el demonio garantiza un interés de un diezmo de lo invertido. Si el demonólogo no reclama lo invertido en otros seis años más, ofrece otro diezmo adicional, y así sucesivamente. El demonólogo puede recuperar su inversión invocando al demonio y pidiendo el reembolso, el cual mandará a «alguien» en un plazo de un mes que le entregará el dinero más los intereses (si no se ha llegado a seis años, no recibirá interés alguno). Otra persona puede reclamar el dinero, si invoca el demonio con un documento firmado por el inversor, cediéndole su capital. Por todos estos servicios, Gunash no cobra nada, aunque no porque sea especialmente altruista, sino porque en realidad la invocación permite al demonio moverse por nuestro mundo y lo que hace con el dinero invertido es «prestarlo» a alguien que lo necesite, estipulando el interés de la deuda y cuándo debe devolverla (básicamente en cualquier momento). Si la persona acepta la usura, cuando toque devolver la deuda, el demonio tomará su parte y pedirá que lleve el dinero al demonólogo (puede llevarlo mágicamente hasta él, aunque no hay billete de vuelta). Si no puede devolver la deuda, Gunash se encargará de devolver la deuda y se quedará con el alma del pobre del deudor, de la que sacará buen beneficio, vendiéndola a algún demonio. Gunash no es tonto y tratará de buscar a alguien que puede devolver la deuda y que pueda hacer un «buen uso», desde el punto de vista infernal, del dinero. Gunash no soporta a Doplas, pues piensa que este se está aprovechando del dinero que tanto le cuesta «ganar».

FUE:	15	Altura:	1,72 varas
AGI:	14	Peso:	185 libras
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	20	IRR:	175 %
PER:	25	Aspecto:	18 (Atractivo)
COM:	25		
CUL:	20		

Armadura: Librea mágica (3 puntos de protección).

Armas: Daga 60 % (1D4+2+1D6).

Competencias: Corte 60 %, Elocuencia 100 %, Empatía 90 %, Comerciar 110 %, Descubrir 75 %, Leer y Escribir 100 %, Conocimiento Mineral 100 %.

Hechizos: Dominación, Alma de Estatua, Sombra del Gato, Polvos de Viaje, Talismán de Protección, Varita de Búsqueda, Maldición, Tormento, Lámpara de Búsqueda, Riqueza, Latón de Nuevas, Transmutación de Metales, Espejo de Salomón.

Poderes especiales:

- ✦ **Sentido del tiempo:** Gunash parece ser capaz de conocer en cada momento la hora que es, simplemente mirando su misterioso colgante, cosa que puede parecer cosa de magia, aunque no lo sea. Bueno, quizás un poco sí, el reloj se pone en la «hora local» que desee el demonio de manera automática.

GUZZO

Demonio del vicio al servicio de Barbas o Albela (Guzzo dice que sirve a Barbas, Albela dice que le sirve a ella y Barbas ni desmiente ni confirma nada), ayuda en el montaje de los complejos mecanismos del demonio, aunque lo que a Guzzo le gusta es la diversión, ya sea jugando, comiendo, bebiendo, haciendo bromas, cantando, asistiendo a representaciones, etcétera. Por ello estará encantado de ser invocado, normalmente para que ayude en el diseño o montaje de algún mecanismo, pidiendo a cambio que se le provea de diversión y libertad en el mundo mortal. Se aparece como un extraño cruce entre conejo, lagarto, mono y puercoespín, con una boca llena de puntiagudos dienteillos. Cuando no está trabajando en los talleres de Barbas, a Guzzo le gusta la compañía de otros demonios del vicio, apuntándose a cualquier tipo de juerga a la que pueda colarse. No se lleva especialmente bien con Albela, ya que esta no duda en vaciarle un cubo de agua al demonio para acelerar la finalización de alguno de los proyectos de Barbas, no teniendo reparos en deshacerse de los clones largándolos a diversas partes del Infierno, donde, si no tienen cuidado, pueden terminar como la cena de algún engendro infernal.

FUE:	6	Altura:	0,50 varas
AGI:	15	Peso:	20 libras
HAB:	22	RR:	0 %
RES:	8	IRR:	200 %
PER:	23	Aspecto:	-
COM:	3		
CUL:	21		

Armadura: Ninguna.

Armas: Mordisco 50 % (1D6-1D4), Garras 40 % (1D4-1D4), Lanzar Espinas 30 % (1D3-1D4+Veneno paralizante).

Competencias: Correr 90 %, Esquivar 42 %, Nadar -25 %, Leer y Escribir 100 %, Trepar 90 %, Mecánica 100 %.

Hechizos: Ninguno.

Poderes especiales:

- ✦ **Visión en la oscuridad:** Guzzo ve perfectamente en la oscuridad.
- ✦ **Espinas:** Las espinas de Guzzo inyectan un veneno paralizante que entumece la zona afectada, haciendo que los heridos no sientan la parte del cuerpo afectada ni puedan moverla de manera voluntaria (el veneno no para

el corazón ni impide la respiración) si no aciertan una tirada de RES×4 (por cada pinchazo extra en la misma localización, reduce en uno el multiplicador hasta un mínimo de ×1). Guzzo es capaz de disparar 1D6 de estas espinas a un oponente, debiéndose tirar localización por cada una de las espinas.

✧ **Aversión al agua:** Guzzo odia el agua y con razón: cuando el demonio es mojado, la parte afectada «explosa». Guzzo es capaz de regenerar este daño, pero los trozos de carne «crecen», dando como resultado, en 2D6 asaltos, clones del mismo Guzzo, aunque con ligeras diferencias físicas y mentales con respecto al original (distinta apariencia física, fijación con algún vicio concreto, bizco, se tira pedos, etcétera). Los clones comparten las habilidades, características, poderes, competencias y debilidades de su original, salvo su capacidad de regeneración, y gustan de formar bandas para ir en busca de diversión, siendo mucho más complicado razonar con ellos. Los clones pueden explotar al ser mojados, pero cada generación estará más obsesionada con el vicio y será más «tonta», llegando a límites de inteligencia animal.

✧ **Regeneración:** Guzzo regenera 1 PV por asalto, 2 si se recupera de una «explosión».

HALGORR

Demonio de los secretos al servicio de..., bueno, no se conoce exactamente a quién rinde cuentas. Se aparece como..., bueno, es complicado determinar su apariencia, pues siempre se las apaña para estar detrás de su invocador o en el punto al que nadie mira; además, su afición de poseer, tanto de manera activa o pasiva, a los mortales, como su poder metamórfico hacen difícil saber su verdadero aspecto o condición. Lo que sí se sabe es que siempre suele hablar con voz fina y cortés y hacer gala de unos exquisitos modales. Los demonólogos lo invocan por sus cualidades para la intriga y el espionaje, especialmente en aquellos casos en el que el espiado es alguien poderoso o incluso un demonio. Halgorr pide como pago la prestación de uno o varios servicios a determinar en el futuro, pero habrá de tener cuidado el demonólogo, pues basta invocar o llegar a tratos con el demonio para que este tenga carta blanca para aparecerse o espiar a su invocador en cualquier momento. Hay multitud y variadas teorías sobre los verdaderos planes y aspiraciones del demonio, aunque a ciencia cierta no hay nada seguro.

Estas son sus verdaderas características, aunque cuando posea a alguien o está metamorfoseado son diferentes.

FUE: 20	Altura: 1,72 varas
AGI: 25	Peso: 175 libras
HAB: 22	RR: 0 %
RES: 18	IRR: 225 %
PER: 28	Aspecto: Desconocido
COM: 21	
CUL: 22	

Armadura: Ninguna, pero portará aquellas de los que posea.

Armas: Telek (utiliza dos, uno en cada brazo y para cada mano) 60 % (1D3+2+1D6)⁴.

Competencias: Elocuencia 100 %, Empatía 100 %, Esquivar 70 %, Corte 100 %, Descubrir 125 %, Escuchar 125 %, Leer y Escribir 100 %, Conocimiento Mineral 100 %, Sigilo 125 %, Ocultar 125 %, Correr 110 %, Tregar 110 %, Nadar 110 %, Escamotear 100 %, Criptografía 125 %.

Hechizos: Halgorr no gusta de usar la magia a la ligera, prefiriendo sus habilidades y poderes naturales, así como el «trabajo de campo» para cumplir sus encargos. No suele usar la magia con frecuencia, lo cual dificulta determinar que hechizos conoce realmente, aunque bien se puede sospechar que su repertorio es amplio.

Poderes especiales:

- ✧ **Metamorfo:** Halgorr puede cambiar de forma a voluntad.
- ✧ **Poseción:** Halgorr puede poseer de manera pasiva (sin controlar los actos, solo espiando desde algún punto de la mente del huésped) o activa (controlando totalmente al huésped), pudiendo saltar de persona en persona, siempre que estén en rango visual.
- ✧ **Sombrío:** Siempre que no haya cambiado de forma y no esté poseyendo a nadie, Halgorr siempre estará situado en un punto en que no pueda ser visto por nadie, normalmente a la espalda de alguien. Si se trata de buscarle, el demonio cambiará de sitio de manera automática para estar fuera del alcance visual. Se sospecha que tiene forma humanoide, pues se han visto sus brazos y *teleks* cuando ataca, pero poco más, ya que se desvanece al levantar la vista. Se rumorea que si alguien ve su verdadero rostro, Halgorr se verá obligado a volver a los Infiernos.
- ✧ **Ataques imparables:** Los ataques de Halgorr en su forma natural no pueden ser parados o esquivados.
- ✧ **Visión suprema:** Halgorr ve perfectamente en cualquier situación.
- ✧ **Aparición:** Halgorr puede aparecerse a cualquiera que le haya invocado o haya llegado a tratos con él.
- ✧ **Libreta:** Se rumorea que Halgorr porta una libretita negra donde apunta el nombre y la fecha de todos aquellos que lo invocan, además de otros secretos.

HASTIA

Diabla de la tentación al servicio de Lilith, Hastia es un demonio sin más ocupación que la de organizar fiestas, convites y reuniones para la corte infernal. La diabla es especialmente conocida por proponer retos y concursos que incluyan una o varias pruebas a superar en el mundo terrenal, cosa que no suele dejar bien parados a los habitantes de la «zona de juegos». Hastia se aparece como una bella mujer vestida con bellos y lujosos ropajes cortesanos, que se dirige a sus invocadores con refinados modales (y de los que espera lo mismo). Los demonólogos la invocan para ganarse su apoyo e intersección ante otros demonios, aunque la tarea es complicada, ya que Hastia no se siente interesada por los tejemanejes de los demonólogos. La mejor opción es proponerle a la cortesana algún tipo de prueba o reto, por supuesto ayudando al demonólogo en su desarrollo. Es común que los demonólogos intenten matar dos pájaros de un tiro, haciendo que «casualmente» los retos propuestos le beneficien a ellos, aunque, por muy sutiles que sean, tanto Hastia como

⁴ *Addenda:* Suele atacar con bonificador por sorpresa, flanqueo o por la espalda, además de gustar envenenar la hoja y tener predilección por la maniobra de degüello o corte de la vena del muslo, así como golpes en zonas descubierta por la armadura del adversario.

Parte II: Daemonolatreía

los participantes en sus retos serán conscientes de ello y verán como un bonificador a la prueba fastidiar al demonólogo de turno.

FUE:	12	Altura:	1,68 varas
AGI:	17	Peso:	145 libras
HAB:	26	RR:	0 %
RES:	18	IRR:	220 %
PER:	24	Aspecto:	28 (Belleza inhumana)
COM:	23		
CUL:	20		

Armadura: Ropa acolchada mágica (3 puntos de protección).

Armas: Daga 60 % (1D4+2+1D6).

Competencias: Elocuencia 111 %, Empatía 99 %, Corte 150 %, Demonología 90 %, Descubrir 85 %, Escuchar 80 %, Tormento 80 %, Esquivar 40 %, Leer y Escribir 100 %, Conocimiento de Área (Corte infernal) 100 %.

Hechizos: Aceite de Grandeza, Alas del Maligno, Aceite de Usurpación, Alivio del Esclavo, Alma de Estatua, Amor, Amuleto del Fullero, Anillo de Nigromancia, Arrancar la Esencia, Bálsamo de Curación, Belleza, Beso de Hastia, Bolsa de Duendes, Danza, Discordia, Dominación, Encanto del Viajero, Entereza del Mártir, Falsas Visiones, Flauta de Fauno, Golpe de Parca, Infusión de Serenidad, Manto de Sombras, Mensaje Onírico, Maldición, Polvos de Seducción, Polvos de Viaje, Talismán de Protección, Varita de Búsqueda, Vínculo Mágico, más todos los hechizos de invocación demoniaca.

Poderes especiales:

✧ **Invocaciones:** Hastia puede invocar a alguno de sus «amigos» simplemente pronunciando su nombre de manera sugestiva.

HERALDOS DE LA HAMBRUNA

Demonios del hambre al servicio principalmente de Guland, meros despojos que pululan arrastrados por el viento infernal en el Valle de la Gula, atormentando a las almas condenadas. Una vez han poseído a una víctima, los heraldos se hacen con el control, haciendo que esta pierda gran parte de su peso corporal, dejándolo literalmente en los huesos, mientras hace que sus dientes se afilen y su rostro tome una expresión de hambre. Los demonólogos los invocan para cumplir tareas menores porque son fácilmente contentables a cambio una enorme cantidad de comida, pero habrá de tener cuidado su invocador, pues si no se alimentan a menudo, se volverán salvajes e incontrolables, pero aun así conservando su inteligencia, lo que los hará especialmente peligrosos.

Las características son las del poseído con las siguientes modificaciones:

FUE:	+1D6	RR:	0 %
AGI:	+1D6	IRR:	120/140 %
HAB:	+0		
RES:	+1D3		
PER:	+1D3		
COM:	-1D3		
CUL:	-1D6		

Armadura: La que porte el poseído.



Daemonolatreia

Armas: Pelea 60 %, Mordisco 50 % (1D4+2+Modificador de daño+Secuela extra).

Competencias: Descubrir 80 %, Degustar 90 %, Escuchar 60 %, Esquivar 35 %, Correr 90 %, Trepas 90 %, Nadar 60 %, Rastrear 85 %, Sigilo 60 %.

Hechizos: Ninguno.

Poderes especiales:

✧ **Hambre insaciable:** Un heraldo de la hambruna debe comer cada hora o puede volverse «rebelde» contra aquel que lo invocó, saliendo a buscarse el «alimento». Por cada hora que no coma, la FUE y AGI del heraldo aumentan en 1D3 puntos, desapareciendo el bonificador cuando haya comido o reduciéndose si lo consumido no es lo suficiente para el tiempo pasado sin comer. Un heraldo de la hambruna come cinco veces más rápido que un ser humano ordinario y si muerde a un enemigo, su mordisco le produce una secuela (el trozo mordido se lo lleva). No importa cuánto coma, el heraldo no engorda. Un heraldo de la hambruna puede devorar cualquier cosa, aunque buscará alimento convencional siguiendo este orden: carne, productos elaborados (pan, pasteles, etcétera), vegetales, otros. El devorar una silla o similar no cuenta a la hora de saciarlo.

✧ **Resistencia:** Un heraldo de la hambruna no se desmaya por puntos negativos, aunque sí reduce a la mitad sus competencias.

✧ **Unión de invocación:** Romper el diente usado en su invocación devuelve al Infierno al heraldo.

Horzzo

Demonio de la perversidad al servicio de Barbas, es uno de los juguetes más reputados del Infierno. Aunque debería pervertir a los infantes, Horzzo siente debilidad por la inocencia, ayudando a aquellos niños inocentes en peligro, regalándole alguno de sus juguetes «especiales» que les ayuden en sus problemas. El regalo es permanente, así que cuando el niño pierde, inevitablemente, su inocencia, el niño (o no tan niño) pierde el control sobre el juguete, que se dedicará a fastidiarlo o incluso matarlo. Horzzo se aparece como un anciano cano y encorvado que camina lentamente, ayudado de un cayado, con un «pelo revuelto» que se asemeja a un par de retorcidos cuernos y que habla con una voz melosa y amistosa. Los demonólogos lo invocan por sus juguetes especiales, que se animan y tienen poderes especiales. Aunque a Horzzo no le gusta tratar con oscuros hechiceros, llega a pactos con ellos cediéndole alguno de sus juguetes durante algún tiempo a cambio que se sacrifique o se haga sufrir horriblemente a niños malos (la cantidad dependerá del tipo de juguete y el tiempo del préstamo).

FUE: 8	Altura: 2 varas
AGI: 7	Peso: 275 libras
HAB: 33	RR: 0 %
RES: 12	IRR: 220 %
PER: 20	Aspecto: 12 (Normal)
COM: 11	
CUL: 24	

Armadura: Ninguna.

Armas: Cayado mágico 60 % (1D4+1-1D4), Cayado estoque 40 % (1D6+3D6).

Competencias: Descubrir 60 %, Artesanía (Juguetería y Mecanismos) 130 %, Alquimia 100 %, Conocimiento Mágico 100 %,

Astrología 90 %, Leer y Escribir 100 %, Conocimiento de Área (Niños malos o en problemas) 75 %.

Hechizos: Todos los hechizos de magia roja.

Poderes especiales:

✧ **Juguetes:** Horzzo tiene a su disposición gran cantidad de juguetes, algunos mágicos con propiedades y poderes especiales, otros que se animan, así como ingenios mecánicos, que puede invocar a voluntad.

✧ **Cayado mágico:** Horzzo dispone de un cayado mágico que permite, previamente a haber realizado un círculo en la tierra y haber golpeado el cayado tres veces, teleportar todo lo que esté dentro del círculo a otro lugar, tardando tres asaltos en llegar (se va disolviendo). Además, el cayado es un «bastón estoque» (ambas armas se consideran mágicas e irrompibles). Horzzo es muy protector con su cayado, ya sea porque es muy valioso para él o como dicen las malas lenguas, porque fue robado a otro demonio.

Hudniel

Demonio de la muerte y el asesinato, al servicio de Belzebuth, actúa como ejecutor y verdugo. Su apariencia es la de un hombre fornido de gran estatura de voz cavernosa, vestido en ropajes de cuero negro y capa negra con capucha, que porta una gran hacha a dos manos. Se puede invocar a Hudniel para que ejecute a alguien, pidiendo a cambio cien piezas de oro puro grabado con su signo en el anverso y una réplica de su círculo de invocación en el reverso, aunque Hudniel no puede ejecutar a nadie que no haya sido condenado antes por un juez (ya sea por causa real o ficticia). Si la víctima no ha sido condenada, el demonólogo deberá encontrar la manera de incriminarla (la condena de Numiel es perfectamente válida) o el demonio no podrá tocarla. Se rumorea que Hudniel tiene el poder de matar a aquellos que normalmente son inmunes a la muerte (como los afectados por el hechizo de Elixir de la Vida, o seres malditos).

FUE: 27	Altura: 2 varas
AGI: 15	Peso: 275 libras
HAB: 23	RR: 0 %
RES: 28	IRR: 180 %
PER: 14	Aspecto: 12 (Normal)
COM: 4	
CUL: 5	

Armadura: Ropas de cuero mágico (5 puntos de protección),

Armas: Hudniel puede manejar cualquier arma al 90 %, aunque normalmente usará un hacha a dos manos (1D10+1D4+2D6). Sus ataques siempre provocan una secuela extra.

Competencias: Descubrir 60 %, Escuchar 60 %, Tormento 90 %, Esquivar 70 %, Correr 70 %, Sigilo 99 %.

Hechizos: Talismán de Protección, más todos los relacionados con las armas, el combate, el dolor y la muerte.

Poderes especiales:

✧ **Resistencia:** Hudniel no se desmaya por puntos negativos ni pierde los bonificadores al daño.

✧ **Sigiloso:** Hudniel no hace el menor ruido al atacar o moverse.

Parte II: Daemonolatreía

Iog

Iog y Soth eran dos potestades que mantenían una muy buena amistad, en parte porque eran los depositarios del conocimiento de las Llaves y las Puertas de toda la Creación. Esta amistad fue truncada por la rebelión de Lucifer, pues Iog fue tentado por el Lucero del Alba. Soth nunca le perdonó tal traición al Todopoderoso y a sus huestes y, terminada la lucha, maldijo a su otrora buen amigo con que perdiese aquello que más estimase. Y así vio con horror el ahora demonio cómo su conocimiento de las Puertas se disipaba y una insidiosa pérdida de memoria se iba apoderando, caprichosamente, de él. Mutilado por esta maldición, Lucifer no encontró tarea adecuada que pudiese desempeñar Iog, relegándolo a ser el guardián del Laberinto de los Ilusos, un lugar de tormento eterno, donde las almas condenadas que todavía tienen un ápice de esperanza corren en un laberinto del que no pueden escapar. Se aparece como un viejo de largos y descuidados cabellos, de mirada perdida, vestido con una túnica negra, cubierta de símbolos místicos. El Custodio de las Puertas, como también es conocido, es invocado por los demonólogos para conseguir el poco conocimiento de las Puertas que todavía conserva. El demonio pide como cambio que se le ayude a recordar su conocimiento perdido, proveyéndole de antiguos y valiosos libros, de magia mayormente, aunque tampoco es raro que pida de otras disciplinas como puedan ser astrología, alquimia, matemáticas, cábala o teología, capricho fútil, pues antes o después ese conocimiento será pasto de la maldición. Este demonio sería una pieza clave en la ofensiva de Lucifer contra Dios si de alguna forma pudiese recuperar todo su conocimiento, aunque el Señor Oscuro hace tiempo que perdió la esperanza que esto sucediese.

FUE:	12	Altura:	2 varas
AGI:	11	Peso:	152 libras
HAB:	12	RR:	0 %
RES:	12	IRR:	300 %
PER:	15	Aspecto:	14 (Normal)
COM:	13		
CUL:	14		

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Pelea 50 % (1D3).

Competencias: La maldición hace que las competencias de Iog varíen, siendo bajas por el olvido o más altas por la misma maldición que le permite recordar fragmentos de lo olvidado, para poder arrebatarlos de nuevo, para mayor desesperación del demonio.

Hechizos: Normalmente conoce los siguientes hechizos, pero según el capricho de la maldición el número puede aumentar o disminuir: Talismán de Protección, Visión de Futuro, Clarividencia, Espejo de Salomón, Alas del Maligno, Presenza, Polvos de Viaje, Pórtico.

Poderes especiales:

- ✧ **Memoria fragmentada:** Iog tiene conocimiento de un número de Puertas que va olvidando y recordando otras distintas, para volver olvidarlas. Iog solo conoce Puertas, pero no Llave alguna.

IRIAMAA

Hay quien confunde demonios con diablos. Se considera diablo a aquellos que habitaban el Infierno antes de la caída de los ángeles rebeldes, e Iriamaa, al igual que su señor Agaliareph, forma

parte de esta misteriosa estirpe. Iriamaa se aparece como una especie de ígneo de forma humanoide, de llamas compuestas de pura oscuridad, con un par de llamas rojas donde deberían estar sus ojos. Su función en la corte infernal es desconocida y su invocación es extrañamente compleja, con lo que desanima a los demonólogos a arriesgarse a invocarlo. Aquellos osados que lo han hecho tampoco han tenido mucho éxito en sus pactos, pues parece desconocer cualquier lengua humana, solo respondiendo a la lengua demoníaca y, aun así, el diablo parece muy poco interesado en llegar a pacto alguno (quizás todavía nadie le ha ofrecido una compensación adecuada). El demonólogo astuto que no llegue a pacto con él hará bien en despedirlo con premura, pues el diablo suele perder la paciencia con aquellos que hacen perder su tiempo.

FUE:	18	Altura:	1,70 varas
AGI:	18	Peso:	-
HAB:	13	RR:	0 %
RES:	18	IRR:	275 %
PER:	20	Aspecto:	-
COM:	5		
CUL:	23		

Armadura: Solo la magia o las armas benditas son capaces de dañarle.

Armas: Pelea 66 % (1D3+1D4, con los siguientes añadidos: +1D6 por fuego oscuro, +3D6 si lo abraza tras inmovilizarlo o en un ataque sorpresa), Lanzar fuego oscuro 50 % (Especial).

Competencias: Lanzar 50 %, Tregar 75 %, Correr 75 %, Esquivar 50 %, Elocuencia 30 %, Empatía 90 %, Descubrir 60 %, Sigilo 50 % (90 % entre sombras), Leer y Escribir 100 %, Conocimiento Mágico 125 %, Astrología 125 %, Alquimia 125 %, Demonología 175 %.

Hechizos: Se desconoce, no se sabe que use la magia (o es que simplemente es lo suficientemente cauteloso para no descubrirse), aunque su afiliación a Agaliareph hace sospechar que alguno debe conocer.

Poderes especiales:

- ✧ **Control del Fuego:** Iriamaa puede controlar el fuego como los ígneos, pero solamente el fuego oscuro del que está compuesto, aunque no puede aumentarlo o reducirlo. Puede «infectar» el fuego ordinario, convirtiéndolo en fuego oscuro. Dicho fuego no vuelve a su estado original, solo desvaneciéndose cuando no tenga más que consumir (o reciba la luz

EL CUSTODIO DE LAS LLAVES

El Custodio de las Llaves es Soth, potestad que tiene el conocimiento de todas las Llaves de la Creación. Soth puede ser invocado por medio de un hechizo cabalístico. Se presenta como un anciano venerable de pelo cano y plateado, vestido con una túnica blanca con símbolos cabalísticos tejidos en oro. A aquellos que lo invocan, pide que se le ayude a impedir el mal uso del poco conocimiento de Puertas que Iog haya podido compartir con siniestros demonólogos.

del sol) y no es afectado por el hechizo de Dominio del Fuego. El fuego oscuro comparte las características del fuego infernal, dañando más a los pecadores, aunque a aquellos más inocentes (o demonios) solo le hace el daño ordinario de un fuego de su tamaño. Contra hechiceros, como perjuicio adicional, por cada punto de vida perdido, el quemado pierde un PC.

- ✧ **Vulnerable al sol:** Iriamaa recibe 1D6 puntos de daño por luz solar.

Isbel

Diabla de la lujuria, antigua súcubo al servicio de Lilith, cayó en desgracia ante su señora por motivos que ambas guardan en un absoluto secreto; fue cedida a Cagriol, con órdenes expresas de no volver a pisar el mundo mortal. El caso es que Isbel hizo buenas migas con su nuevo señor y, aunque este cumple las órdenes y la tiene recluida en los Infernos, bien puede «distraídamente» haber hablado de ella con ciertos demonólogos, despertando el interés y curiosidad por la súcubo. Cuando es invocada se presenta como una bella mujer de pelo largo y negro, recogido en una hermosa e intrincada trenza, vestida con lujosos ropajes que suelen tener ciertos cortes que dejan ver más de lo que tapan. Los demonólogos la invocan por la virtud de su sudor, pidiendo Isbel a cambio de este (aparte de que se la haga «sudar») que se la libere en la región, para su mayor disfrute. Aunque en apariencia es trato provechoso para el demonólogo, pues Isbel no actuará, al menos en teoría, de mala fe con la esperanza de ser invocada nuevamente en un futuro, a Lilith no le va a gustar que un mortal desobedezca sus órdenes, así que cuanto más se invoque a la súcubo, más posibilidades que sus andanzas lleguen a los oídos de su antigua señora y que esta tome cartas en el asunto...

FUE: 25	Altura: 1,75 varas
AGI: 20	Peso: 135 libras
HAB: 20	RR: 0 %
RES: 23	IRR: 175 %
PER: 18	Aspecto: 35 (Belleza inhumana)
COM: 15	
CUL: 15	

Armadura: Ninguna.

Armas: Pelea 50 % (1D3+2D6).

Competencias: Elocuencia 75 %, Empatía 66 %, Corte 80 %, Tormento 80 %, Descubrir 50 %, Escuchar 50 %, Esquivar 65 %, Conocimiento de Área (Burdeles) 80 %.

Hechizos: Todos los relacionados con el amor y el sexo.

Poderes especiales:

- ✧ **Coito envejecedor:** Cada vez que alguien copule con Isbel deberá hacer una tirada en la Tabla de Edad. Aquellos bajo los efectos de Medalla de Virilidad son inmunes.
- ✧ **Sudor mágico:** El sudor de Isbel tienen propiedades mágicas: si se usa como perfume, en el cuello y detrás de las orejas, y se pasa una tirada de Seducción, frente a alguien que lo huele, este deberá pasar una tirada de RR o se verá afectado por un hechizo de Polvos de Seducción o Filtro Amoroso (uno u otro, dependiendo del tono de la seducción). Usarlo como perfume otorga inmunidad a este poder, además de un bonificador de +25 % a sus tiradas de seducción. Si alguien lame o se traga el sudor, se verá afectado por una gran lujuria (sin tiradas de RR para evitarlo), otorgando un bonificador de +50 % a todas

las tiradas de seducción que lo tengan como blanco, independientemente del sexo del seductor. Además reducirá la RR a la mitad a la hora de resistirse a hechizos de tipo sexual o amoroso.

Isifel

Perteneciente al orden de los demonios de la adversidad, esta diabla vio truncada su existencia debido a un estrepitoso fracaso como guardiana de un antiguo artefacto infernal (algunos rumorean que perdió o le robarán el grial oscuro de Lucifer). Repudiada por Miqueus (por si él fuera, hubiese sido desterrada) y sus hueses, solo Nergal le brindó una segunda oportunidad, ofreciéndole que entrase a su servicio, precisamente recuperando artefactos y reliquias infernales, cedidas por pactos a demonólogos y brujas (todo el mundo termina muriendo y no es plan de dejar según qué cosas en el mundo mortal) o buscando aquellas que están perdidas o robadas. Se aparece como una bella mujer de pelo largo (recientemente se ha tintado el pelo de color rojo, para fastidio de su anterior señor) y ojos verdes, vestida de forma sencilla pero elegante. Los demonólogos la invocan para conseguir algún tipo de objeto mágico de forma temporal, tarea francamente complicada, pues la diabla es muy reacia a dejar, aunque sea de forma temporal, dichos objetos en manos mortales, y menos en las de seres tan pérfidos como los demonólogos. En aquellas ocasiones en las que acepta, pide como pago la ayuda del demonólogo para encontrar alguna reliquia infernal en manos inadecuadas (Isifel no deja de ser una diabla de la adversidad y no olvida sus antiguos modos). Aunque más a gusto en su actual posición que en su puesto anterior, Isifel odia a los demonios de la adversidad, en especial a su líder Miqueus, siendo también conocido el mutuo rencor entre la diabla y Nazzdan, aunque se desconozca el origen. Isifel tiene mayor libertad que otros demonios servidores, visitando la Tierra para cumplir su tarea, habiéndose rodeado de aliados tan dispares como Hermanos del Camino o Cofrades Anatema, que, conociendo o no su verdadera naturaleza, la ayudan para lograr un fin común.

FUE: 20	Altura: 1,71 varas
AGI: 20	Peso: 143 libras
HAB: 20	RR: 0 %
RES: 20	IRR: 175 %
PER: 20	Aspecto: 23 (Hermosa)
COM: 20	
CUL: 20	

Armadura: Variable, aunque vestirá un mínimo de ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Isifel es capaz de usar cualquier arma al 50 %, aunque prefería hacer uso de dagas, palos o arcos, teniendo un 75 % en dichas armas.

Competencias: Elocuencia 90 %, Empatía 90 %, Corte 85 %, Tormento 66 %, Mando 72 %, Sigilo 75 %, Disfrazarse 95 %, Descubrir 90 %, Escuchar 70 %, Rastrear 90 %, Alquimia 85 %, Esquivar 65 %, Correr 70 %, Conocimiento Mágico 100 %, Leyendas 100 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Constricción de Isifel, Marca de Pertegas, Bendición de San Nuño, Presteza, Revocar Maldición, Arma Inquebrantable, Arma Invicta, Filtro Amoroso, Dominación, Encanto del Viajero, Vela de Temor, Maldición de Gul, Polvos de Hechicería, Lámpara de Búsqueda, Vitriolo Salvaje, Piedra de Sanación, Bálsamo de Curación, Intuir la Magia, Rostro de Ladrón, Maldición de Caín, Bebedizo de Sueños, Mensaje Onírico, Filtro de Olvido, Manto de Sombras,

Parte II: Daemonolatreía

Manto de Salamandra, Inquisición, Varita de Bruja, Ungüento de Brujas, Alas del Maligno, Aquelarre Menor a Nergal, Alivio del Esclavo, Latón de Nuevas, Tormento, Maldición del Hierro.

Poderes especiales:

- ✦ **Reliquias infernales:** Isifel, en caso de necesidad, puede echar mano a objetos u reliquias infernales, aunque detesta sacar tales artefactos de los Infiernos.
- ✦ **Temblo de la muerte:** Los cadáveres, de hombres y animales, tiemblan violentamente en presencia de Isfel, sin que la diablesa pueda impedirlo de forma alguna. Los cadáveres no se animan, pero el espectáculo es ciertamente inquietante.
- ✦ **Demonio de la adversidad:** Isifel posee los poderes ordinarios de un demonio de la adversidad.

Ivhés

Demonio de la envidia y avaricia, inicialmente al servicio de Gulland, es conocido también como el Ladrón de Dones. Se le tiene por el demonio más envidioso de todo el Infierno (más incluso que su antiguo señor), y es que envidiaba los poderes y habilidades de sus semejantes hasta tal extremo que se propuso averiguar cómo aprenderlos, usarlos o incluso robarlos, tarea que logró con cierto éxito hasta que fue descubierto por Nergal y llevado ante el mismísimo Lucifer a dar cuentas de sus actos. El Señor de los Infiernos, viendo lo peligroso de la conducta de Ivhés, lo condenó a estar encadenado eternamente en el Pozo de las Tinieblas, pero poco duró su encarcelamiento, pues pronto escapó de sus cadenas y fue descubierto por Lucifer, cuando Ivhés lo espiaba con intenciones de aprender a usar los poderes del mismísimo Señor Oscuro. Lucifer volvió a castigarlo encadenándolo en el Pozo de las Tinieblas, pero antes lanzándole el hechizo de Cadena de Lucifer y ordenándole que no escapase. Es muy difícil invocar a Ivhés, pero los demonólogos siguen intentándolo, pues según se dice este demonio puede conceder grandes poderes (algunos dicen que tiene un poder equivalente a un demonio mayor), pero sin duda los pagos serán acordes a ellos. Su forma es desconocida, ya que aquellos que lo miran se ven afectados por una violenta locura (sin tirada de RR que pueda evitarlo), reduciendo al infortunado a un loco balbuceante y retrasado, aunque se rumorea que tiene la forma de un monstruo de pesadilla.

FUE:	38	Altura:	3 varas
AGI:	25	Peso:	880 libras
HAB:	12	RR:	0 %
RES:	40	IRR:	500 %
PER:	40	Aspecto:	-
COM:	20		
CUL:	40		

Armadura: Afectado de forma permanente por la Cadena de Lucifer. Verlo produce locura.

Armas: Tentáculo 60 % (1D3+4D6 o presa), Mordisco 40 % (2D8+4D6), Garra 60 % (1D6+4D6).

Competencias: Casi todas a 100 % o más.

Hechizos: Todos, incluidos la gran mayoría de prohibidos.

Poderes especiales:

Muchos para ser descritos.

Izázul

Llamada también la Madre Impía o la Engendradora de Horrores, es una diablesa de la lujuria al servicio de Masabakes. Actualmente no cumple ninguna función en la corte infernal, ya que hace un tiempo inmemorial fue desterrada (perdiendo de camino su anterior status de demonio menor) a un oscuro reino *qlipthico*, en lo más profundo del Árbol de la Muerte, por las intrigas de Lilith, que veía a la diablesa como a una peligrosa rival (algunos demonólogos postulan que era mejor amante que ella). Se aparece como una mujer de gran belleza y largo cabello de color verde esmeralda, orejas puntiagudas y ojos negros como pozos de oscuridad. Los demonólogos la invocan para fornicar o hacer que fornicque con alguna víctima, ya que todos aquellos que con ella copulen quedan preñados (incluido los hombres), dando a luz a los nueve meses a criaturas demoníacas (que normalmente los demonólogos esperan controlar, aunque rara vez salen sus planes como esperaban). Los cabalistas oscuros sienten especial predilección por ella, a la que ven como una especie de patrona oscura de las artes *qlipthicas*. Hay muchos rumores sobre esta diablesa, dos especialmente interesantes: que ella será la madre del Anticristo y que no es realmente un demonio, que al igual que Agaliarepeth, ella ya estaba en el Infierno antes de la expulsión de los ángeles rebeldes (respecto a esto, hay quien murmura que Izázul es en realidad una espía de Agaliarepeth en las filas de Masabakes, con propósitos desconocidos).

FUE:	25	Altura:	1,85 varas
AGI:	25	Peso:	144 libras
HAB:	22	RR:	0 %
RES:	24	IRR:	275 %
PER:	20	Aspecto:	29 (Belleza inhumana)
COM:	10		
CUL:	18		

Armadura: Izázul solo puede ser dañada por armas mágicas o benditas.

Armas: Pelea 80 % (1D3+2D6).

Competencias: Seducción 125 %, Elocuencia 50 %, Escuchar 60 %, Disfrazarse 75 %, Conocimiento Mágico 99 %, Astrología 99 %, Alquimia 99 %.

Hechizos: Todos.

Poderes especiales:

- ✦ **Semilla infernal:** Aquellos que fornicquen con Izázul (ya sean hombres o mujeres) quedarán preñados (los hombres ganarán 1D10 de IRR, si tienen una IRR menor de 100). A los nueve meses nacerá, entre los terribles dolores de su progenitor, normalmente un engendro demoníaco, aunque no es raro que se alumbre a seres aún más extraños.

JACOBUS

Demonio de la locura al servicio de Beherito. Su función oficial en la jerarquía infernal es la de ser pregonero de noticias, pero de forma oficiosa ocupa un cargo como demonio torturador, tarea que realiza mucho mejor que la anterior. Jacobus se aparece como un enorme cuervo de ojos dorados. Algunos demonólogos creen que Jacobus está maldito y otros que simplemente su naturaleza es así, pero el hecho es que no puede dejar de hablar de ninguna forma. Siempre está hablando y lo más parecido que conoce al silencio es cuando se pone a cuchichear. Los demonólogos

lo invocan precisamente por esta cualidad, para que «acompañe» durante algún tiempo a algún rival, lo cual suele terminar en que el pobre desgraciado caiga presa de la locura o el suicidio. Por estos servicios, Jacobus pide como pago que le cuenten la historia de la vida del demonólogo o de alguna otra persona que conozca. Puede parecer que es un pago muy simple e inocente para un demonio, pero no lo es, pues Jacobus repetirá esa historia antes o después y puede que sea oída por quien no debe, por no hablar la cantidad de preguntas que hará al demonólogo, alargando enormemente el relato. Jacobus es conocido por ser el compañero inseparable de Bobrei, y no es raro que este último aparezca cuando se convoque al otro.

FUE: 10 **Altura:** 0,70 varas
AGI: 20 **Peso:** 39 libras
HAB: 10 **RR:** 0 %
RES: 20 **IRR:** 170 %
PER: 25 **Aspecto:** -
COM: 40
CUL: 17

Armadura: Plumas (4 puntos de protección).

Armas: Picotazo 60 % (1D4; si es crítico, le arranca un ojo a su rival).

Competencias: Elocuencia 500 %, Mando 100 %, Corte 80 %, Sigilo 15 %, Volar 99 %, Esquivar 90 %, Descubrir 80 %, Escuchar 60 %, competencias de Cultura 50 % (el pajarito sabe de todo).

Hechizos: Talismán de Protección, Alma de Estatua, Maldición de Gul, Encanto del Viajero, Inquisición, Mensaje Onírico, Don de Palabra, Flauta de Fauno, Piel de Bestia, Robar la Voz, Maldición de Jacobus, Cámara de Jacobus, Polvos de Viaje, Demencia, Manto de Sombras, Bendición de San Nuño, Mensajero de los Vientos, Voz de los Elementos.

Poderes especiales:

✧ **Invisibilidad:** Jacobus puede hacerse invisible e inaudible para todos, excepto para una o varias personas específicas.

JODGA

Demonio de la avaricia al servicio de Anazareth. Cuando es invocado se aparece como una cabeza de gato negro con ojos humanos, que flota en medio del aire y habla con voz susurrante. Jodga conoce la localización de todas las cosas perdidas (o robadas), pero solo revelará la localización de las mismas al demonólogo si la cosa en cuestión era suya. Por este servicio, Jodga no pide aparentemente nada, pero el demonólogo descubrirá en los próximos días cómo alguna de sus posesiones se pierde misteriosamente (alguna no demasiada valiosa, con un poco de suerte). Jodga no puede revelar bajo ningún concepto la localización de tesoros, ya que ello entra dentro de las atribuciones de su señor, Anazareth y tal acción ya le metió en problemas en el pasado...

FUE: 10 **Altura:** 2 palmos
AGI: 10 **Peso:** 2 libras
HAB: 10 **RR:** 0 %
RES: 15 **IRR:** 176 %
PER: 29 **Aspecto:** -
COM: 17
CUL: 17

Armadura: Difícil de acertar (Competencia de ataque a la mitad).

Armas: Mordisco 60 % (1D4+veneno).

Competencias: Descubrir 150 %, Elocuencia 70 %, Sigilo 99 %, Rastrear 99 %, Escuchar 80 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Lámpara de Búsqueda, Susurro de los Secretos, Clarividencia, Espejo de Salomón, Latón de Nuevas, Filtro de Olvido, Marcar lo Preñado, Reclamar lo Olvidado.

Poderes especiales:

✧ **Mordedura venenosa:** La mordedura de Jodga es mágicamente venenosa. Los mordidos han de pasar una tirada de RR o se verán afectados por los efectos del hechizo Filtro de Olvido. Por cada mordisco adicional, el mordido pierde 1D10 puntos de Memoria, si no se pasa la tirada de RR.

KAYMASS

Demonio de la ambición y la avaricia, al servicio de Beherito. En un principio, Kaymass comenzó su existencia como un demonio sombra, aunque su destino se vio truncado por la intervención de un astuto demonólogo que le hizo víctima del ritual de los Cuatro Vientos, en varias ocasiones, llevándolo casi a la extinción. Solo en el último momento, gracias a la intervención directa de Beherito (que recuperó y destruyó las reliquias), consiguió el demonio sobrevivir y recuperar su esencia. En ese momento de liberación, Kaymass descubrió con asombro que, al recuperar su esencia arrancada por las reliquias, su poder se vio incrementado, pues no solo recuperó la esencia original de las reliquias, sino también un extra acumulado en las impías reliquias por todas las maldades y muertes producidas. Poco le duró la alegría, pues Beherito exigió parte del poder del demonio, como pago por su ayuda, pero este hecho no desanimó a Kaymass, que encontró en las reliquias una forma de incrementar su poder. Kaymass se aparece bajo la apariencia de una vieja judía, vestida con oscuros ropajes, aunque si lo desea puede tomar su antigua forma de sombra. Los demonólogos lo invocan para conseguir su sangre y permiso para crear fragmentos y reliquias, pidiendo un pago moderado para lo primero (algún favor o servicio menor) o un pago más elevado para lo segundo, normalmente incluyendo una búsqueda o recuperación de alguna de sus reliquias retenidas por algún rival, tales como cofrades, fráteres o el misterioso Fenicio. Este último ha demostrado un especial interés en obtener la mayor cantidad de fragmentos y reliquias posibles (aún no ha conseguido ninguna de las segundas), cosa que Kaymass poco ha podido hacer para prevenir (más allá de usar a los demonólogos como peones), por el pacto del espíritu con Lucifer. Los demonólogos no se ponen de acuerdo en el interés del Fenicio, algunos viendo los objetos como otra moneda de cambio para el comerciante, y otros pensando que el ánima ha conseguido encontrar el medio de recolectar el poder almacenado en las reliquias. Otra diablesa a la que destacar es Isifel, la cual está al tanto de las acciones de Kaymass y, aunque no está contenta con dichos actos, no parece hacer nada al respecto (o al menos, no toma medidas de manera abierta o que le impliquen).

Por cada reliquia activa hay que reducir las características y competencias en una décima parte y restar -30 % a su IRR. Kaymass

Parte II: Daemonolatreía

rara vez permite crear reliquias que disminuyan su poder a menos de 100 IRR.

FUE:	15	Altura:	1,60 varas (en forma física)
AGI:	15	Peso:	84 libras (en forma física)
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	18	IRR:	300 %
PER:	20	Aspecto:	9 (Mediocre)
COM:	12		
CUL:	25		

Armadura: Solo la magia, los objetos benditos o sagrados y la luz pueden dañarle.

Armas: Ninguna.

Competencias: Alquimia 90 %, Astrología 90 %, Conocimiento Mágico 99 %, Leyendas 95 %, Comerciar 70 %, Elocuencia 70 %, Leer y Escribir 99 %, Corte 80 %.

Hechizos: Todos, más el Ritual de las Cuatro Brisas, una variante del hechizo Ritual de los Cuatro Vientos, utilizando la sangre y permiso del demonio, que permite crear reliquias infernales de manera normal con tres particulares: las reliquias extraerán su poder únicamente de Kaymass, aunque solo perderá dos décimas partes de su poder por las cuatro reliquias (recuperará un décimo de su poder al destruirse dos). Las reliquias creadas son más «letales» que las ordinarias, implicando la muerte de una víctima por cada uso. Las reliquias no son permanentes, perdiendo su poder en año lunar, aunque cada muerte que inflija incrementa su duración en un mes lunar. Kaymass no puede usar hechizos que estén implementados en alguno de sus fragmentos.

Poderes especiales:

- ✧ **Apariciones:** Kaymass puede aparecerse en la tierra, a la manera de los demonios menores, a un radio de trece leguas de alguna de sus reliquias.
- ✧ **Vulnerable al sol:** Kaymass sufre 1D6 puntos de daño por asalto de exposición a la luz solar.

KERANTOS

Demonio de la soberbia al servicio de Bael y próspero sastre y modisto de la corte infernal, no hay demonio en todo el Averno que se tenga por alguien de gusto exquisito que no posea al menos una de las prendas confeccionadas por él. Se aparece como un corpulento hombre sin ojos y con patas de cabra, con un par de pequeños cuernos en su frente, que viste una fina y elegante vestimenta, que parece mejorar más si cabe cada vez que se le mira. Es invocado por demonólogos para la confección de increíbles prendas y por estos servicios el demonio puede pedir varias cosas a cambio: desde una enorme suma de dinero en oro hasta componentes «exóticos» para futuras creaciones (gemas, pelos rubios, vello del pubis de una virgen, piel humana).

FUE:	20	Altura:	2,10 varas
AGI:	16	Peso:	260 libras
HAB:	25	RR:	0 %
RES:	16	IRR:	185 %
PER:	22	Aspecto:	19 (Atractivo)
COM:	18		
CUL:	17		

Armadura: Ropa acolchada encantada (6 puntos de protección).

Armas: Aguja 90 % (1D3+2D6; Ignora armaduras ordinarias, no se puede parar con ella).

Competencias: Corte y Confección 200 %, Peletería 200 %, Comerciar 90 %, Elocuencia 80 %, Escuchar 50 %, Descubrir 70 %, Esquivar 60 %, Leer y Escribir 99 %, Dibujar 101 %, Enseñar 80 %, Corte 120 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Leche de Sapiencia, Belleza, Bolsa de Duendes, Encanto del Viajero, Dominación, Armadura del Diablo, Prodigio de Amenón, Filtro de Memoria, Polvos Elementales, Telar de Kerantos, Atuendo Mágico, Remiendo, Varita de Harapos.

Poderes especiales:

- ✧ **Confección mágica:** Kerantos puede realizar increíbles ropajes en muy poco tiempo. Hay quien rumorea que incluso puede realizar prendas «especiales». Sin embargo, todas sus creaciones se ven afectadas por el poder sagrado: el agua bendita actúa como el vitriolo, en contacto con un símbolo sagrado se deshilachan y rompen, perdiendo la prenda 1D6 PV (si el objeto es bendito o una reliquia auténtica, incluso puede arder) y si alguien con una de las prendas puestas entra en un recinto sagrado, la prenda se empieza a deshilachar, perdiendo 1 PV por asalto que permanezca en tierra sagrada.

KREODEMOS

Demonio del conocimiento oscuro al servicio de Baalberith, actúa como erudito en temas realmente complicados, aunque no tiene muchas consultas, pues sus respuestas son tan complejas que suelen plantear más dudas que soluciones. Se aparece como una anciana con multitud de llagas y heridas, de las que, en lugar de sangre, surge una neblina incandescente que sale de una herida para terminar entrando por otra, que habla con voz cansada, pero especialmente culta, usando expresiones poco comunes, arcaicas o muy difíciles de seguir. Por si no fuese suficientemente complicado tratar con él, Kreodemos se alimenta del conocimiento de aquellos que se atreven a hablar con él, lo que desanima a muchos a la hora de invocarlo, aunque si el demonólogo astuto encuentra la manera de tratar con el demonio, así como de comprender sus respuestas, las recompensas pueden ser ciertamente interesantes. El demonio siempre estará encantado de responder, normalmente conformándose con devorar el conocimiento de su interlocutor, aunque en cuestiones complejas, o dignas de explayarse, pide el sacrificio de uno o varios «sabiondos» (personajes con alguna competencia 90 % o más). El único demonio con el que gusta tratar Kreodemos es Bhêz, con el que gusta discutir sobre temas difícilmente comprensibles.

FUE:	12	Altura:	1,50 varas
AGI:	7	Peso:	125 libras
HAB:	8	RR:	0 %
RES:	16	IRR:	315 %
PER:	30	Aspecto:	7 (Marcadamente feo)
COM:	10		
CUL:	50		

Armadura: Solo las armas mágicas o benditas pueden dañar a Kreodemos.

Armas: Todas al 50 %, aunque normalmente usara su cayado (1D4+1).

Daemonolatreia



Competencias: Todas las de Cultura al 100 % y el resto al 50 %.

Hechizos: Todos los de *vis quinta* a *septima*, posiblemente también conocerá varios prohibidos.

Poderes especiales:

- ✧ **Conversación maligna:** Todo el que desee hablar con Kreodemos debe provocarse un pequeño corte (al menos perder un punto de vida) o Kreodemos ignorará al interlocutor. Cada vez que Kreodemos responda una pregunta a un interlocutor, este perderá 2D6 puntos de una competencia de cultura al azar, o alguna otra que tenga al 60 % o más. Esta pérdida es visible: de la herida del interlocutor la sangre se transformará en niebla incandescente que será absorbida por el demonio.
- ✧ **Penalizadores inversos:** Cualquier tirada de competencia que realice Kreodemos torna los bonificadores de la acción en penalizadores y viceversa. Ese es el motivo que en tareas triviales como moverse se tome su tiempo, para sortear los enormes «penalizadores» que ello le provoca, o al contrario, realizar increíbles maniobras o piruetas para llevarlas a cabo rápidamente (podría cortar un filete dándole una patada al plato, levantándolo en el aire y cortarlo con su espada, tras lo que caerían el plato y los trozos en su sitio, en lugar de simplemente trocear la carne con un cuchillo).
- ✧ **Guerrero peligroso:** En combate, Kreodemos es especialmente peligroso, ya que usará los ataques más complejos que le permitan provocar grandes daños a la vez que le proporcionan «bonificador».
- ✧ **Ininteligible:** Entender los que Kreodemos dice requiere una tirada de Idioma a la mitad, que puede ser combinada con la competencia que implique la pregunta o respuesta.

LANDRAÚ

Demonio de la discordia y la ira contenida al servicio de Guland, actúa como emisario ocasional del demonio mayor, aunque lo que más le gusta es escaparse a la tierra de los hombres y llevar el odio, la envidia y la discordia al corazón de los mismos. Una vez aquí, mediante sutiles manipulaciones y artimañas, gusta de avivar nuevos y viejos rencores de un colectivo o grupo de personas, caldeando cada vez más el ambiente. Llegado el momento en que la situación se vuelve inaguantable, el demonio no deja que explote en un caos de violencia y disturbios, interviniendo para reducir ligeramente la tensión, dejándola a un pelo de su punto crítico. Y es que el demonio disfruta enormemente de la angustia y el odio de sus víctimas, y de la imposibilidad de darle un escape que las libere. Este demonio se lleva fatal con los demonios del odio (su desprecio es recíproco), a los que considera unos necios por no sacar el máximo partido al rencor de sus víctimas. Al ser invocado se aparece bajo la forma de la persona a la que más odie su invocador. Los demonólogos lo invocan para crear tensiones, y aunque sus exigencias por sus servicios son muy «normalitas», comparadas con la de otros demonios (a Landraú le encanta su trabajo), es extremadamente peligroso, pues una vez invocado, gusta de quedarse por el lugar creando discordias, en las que puede entrar su invocador si no se anda con cuidado. Landraú tiene bajo su mando una legión de despojos y susurradores oscuros.

Sus características varían según la forma, excepto las siguientes:

PER:	25	RR:	0 %
COM:	28	IRR:	225 %
CUL:	22		

Parte II: Daemonolatría

Armas: Normalmente ninguna, aunque puede usar cualquier arma al 50 %.

Competencias: Empatía 140 %, Elocuencia 125 %, Mando 125 %, Corte 125 %, Descubrir 90 %, Escuchar 90 %, Sigilo 99 %, todas las competencias de Cultura al 90 %.

Hechizos: Todos hasta *vis quinta*.

Poderes especiales:

- ✦ **Metamorfo:** Landraú puede alterar su forma física, asumiendo el aspecto de la persona o animal que desee, cambiando también su voz y sus pertenencias personales (ropas, armas, etcétera).
- ✦ **Sonda mental:** Landraú puede «escuchar» los pensamientos de los que le rodean.

Lassú

Demonio de la angustia al servicio de Agaliarethp, actúa como demonio torturador, asfixiando eternamente a aquellos que han abusado de la magia. En realidad, Lassú era un poderoso demonio de la magia negra, que hace mucho tiempo fue derrotado por un mago de la antigüedad. Tras su derrota, Lassú perdió parte de su poder y su misma forma física, transformándose en lo que es hoy en día. Desde ese momento, Lassú empezó a desarrollar un enorme odio hacia la magia en general y los magos y brujas en particular. Lassú se aparece como una bruma incandescente de aspecto demoníaco, rodeado de luces danzantes similares a luciérnagas, que habla con una voz rugiente. Los demonólogos lo invocan por su poder sobre la magia, para lanzarlo sobre sus enemigos, aunque en la práctica llegar a un pacto con el demonio es complicado, dado el odio que tiene a los que practican la magia, que bien se puede volver contra su invocador. El demonio, a cambio de sus servicios, pide que se persiga la magia, se destruyan talismanes o grimorios, se perjudique a brujas o magos, etcétera, aunque siempre el precio será elevado (para que el demonio resista la tentación de acabar también con su invocador, al menos en esta ocasión). Lassú no es muy popular entre los demonios de la magia negra (por razones obvias), aunque Agaliarethp lo tiene en alta estima por su eficacia como asesino de magos.

FUE:	26	RR:	0 %
AGI:	18	IRR:	220 %
HAB:	12	Peso:	-
RES:	18	Altura:	2,30 varas
PER:	18	Aspecto:	-
COM:	7		
CUL:	12		

Armadura: Lassú solo puede ser dañado por armas benditas o mágicas (estas últimas dejan de serlo tras impactarle).

Armas: Presa 80 % (Inmovilización y asfixia), Toque 80 % (Especial)

Competencias: Correr 78 %, Saltar 80 %, Sigilo 69 %, Esquivar 50 %, Conocimiento Mágico 119 %, Alquimia 100 %, Astrología 99 %, Descubrir 50 %, Escuchar 69 %, Leer y Escribir 49 %, Empatía 40 %, Rastrear 80 %.

Hechizos: Como antiguo demonio de la magia negra, Lassú debería conocer un buen número de hechizos, pero en la práctica nadie recuerda haberle visto usar alguno, quizás haya perdido la habilidad de lanzarlos.

Poderes especiales:

- ✦ **Inmunidad a la magia:** Lassú es inmune a la magia y sus efectos. Algunos hechizos sí podrían afectarle, como su propia invocación, el hechizo de expulsión, así como ciertos hechizos de protección.
- ✦ **Toque caduco:** Cuando Lassú toca o apresa a alguien, hace que caduquen inmediatamente todos los talismanes, pociones o ungüentos que lleve encima y hace que la víctima pierda 3D6 PC. Estos efectos se repiten por cada asalto que siga tocando a su víctima, pudiendo llegar los PC perdidos a número negativos, otorgándose un penalizador de -5 % a cualquier tirada que haga el sujeto, por cada PC negativo que tenga.
- ✦ **Forma variable:** Lassú puede colarse por cualquier ranura, pudiendo entrar prácticamente en cualquier lugar.

LLAMAS DE URRSS

Se cuenta que Urrss era un ígneo, que gustaba de atormentar a magos sacerdotes caldeos en sus cultos. Los caldeos poco podían hacer más que aguantar las jugarretas del demonio, ya que el odio que fomentaba era del agrado de Frimost, y un destacado avatar de este formaba parte del panteón caldeo, lo que le daba cierta inmunidad al ígneo. Pero, como suelen decir, no hay problemas imposibles, solo de difícil solución, y uno de los magos caldeos encontró la manera de deshacerse del demonio, usando rituales para hacerse con la esencia del ígneo y crear reliquias infernales, lámparas de aceite que no se apagaban nunca. Parecía que este era el final del demonio, pero su lenta agonía incrementaba su odio, que de alguna forma aumentaba su poder, lo cual permitía al mago crear más y más lámparas (hay quien piensa que el responsable era Frimost, que veía en la situación una divertida ironía), creándose un círculo vicioso del que el ígneo parecía no poder escapar. La cosa no parecía tener solución, cuando se cuenta que Racoar, huyendo de una «mal banquete» en tierras caldeas, se refugió en una de las lámparas demoníacas, descubriendo la esencia del atormentado ígneo. Al enterarse Urrss de la existencia de las lámparas demoníacas, se lanzó en su búsqueda en una noche en la que el fuego arrasó la tierra caldea, y tuvo un gran éxito en su empresa, quizás demasiado, ya que al reabsorber su poder, tomó su poder original más el generado por su odio, cuyo total no pudo contener, explotando y dando origen a lo que se conoce como las llamas de Urrss.

Los demonólogos gustan de invocar a las llamas, ya que son especialmente útiles: una llama de Urrss invocada se «une» a su invocador (sin pedir nada a cambio), ya que un ápice de la voluntad original del demonio piensa que el demonólogo le invoca con la intención de ayudarle a recuperar las lámparas demoníacas (es un misterio si Urrss consiguió recuperar todas las reliquias antes de explotar o si todavía queda alguna, perdida Dios sabe dónde). La llama, una vez se vincule a su invocador, se vuelve invisible y se pondrá a flotar alrededor de este constantemente. El demonólogo puede ser consciente de su compañía, según la temperatura de donde se encuentre: en lugares fríos, su calor puede ser reconfortante, en sitios calurosos, desagradable, aunque jamás será lo suficientemente fuerte para provocar un incendio o chamuscar cosa alguna, siendo más una corriente de aire templado que aparece ocasionalmente. El demonólogo puede «expulsar» a la llama, haciendo que se lleve con ella un determinado objeto, animal o incluso ser vivo. Esta expulsión es más una transferencia que teleporta

el objeto a otra persona de la que el demonólogo conoce el nombre, momento tras el cual la llama se vincula a la persona nombrada. Si esta no conoce la manera de expulsar la llama, puede ser un peligroso compañero de viaje.

FUE: 0 **Altura:** 0,25/1 vara
AGI: 10 **Peso:** 0
HAB: 0 **RR:** 0 %
RES: 3/5 **IRR:** 175 %
PER: 10 **Aspecto:** -
COM: 0
CUL: 0

Armadura: Invisibilidad y sufre daño como los ígneos.

Armas: Chamuscar 30 % (1D3 puntos por fuego aunque provocará 1D6 si el daño se produce durante un «viaje» o el objetivo es una lámpara de aceite). Para atacar, la llama debe tocar físicamente a su blanco.

Competencias: Sigilo 80 %, Descubrir 50 %, Esquivar 20 %, Volar 75 %.

Hechizos: Ninguno.

Poderes especiales:

- ✧ **Sin voluntad:** Una llama no tiene voluntad al uso, solo apenas un ápice de la que poseía Urrss y de manera muy instintiva, con lo que la comunicación con ella es prácticamente nula y su posible respuesta inexistente.
- ✧ **Vulnerable al agua:** Una llama no se acercará al agua, alejándose temporalmente de su portador, flotando por encima de este, si se trata de un río o mar, o introduciéndose dentro de él si el refugio no fuese posible (se permite tirada de RR si el portador se quiere resistir, pero en caso de acertarla, manda de nuevo al Infierno a la llama). El portador «poseído», aumentará su temperatura corporal, enrojeciendo su piel y volviéndolo más colérico, por lo que necesitará pasar tiradas de Templanza para evitar enfadarse por nimiedades o volverse violento ante las provocaciones. Pasado el «peligro», la llama saldrá de su portador, volviendo a orbitar alrededor de este.
- ✧ **Vulnerable al suelo sagrado:** La llama no se acercará a suelo sagrado, ni permitirá que su portador lo haga, pudiendo atacarlo para evitarlo. La razón es sencilla: si el portador entra, la llama debe entrar con él, sufriendo un punto de daño por asalto que permanezca en suelo sagrado, volviendo al Infierno al llegar sus puntos de vida a 0.
- ✧ **Protectora:** Una llama vinculada protegerá a su portador si este es atacado, lo cual provocará que la llama sea visible tras su primer ataque, volviéndose invisible cuando la amenaza haya cesado.
- ✧ **Odio a las lámparas:** Las llamas atacan de manera instintiva a las lámparas de aceite: cualquier lámpara cercana será chamuscada hasta ser reducida a añicos. Este ataque tiene prioridad ante cualquier otra acción, ya sea resguardarse del agua o lugar sagrado, o incluso su «expulsión».
- ✧ **Expulsión:** Si una llama es expulsada mediante Expulsión de Urrss, envolverá en llamas al objeto nombrado y lo teleportará hacia la persona que se nombró. El objeto

teleportado debe ser una sola «cosa», de un tamaño no excesivo (nada de barcos o carros), como por ejemplo un arcón, una espada, una cama, una persona, una mula. Caso de ser una persona o animal, será transporta con sus pertenencias. Si lo transportado es un objeto inanimado aparecerá ante el blanco ligeramente chamuscado, mientras que los seres vivos sufrirán un ataque automático de chamuscar durante el viaje. La llama se vinculará a la persona objetivo, aunque si esta no lo desea y pasa una tirada de RR, el demonio será devuelto al Infierno. Esta tirada se realiza antes de la llegada del demonio, con lo que si se acierta, lo transportado se pierde en algún lugar entre el portador original y el nuevo, o quizás el mismo Infierno.

✧ **Visible en la oscuridad:** Aunque invisible, una llama puede ser vista en sitios oscuros si los observadores pasan una tirada combinada de IRR-50 % y Descubrir.

✧ **Dureza:** Una llama vinculada solo podrá ser expulsada mágicamente o exorcizada. «Destruirla» físicamente es también una opción.

LLEMIAL

Demonio del fuego y el odio al servicio de Haborimo, que por culpa de su orgullo fue encerrado en un rubí por el mismísimo rey Salomón, permaneciendo atrapado casi cinco siglos en su interior, hasta que unos ladrones robaron el tesoro del rey hebreo. Cuando retornó a los Infiernos, cayó en desgracia, tildado por Haborimo de inútil, por dejarse atrapar. Este demonio relegó a Llemial a las tareas de encargarse de encender y apagar las lámparas y farolas de los Infiernos. Se aparece bajo la forma de una serpiente ígnea que habla con una voz similar al crepitar del fuego. Los demonólogos lo invocan para conseguir sus rubís, que pueden ser usados como la poción de Sangre de Dragón, cosa que hace pidiendo un pago muy bajo. Evidentemente, no debe fiarse el demonólogo de un comportamiento tan desinteresado, pues el demonio usará las piedras preciosas para espiarlo o perjudicarlo en el peor momento. Sería una buena idea llegar a un pacto con Llemial para que no espíe ni haga explotar los rubís, al menos por una temporada. Evidentemente el pago por esto será bastante más elevado. Llemial odia a Haborimo, y no dudará en perjudicarlo, usando a los demonólogos como peones, siempre que pueda hacerlo sin ser descubierto...

FUE: 15 **Altura:** Variable
AGI: 18 **Peso:** Variable
HAB: 12 **RR:** 0 %
RES: 17 **IRR:** 175 %
PER: 19 **Aspecto:** -
COM: 12
CUL: 16

Armadura: 12 puntos en forma de rubí. Solo es vulnerable a armas mágicas o benditas en forma ígnea. El agua bendita le hace 1D6 puntos de daño y el agua normal 1 punto (solo en forma ígnea).

Armas: Mordisco 60 % (1D3+1D4, y +1D6 por fuego, solo si está en forma ardiente), Bola de fuego 40 % (de 1D3 a 3D6, según el tamaño del fuego).

Competencias: Sigilo 60 %, Ocultarse (en medio de llamas) 80 %, Escuchar 40 %, Leer y Escribir 60 %, Tregar 75 %.

Parte II: Daemonolatreia

Hechizos: Talismán de Protección, Sangre de Dragón, Aliento de Salamandra, Discordia, Furia, Beso de Thamur, Clarividencia, Luz infernal, Llama de Massel, Fuego Infernal, Visiones de Llemial, Carbonizar, Demora Cristalina.

Poderes especiales:

- ✧ **Cambio de tamaño:** Cuando es invocado, Llemial tiene el tamaño de una serpiente grande, pudiendo hacerse mayor, quemando cosas, aunque sus características no varíen.
- ✧ **Control del fuego:** Llemial puede controlar el fuego como los ígneos, pero no generarlo o apagarlo. Puede lanzar bolas de fuego como ellos, pero su potencia dependerá del tamaño de su cuerpo desde 1D3 recién invocado a 3D6, tras haber hecho crecer su cuerpo considerablemente.
- ✧ **Conversión en rubís:** Llemial puede convertir su cuerpo de llamas a rubís, tomando la forma de una «preciosa» serpiente compuesta de piedras de rubís (tarda un asalto en pasar de una forma a otra). Puede ofrecer alguno de sus rubís a sus invocadores, los cuales pueden ser usados como una poción de Sangre de Dragón, consumiéndose de forma normal, aunque cuidado, Llemial puede usar sus rubís para espiar todo lo que sucede alrededor de ellos y hacerlos explotar (como los efectos del hechizo de sangre de dragón) cuando lo desee.

LUZZANN

Demonio de la magia negra al servicio de Beherito, es conocido por su gran pericia y crueldad a la hora de lanzar maldiciones. Se aparece como un ser humanoide, tremendamente gordo, del tamaño de un cerdo grande, con una piel carmesí, trece ojos que rodean su cabeza y un enorme falo (no lleva ropa alguna). Los demonólogos lo invocan por su gran habilidad a la hora de maldecir o por su sangre, que conserva parte de ese poder. El demonio es caprichoso a la hora de pedir su pago, pidiendo objetos codiciados de su invocador, aunque lo que más le gusta es que se le entreguen hermosas mujeres (vírgenes preferiblemente), de las cuales abusará vilmente (el destino de estas desafortunadas depende el capricho del demonio que puede matarlas, devorarlas o dejarlas libres, cuando se canse de ellas). Es un buen consejo llegar a un pacto beneficioso para Luzzann, pues si no, el demonio gusta de retorcer los términos del acuerdo para atrapar a víctima y demonólogo en sus maldiciones.

FUE:	20	Altura:	1 vara
AGI:	10	Peso:	123 libras
HAB:	5	RR:	0 %
RES:	21	IRR:	175 %
PER:	30	Aspecto:	4 (Claramente repugnante)
COM:	9		
CUL:	15		

Armadura: Piel gruesa (1 punto de protección).

Armas: Ninguna.

Competencias: Conocimiento Animal 80 %, Conocimiento Vegetal 90 %, Conocimiento Mágico 100 %, Alquimia 75 %, Astrología 90 %, Descubrir 150 %, Seducción 66 %, Leer y Escribir 50 %.

Hechizos: Todos los de goecia. El demonio obtiene un bonificador de +50 % en el lanzamiento de hechizos del tipo maldiciones y no gasta PC en ellos.

Poderes especiales:

- ✧ **Maldiciones:** Luzzann puede lanzar maldiciones no descritas en los hechizos ordinarios.
- ✧ **Avizor:** No es posible realizar un ataque sorpresa a Luzzann (tiene visión de 360 grados).
- ✧ **Sangre mágica:** La sangre del demonio puede sustituir a un componente en un hechizo de maldición (salvo el componente de la víctima) o dar un bonificador de +50 % si se usa con todos.
- ✧ **Mal de ojo:** Todo el que mire uno de los ojos de Luzzann y no pase una tirada de Suerte, se verá afectado por un hechizo de tipo maldición a elección del demonio (o no, si está de buenas). Esto se repetirá cada vez que se mire y se puede evitar no mirándole a los ojos (tirada de Templanza, para evitarlo en el fragor de un combate).
- ✧ **Hijos demoniacos:** Las mujeres que queden encintas de Luzzann darán a luz a varones de piel rojiza (típico color salmónete guiri), que crecerán gordos y rechonchos, con cuatro herencias demoníacas adicionales: tendrán un gran apetito, les encantarán las mujeres, tendrán poderes de aoradores y poseerán un enorme falo.

MACRIAS

Conocido como el Demonio Virtuoso, este demonio, al servicio de Astaroth, es el encargado de organizar conciertos y certámenes musicales. Se aparece como un anciano envuelto en un aura de luces, formas y colores, vestido a la manera cortesana, que habla con una voz cantarina. Este demonio suele aparecer en aquelarres, haciendo que se escuchen multitud de invisibles instrumentos musicales, tocando bellas y terribles melodías. Es invocado por demonólogos para lograr conciertos personales o por músicos con necesidad de nuevas e impactantes piezas musicales o simple enseñanza. El demonio pide a cambio que el demonólogo actúe como agente de «reclutamiento» de nuevos músicos a su servicio. En el caso de los músicos, dependiendo de la habilidad de negociación de la víctima, solicitará desde su alma hasta que acuda como músico a uno o varios aquelarres.

FUE:	16	Altura:	1,68 varas
AGI:	12	Peso:	143 libras
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	15	IRR:	180 %
PER:	24	Aspecto:	14 (Normal)
COM:	18		
CUL:	24		

Armadura: Ropa acolchada (2 puntos de protección) y aura musical (-25 % a todos los ataques, por distracción).

Armas: Daga 50 % (2D3+1D6).

Competencias: Música 200 %, Cantar 200 %, Elocuencia 85 %, Leer y Escribir 99 %, Corte 90 %, Enseñar 99 %, Escuchar 99 %, Memoria 100 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Flauta de Fauno, Mal del Tullido, Danza, Manto de Sombras, Virtuosismo, Instrumento Demoníaco, Sinfonía Infernal, Zarzuela de Macrias.

Poderes especiales:

- ✧ **Melodías:** Macrias puede hacer sonar melodías musicales, sin que se vea ni se sepa de dónde se origina el sonido, creando auténticos conciertos tocados por orquestas invisibles.



MALSARIOS

Los malsarios son unas horrendas estatuas que decoran los palacios infernales. Estas horribles efigies suelen representar desde temibles criaturas o demonios a inquietantes figuras de gran belleza y maligna expresión. No se sabe a ciencia cierta su origen: hay quien cree que son creaciones de Ar-mont, mientras otros postulan que se forman de manera natural cuando la víctima de una gorgona es poseído por un espíritu maligno (un despojo, susurrador oscuro, etcétera). Sea cual sea su origen, estas esculturas están vivas, alimentándose de la magia negra, los actos impuros y las emociones negativas en general. Mientras están bien alimentadas duermen plácidamente, pero si no se atienden sus necesidades pueden sembrar el caos y la desdicha a su alrededor, en un intento de nutrirse. Los demonólogos codician estas estatuas, aunque en la práctica son bastante complicadas de conseguir, pues las que existen suelen estar en poder de demonios mayores y príncipes demoníacos.

FUE:	-	Altura:	¼ varas
AGI:	-	Peso:	450/1.300 libras
HAB:	-	RR:	0 %
RES:	15/40	IRR:	200 %
PER:	12/24	Aspecto:	1/20
COM:	1		
CUL:	5		

Armadura: Piel de piedra (8 puntos de protección).

Armas: Ninguna.

Competencias: Alquimia 60 %, Escuchar 70 %, Descubrir 60 %, Dormir 99 %, Conocimiento Mágico 50 %, Memoria 50 %, Leer y Escribir 50 %, Conocimiento de Área (Alrededores) 60 %.

Hechizos: Variable.

Poderes especiales:

- ✧ **Bonificador mágico:** Lanzar un hechizo de magia negra ante un malsario obtiene un bonificador de +25 %. Por cada malsario adicional, se obtiene un +5 % extra.
- ✧ **Aprendices natos:** Si un brujo obtiene un crítico en el lanzamiento de un hechizo de goecia ante un malsario, este puede hacer una tirada de Memoria. Si tiene éxito, aprende ese hechizo.
- ✧ **Goetiafago:** Un malsario se alimenta de la magia negra, los actos impuros y las emociones negativas de su entorno. Si no se le «alimenta» (al menos un hechizo de goecia, acto impuro o intensas y oscuras emociones cada semana), el malsario tratará de buscarse su alimento usando su magia. Por cada día de hambre, el malsario gana un PC, pudiendo superar su máximo. Un malsario no recupera sus PC de forma normal.
- ✧ **Mudos:** Los malsarios no hablan de forma normal, aunque es posible comunicarse con ellos mediante el hechizo de Don de Palabra.

MARASCA

Demonio del sufrimiento, al servicio de Guland, es uno de los mayores expertos en venenos y ponzoñas de todo el Infierno. Se aparece bajo la apariencia de una enorme y peluda araña negra del tamaño de un caballo, con el torso, brazos y el semblante de una anciana, donde debiera estar su cabeza, que habla con una voz entrecortada y perversa. Los demonólogos la invocan por su conocimiento de venenos, para conseguir ya sea una muestra de algún veneno especial o simple enseñanza de tan impío arte. El demonio suele pedir como pago que se hagan envenenamientos masivos, en particular a médicos y curanderos.

FUE:	29	Altura:	2,50 varas
AGI:	20	Peso:	4.000 libras
HAB:	24	RR:	0 %
RES:	30	IRR:	200 %
PER:	23	Aspecto:	-
COM:	12		
CUL:	23		

Armadura: Piel gruesa y quitinosa (5 puntos de protección).

Armas: Picotazo 60 % (dos ataques por acción) (1D6+2D6+Veneno aleatorio), Telaraña 60 % (Inmovilización hasta que la víctima supere dos tiradas de FUE×1 consecutivas, o una si es ayudado por un compañero y ambos la superan), Mordisco 40 % (1D4+Veneno paralizante con idénticos efectos que el hechizo Velo de Muerte, con tirada de RES×1 para resistirlo), Carga (gasta dos acciones de combate) 50 %, 2D6+4D6+1D3 Venenos aleatorios, con tirada de RES×1 para resistir cada uno.

Competencias: Venenos 250 %, Alquimia 150 %, Conocimiento Vegetal 150 %, Conocimiento Animal 150 %, Conocimiento Mineral 150 %, Enseñar 65 %, Leer y Escribir 90 %, Tregar 100 %, Correr 100 %, Medicina 150 %, Sanar 40 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Amuleto, Presteza, Maldición de Gul, Maldición de Marasca, Aliento de Basilisco, Ponzoña, Filtro de Marasca, Veneno de Almas, más todos aquellos hechizos de tipo poción.

Poderes especiales:

- ✦ **Aguijones:** Marasca tiene agujones ocultos en cada una de sus patas que le permiten inyectar un veneno aleatorio (RES×1 para resistirlo).
- ✦ **Telaraña:** La telaraña de Marasca es extraordinariamente resistente. Un alquimista competente podría usar sus hebras en una ropa gruesa proporcionando 3 puntos de protección o en una cota de malla de 9 puntos. En cualquier caso, las prendas perderían la mitad de puntos de RES por ataques.
- ✦ **Presencia aterradora:** La presencia de Marasca inspira más que un justificado temor. Aquellos que lo vean deberán superar una tirada de Templanza o huirán.

MARIZRIAS

Marizrias es un demonio guardián, encargado de vigilar las Puertas del Infierno, compañero de fatigas de Candulo, pues comparten turno de guardias. Al igual que su camarada, hace guardia en los exteriores del Infierno, sin más

entretenimiento que la charla con el mojigato de su compañero. Y es que a Marizrias lo que le encanta es el sexo, cuanto más libertino mejor, cosa que no puede practicar con Candulo, que tiene a su compañero como un depravado, y lo más a lo que aspira es a pillar cacho con alguna alma que pueda convencer..., o algún demonólogo lo suficientemente osado, porque este es el pago que pide por sus servicios (los mismos que ofrece Candulo). Marizrias se aparece como un gigantesco hombre desfigurado y tremendamente fornido que habla con voz siseante, aunque si encuentra pareja de «juegos», utilizará su medallón mágico para tomar una forma más... agradable.

FUE:	30	Altura:	2,80 varas
AGI:	20	Peso:	400 libras
HAB:	15	RR:	0 %
RES:	30	IRR:	310 %
PER:	20	Aspecto:	Variable
COM:	12		
CUL:	5		

Armadura: Arnés y yelmo encantado (10 puntos de protección).

Armas: Hacha de combate encantada 75 % (3D6+3D6+Veneno de almas), Pelea 80 % (1D3+3D6).

Competencias: Descubrir 100 %, Escuchar 100 %, Esquivar 35 %, Correr 70 %, Seducción 60 %, Leer y Escribir 100 %, Latín 100 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Arma Invicta, Alma de Estatua, Maldición del Hierro, Maldición del Gul, Fuerza de Gigante, Polvos de Seducción.

Poderes especiales:

- ✦ **Listado de almas:** Marizrias dispone del listado de aquellas almas que deben ir al Infierno, así como de su fecha de llegada.
- ✦ **Hacha:** El hacha de Marizrias está impregnada en veneno de almas, de manera permanente.
- ✦ **Medallón:** El medallón de Marizrias tiene el poder de transformarlo en una auténtica belleza de apariencia 22. El medallón también cambia su ropa, armas y armadura, incluso su sexo. Nada de lo cambiado pierde sus características (si se transforma en una bella mujer envuelta en gases con una vara con una ligera cuchilla en forma de hacha, seguirá teniendo su protección por armadura, su hacha hará el mismo daño y sus características físicas, salvo su apariencia, serán las mismas).
- ✦ **Regeneración:** Si Marizrias toca la puerta del Infierno, regenera de manera instantánea cualquier daño sufrido.

MASSSEL

Maestro de armas al servicio de Abigor, Massel puede instruir en el arte del combate a aquellos que le invoquen, pidiendo a cambio uno o más actos de valor. En realidad estos «actos» no son más que proposiciones de actos valientes pero estúpidos, cosas como llamar vaca a la mujer del conde con este delante, retar al jefe de los alguaciles a un combate, pelearse con o sin armas contra un oso, etcétera. A cambio de esto, Massel enseñará (siguiendo las reglas ordinarias de enseñanza) durante un número de semanas determinado una o varias

Daemonolatría

competencias de combate a su invocador. Ni que decir tiene que Massel no enseñará a nadie que sea cobarde, llegando a ponerse violento si alguno se atreviese a invocarlo. Massel se aparece bajo la forma de un hombre robusto y calvo, con el cuerpo cubierto de quemaduras rituales, vestido con una túnica carmesí, con una llama en lugar de sombra, que chamusca por donde pasa, sin llegar a prender.

FUE: 25 **Altura:** 2 varas
AGI: 23 **Peso:** 245 libras
HAB: 10 **RR:** 0 %
RES: 30 **IRR:** 200 %
PER: 20 **Aspecto:** 14 (Normal)
COM: 18
CUL: 15

Armadura: Túnica encantada (3 puntos de protección).

Armas: Massel puede usar cualquier arma al 99 %, aunque normalmente se decantará por la Pelea, a no ser que estime a su oponente «digno».

Competencias: Correr 100 %, Tregar 100 %, Nadar 100 %, Descubrir 80 %, Escuchar 80 %, Sigilo 93 %, Esquivar 90 %, Enseñar 90 %, Tácticas 100 %, Leer y Escribir 50 %, el resto de las relacionadas con las armas o el combate al 100 %.

Hechizos: Talismán de Protección, más todos aquellos relacionados con el combate.

Poderes especiales:

- ✦ **Instructor:** Massel puede enseñar a sus pupilos competencias de combate a un máximo de 100 % o la característica apropiada del alumno $\times 5$, lo que sea mayor.
- ✦ **Sombra ígnea:** Massel proyecta una intensa llama en lugar de sombra. Esta llama hace un daño de 2D6, pero no prende. Si alguien combate con Massel, deberá pasar cada asalto una tirada de AGI $\times 3$ o Suerte (lo que sea mayor), o se quemará con la sombra durante el combate.
- ✦ **Inmunidad al fuego:** Massel es inmune al fuego.
- ✦ **Armas ígneas:** Si lo desea, puede inmolarse cualquier arma que porte, añadiéndole 1D6 puntos de daño por fuego, que ignora las armaduras ordinarias.
- ✦ **Rapidez:** Massel puede realizar hasta tres ataques por asalto, pudiendo gastar un ataque en realizar una maniobra de combate que a un mortal le costaría un asalto.

MAZBRAÚN

Demonio de la avaricia y la lujuria al servicio de Silcharde. Actúa como agente de su señor, provocando naufragios contra sus enemigos. Silcharde no solicita muy a menudo sus servicios, así que el demonio tiene bastante tiempo libre, el cual suele perder explorando y saqueando antiguos naufragios. Su apariencia es la de una especie de serpiente marina de rasgos humanos, con cuatro garras palmeadas y una cabeza a camino entre un caballo, un hombre, un lobo y un carnero, de voz rugiente, como el romper de las olas. Los demonólogos lo invocan para que provoque naufragios en los barcos de sus rivales o para recuperar restos hundidos. El demonio exige como pago ingentes cantidades de oro o la entrega de vírgenes. Mazbraún tiene algún asunto pendiente con Zugiel y la aversión que ambos demonios se tienen es de dominio público en la corte infernal.

FUE: 30 **Altura:** 5,5 varas
AGI: 20 **Peso:** 850 libras
HAB: 10 **RR:** 0 %
RES: 20 **IRR:** 165 %
PER: 20 **Aspecto:** -
COM: 10
CUL: 10

Armadura: Piel escamosa (3 puntos de protección).

Armas: Garras 60 % (1D6+3D6).

Competencias: Nadar 100 %, Correr/Arrastrarse 50 %, Tregar 50 %, Descubrir 60 %, Sigilo 90 % (solo en el agua), Leer y Escribir 50 %, Esquivar 40 %, Tormento 90 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Maldición de la Bruja (tempestades marinas), Don de Tritón, Bálsamo de Curación, Alma de Estatua, Hambruna, Mal de Ojo, Bendición de Jonás, Don de Mazbraún, Bolsa Repleta.

Poderes especiales:

- ✦ **Apariencia terrorífica:** La horrible apariencia de Mazbraún inspira miedo. Aquellos que lo vean deberán pasar una tirada de Templanza o huirán presas del pánico.

Mecias

Mecias es una venganza roja, la más respetada entre sus filas y su líder informal. Despreciada como el resto de venganzas, es vista con especial suspicacia por Nergal, pues Mecias ha demostrado tener algún tipo de plan desconocido en el que hace intervenir al resto de venganzas. Poco puede hacer el demonio para averiguar algo más, pues Mecias goza del favor de Frimost. Se aparece como una noble, vestida con elegantes ropajes de color carmesí. Los demonólogos lo invocan por ser la venganza roja más eficaz, aunque no siempre llega a un pacto con sus invocadores, demostrando cierto capricho. Como pago suele solicitar que el demonólogo le preste un servicio, cuya naturaleza no siempre está muy clara. Este demonio es también conocido entre algunos demonólogos como la Misericordia Roja, pues posee una daga que no causa dolor al dañar, es más, hunde a su víctima en los brazos de la muerte de una forma dulce y casi placentera. Hay quien piensa que el origen de esta arma es divino y que Mecias ha logrado conservarla tras su caída a los Infiernos. Mecias es especialmente cauta y reservada respecto a Miqueus, aunque no ha demostrado nunca (al menos en público) hostilidades contra el demonio de la adversidad.

FUE: 20 **Altura:** 1,84 varas
AGI: 18 **Peso:** 200 libras
HAB: 20 **RR:** 0 %
RES: 21 **IRR:** 220 %
PER: 18 **Aspecto:** 20 (Atractivo)
COM: 17
CUL: 20

Armadura: Ropa acolchada encantada (5 puntos de protección), aunque puede usar otras si va de incógnito.

Armas: Todas al 70 %, Daga de misericordia 90 % (1D3+2+1D6; Daño dulce).

Competencias: Esquivar 70 %, Discreción 80 %, Sigilo 86 %, Descubrir 80 %, Escuchar 89 %, Conocimiento Mágico 80 %, Corte 99 %, Elocuencia 89 %, Disfrazarse 99 %, Rastrear 99 %, Mando 80 %, Empatía 99 %, Demonología 60 %, Leer y Escribir 100 %.

Parte II: Daemonolatreia

Hechizos: Talismán de Protección, Amuleto, Arma Inquebrantable, Arma Invicta, Filo Maldito, Beso de Thamur, Entereza del Mártir, Piel de Lobo, Mal del Tullido, Lámpara de Búsqueda, Cadenas de Silcharde, Bardas Encantadas, Dolores de Parto, Licor Sedante, Piedra de Sanación, Bálsamo de Curación, Cerradura Maldita, Alivio del Esclavo, Bendición de San Nuño, Velo de Hada, Bendición de Hada, Filtro de Olvido, Danza, Don de Palabra, Inquisición, Encanto del Viajero, Parche de Restauración.

Poderes especiales:

Tiene los mismos poderes que una venganza roja (ver pág. 119).

Medizcia

Conocida como la Musa de los Condenados, Medizcia es un demonio de la obsesión al servicio de Hastia. Dentro de la Corte Infernal su función está poco clara: por un lado sirve como asistente a su señora, organizando fiestas y convites, y por otra se encarga de conseguir entretenimiento cultural, a través de la obtención de obras de arte o de las almas de los propios artistas que provean de tal entretenimiento «en directo». Medizcia se aparece como una cortesana vestida con ropajes elegantes (aunque no tantos como los de su señora), que habla con voz melodiosa mientras juguetea con su abanico, con la intención oculta de disimular su lengua bífida. Los demonólogos la suelen invocar por encargo de artistas fracasados en busca de inspiración. La diablesa suele pedir como pago que el artista le provea de una obra maestra. Puede parecer un pago inocente, pero no lo es en absoluto, ya que los artistas que acuden a Medizcia en busca de ayuda suelen obsesionarse con realizar la «obra perfecta», la cual necesitará de mayor número de inspiraciones por parte de la diablesa, incrementándose también los pagos que solicite. Aquellos que no andan con cuidado con la musa infernal suelen acabar suicidándose o debiéndole tantos pagos al demonio que al final deben ofrecer su propia alma para saldar cuentas. De una forma u otra, Medizcia obtiene lo que busca, incrementando sus reservas de obras de arte u almas de artistas. Medizcia se lleva bien con Bonaro y Fausnar'eq, en parte porque les cede las almas que recolecta para que los demonios se las guarden hasta que las pueda necesitar para algún evento o confección de la ocasional obra de arte (la diablesa no tiene tiempo para ocuparse de tales trivialidades). Algunos demonólogos creen que es la diablesa el auténtico motivo de la discordia entre los dos demonios, siendo ella la que mete cizaña entre ambos, por mero capricho.

FUE:	10	Altura:	1,7 varas
AGI:	15	Peso:	135 libras
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	14	IRR:	145 %
PER:	22	Aspecto:	22 (Hermosa)
COM:	18		
CUL:	22		

Armadura: Ropajes acolchados (2 puntos de protección).

Armas: Daga 50% 2D3+1D6.

Competencias: Arte 100%, Comerciar 80%, Corte 90%, Descubrir 60%, Elocuencia 85%, Empatía 85%, Escuchar 50%, Conocimiento de Área (Corte Infernal) 60%, Conocimiento de Área (Ambientes artísticos) 85%, Leer y Escribir 100%, Lenguaje del Abanico 100%.

Hechizos: Aceite de Grandeza, Alas del Maligno, Alivio del Esclavo, Alma de Estatua, Arrancar la Esencia, Bálsamo de Curación, Belleza, Bolsa de Duendes, Danza, Dominación, Falsas

Visiones, Flauta de Fauno, Infusión de Serenidad, Manto de Sombras, Mensaje Onírico, Maldición, Polvos de Seducción, Polvos de Viaje, Robar la Inspiración, Talismán de Protección, Varita de Búsqueda.

Poderes especiales:

El beso de Medizcia concede un bonus de +50% a las competencias de Arte, Artesanía, Leer y Escribir/ Lenguaje (estas últimas siempre que vayan orientadas a la creación de una obra de arte). Este bonus dura hasta la próxima luna llena o nueva, lo que suceda antes.

Melquias

Conocido como el Gran Mediador, este demonio está al servicio directo de Lucifer y actúa como mediador de la corte infernal en conflictos de toda índole. Sus juicios son justos, quizá demasiado, lo cual hace que algunos de sus hermanos desconfíen de él. Y lo hacen con razón, pues Melquias era una antigua potestad, que durante la rebelión de Lucifer intentó poner por su cuenta un poco de orden en todo el caos reinante, pero llegado el momento de rendir cuentas, le cogió en diálogos con el bando equivocado. Condenado al Infierno con el resto de los rebeldes, Melquias no se ha adaptado bien a las perversiones, el caos y la violencia que generan los demonios en general, y gracias a su amistad con el Lucero del Alba, ha conseguido el puesto de mediador, que dicho sea de paso, le va como anillo al dedo. Cuando es invocado, Melquias aparece como un anciano barbudo de pelo plateado y blanca túnica, que porta una espada enfundada y un libro de leyes. Los demonólogos lo invocan como mediador en conflictos graves, generalmente guerras o disputas sangrientas. Melquias no pediría nada como pago, pero para evitar más recelos de sus compañeros infernales, pide como remuneración a sus servicios sacrificios humanos, prefiriendo aquellos que ya irían de todas formas al Infierno, confiando en que su intervención salve más vidas. Este inmiscuir de Melquias en guerras y disputas hace que este demonio no esté en muy buenas relaciones con Belzebuth, Frimost y el resto de los demonios del odio y la violencia. Se rumorea mucho de qué es lo que impide que este grupo de poderosos demonios acabe con Melquias: hay quien piensa que Lucifer protege al demonio, para que negocie su perdón con el mismísimo Metratrón. Se sabe que Melquias y Numiel suelen conversar a menudo.

FUE:	20	Altura:	1,79 varas
AGI:	16	Peso:	169 libras
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	20	IRR:	200 %
PER:	24	Aspecto:	19 (Atractivo)
COM:	24		
CUL:	24		

Armadura: Aura mágica (5 puntos de protección).

Armas: Espada 90 % (1D8+1+1D6).

Competencias: Corte 150 %, Elocuencia 120 %, Mando 100 %, Leer y Escribir 99 %, Leyes 122 %, Empatía 125 %, Medicina 80 %, Sanar 80 %, Alquimia 90 %, Conocimiento Mágico 90 %, Descubrir 90 %, Escuchar 90 %.

Hechizos: Todos.

Poderes especiales:

✧ **Aura de paz:** Todo aquel que quiera hacer o fomentar un acto violento en presencia de Melquias deberá pasar una tirada de Templanza o simplemente no podrá cometerlo.

MENDORA

Diabla del tormento al servicio de Beherito, uno de los tantos demonios torturadores de los Infiernos, que no despierta el menor interés en su invocación más allá de sus servicios como flageladora..., salvo que sea un demonólogo avezado que conozca su secreto, pues es sabido que el demonio es capaz de «sacar» a un alma condenada del Infierno y ponerla al servicio de un hechicero mortal. El pago que pide por ello suele ser desorbitado, pero posible de pagar para cada uno de sus invocadores, además de una persona voluntaria que debe «ceder» su alma, la cual ocupará el puesto del alma rescatada, hasta que esta vuelva. Mendora se aparece como una mujer de voz sugerente, pero de tono extraño, con un par de cuernecillos que bien puede disimular en su melena, vestida con pañuelos de seda que cambian de color cuando el observador deja de mirarlos. Asimismo, «porta» un látigo invisible atado a un brazalete de su diestra, mientras sostiene un extraño farol con forma de reloj de arena en su siniestra. A Mendora le encanta ser invocada para prestar su particular «servicio», aunque siempre se quejará exageradamente de lo costoso que es lo que su invocador pide. Mendora y Presdí se odian a muerte y no dudarán en perjudicarse mutuamente, aun abiertamente, si surge la ocasión.

FUE:	25	Altura:	1,85 varas
AGI:	22	Peso:	155 libras
HAB:	25	RR:	0 %
RES:	20	IRR:	225 %
PER:	18	Aspecto:	19 (Atractiva)
COM:	18		
CUL:	16		

Armadura: Ninguna arma de metal ordinario dañará a Mendora.

Armas: Látigo invisible 65 % (1D4+3+2D6). Los ataques de este látigo no pueden ser parados o esquivados (salvo que el adversario sea capaz de ver lo invisible).

Competencias: Tormento 150 %, Esquivar 60 %, Leer y Escribir 100 %, Conocimiento Mágico 100 %, Empatía 85 %, Cantar 60 %.

Hechizos: Todos los relacionados con el dolor, la tortura y la curación de heridas.

Doderes especiales:

✧ **Farol:** Para poder «liberar» a un alma condenada, Mendora ha de traerla del Infierno en su farol (se aparece como una pequeña llama que no para de moverse) y el demonólogo ha de realizar el ritual de Bautismo Negro con ella presente, momento en el cual tomará el alma del sustituto (que siempre debe entregarse voluntariamente), mientras insufla el alma condenada al engendro infernal nacido por el Bautismo Negro. El cuerpo del sustituto entrará en coma hasta que el alma condenada vuelva al Infierno y deberá ser atendido para que no muera de inanición (si el cuerpo o el engendro mueren, las almas vuelven cada una a su lugar). El alma del engendro retendrá toda su personalidad, memoria y conocimientos, aunque, por su bien, mejor hará por comportarse de manera maligna, para ganarse los favores (y los menores tormentos) de Mendora, a fin de poder tener, en el futuro, nuevas oportunidades de volver a la tierra de los vivos.

Menio

Antiguo trono, Menio actúa como mensajero de la corte infernal. Bajo el mando de Bael, Menio se encarga mayormente de entregar «malas» noticias. Se aparece bajo la forma de un paje de piel profundamente roja, vestido con negros ropajes, que no puede estar quieto ni un momento, moviéndose constantemente. Los demonólogos lo invocan para entregar mensajes a personas lejanas. Menio pide como pago a este servicio seis piezas de oro puro grabadas con su signo en el anverso y una réplica de su círculo de invocación en el reverso. El único problema que tiene el recurrir a Menio es que no es precisamente discreto: al encargarse la entrega de un mensaje, se lanzará corriendo a cumplir la tarea, no parando hasta entregarlo, usando los medios que sean necesarios para ello.

FUE: 15	Altura: 1,50 varas
AGI: 28	Peso: 162 libras
HAB: 20	RR: 0 %
RES: 12	IRR: 185 %
PER: 21	Aspecto: 13 (Normal)
COM: 22	
CUL: 14	

Armadura: Velmeiz (2 puntos de protección).

Armas: Pelea 69 % (1D3+1D4), Bastón 49 % (1D4+1+2D6; el bastón no puede ser roto por medios normales).

Competencias: Esquivar 150 %, Correr 150 %, Tregar 105 %, Rastrear 125 %, Nadar 98 %, Escuchar 90 %, Descubrir 70 %, Leer y Escribir 99 %, Memoria 70 %, Conocimiento de Área (Calles, caminos y carreteras) 125 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Zancadas de Menio, Jarretas de los Caminantes, más todos los hechizos de magia blanca hasta *vis secunda*.

Poderes especiales:

- ✦ **Velocidad:** Menio se mueve a una velocidad sobrehumana, pudiendo realizar seis acciones por turno.
- ✦ **Aura de fuego:** Si se obliga a Menio a estarse quieto (por ejemplo atándolo, pues nunca se dejará de mover voluntariamente), empezará a generar un aura de fuego a su alrededor, incrementándose su valor de protección, daño y radio (en varas) en 1 cada 1D6 asaltos que esté parado. El demonio es inmune a esta aura o al incendio que genere.

Meriots

Los *meriots*, también conocidos como «demonios de las esquinas», son entidades emparentadas con los despojos, que durante la caída al Infierno fueron arrastrados de un lugar a otro por los confines de la Tierra, hasta que de alguna forma misteriosa acabaron vinculados a casas y moradas humanas. Invisibles y casi sin poder alguno, permanecieron casi olvidados, hasta que los astutos demonólogos descubrieron su existencia y sacaron partido de los demoniacos espíritus, ya que son excelentes tutores en asuntos de magia y hechicería, actuando como familiares «oficiosos» de muchos magos y brujas. Los *meriots*, por tales servicios, suelen pedir que se le provea de víctimas, pues gustan de matar al menos a un humano cada mes lunar (el no hacerlo no les debilita, aunque si incomoda y enoja). De todas formas, tratar con estos demonios es arriesgado por varios motivos: aunque son poco más que ánimas invisibles, pueden aparecerse en forma material a las personas que «creen» en ellos y, si esto sucede, suelen manipular a los creyentes, para que convengan

al resto de habitantes de la casa de su «existencia» de tal forma que, al final, el demonio puede afectar a todos sus moradores. La forma en que se aparecen varía según la «creencia», lo cual los hace aún más peligrosos cuando no están controlados o asociados a un demonólogo. Muchas casas encantadas suelen tener su origen en este tipo de entidades.

Sus características son especiales, pues dependen de las formas imaginadas por quienes los contemplan.

RR: 0 %
IRR: 120/180 %

Competencias: Al estar asociados a una casa en concreto, sus competencias dependen de los moradores, actuales o anteriores, de dicha vivienda, de los cuales suelen aprender, más por aburrimiento que por propio interés. Normalmente todos suelen conocer Conocimiento Mágico 95 %, Alquimia 95 %, Astrología 95 %, Elocuencia 65 %, Empatía 65 %, Enseñar 40 %, Leer y Escribir 60 %, Conocimiento de Área (Alrededores) 66 %.

Hechizos: Un *meriot* suele conocer un mínimo de 3D6 hechizos, aunque solo los puede usar en aquellas personas que «crean» en él.

Poderes especiales:

- ✦ **Espíritu:** Un *meriot* es un espíritu invisible e inmaterial, a la manera de los despojos, aunque se puede hacer visible a una persona (y solo a esta) si esta «cree» en ella. Esta creencia se determina de dos formas: si la persona ha leído o sabe de la existencia de estos seres (tirada de Demonología u opcionalmente de Conocimiento Mágico -50 %) y acierta una tirada de IRR, automáticamente el demonio se vuelve material y tangible para esa persona. Si la persona no sabe nada del demonio, debe acertar dos tiradas de IRR consecutivas para que el demonio se le aparezca. Estas tiradas se realizan la primera vez que la persona se «encuentre» al *meriot*, y en caso de fallarse, no se repiten a no ser que la persona tenga razones para pensar que la entidad existe (testimonio de otros creyentes, fenómenos físicos, etcétera), lo cual puede llevar a repetir las tiradas. Una vez una persona «crea» en el demonio, no podrá «descreer» en él, siendo para el infortunado material y visible por siempre.

Al aparecerse a una persona, a no ser que dicha persona tenga alguna idea preconcebida sobre su aspecto físico, el *meriot* tomará la forma de una criatura horrible, inspirada en los miedos de la persona, lo cual hará que su forma material sea terrible y poderosa. Un demonólogo que conozca el poder de estos demonios puede concentrarse en un primer encuentro con uno de ellos, en pensar que tiene una forma inofensiva, como por ejemplo la de un ratón, solo necesitando una tirada exitosa de Templanza para lograrlo. La forma física de un *meriot* para cada persona en particular, una vez que se le aparece, permanece fija, no cambiando porque otros traten de convencerle de lo contrario (si una persona ve a un *meriot* y cuenta cómo lo ha visto, el resto de personas que hayan escuchado el relato y se conviertan en «creyentes» lo más seguro es que vean al *meriot* según ese aspecto, y no el asociado a sus propios miedos).

Las características físicas del *meriot* (FUE, AGI, RES, etcétera) dependen de la forma imaginada. Ante varios creyentes, el *meriot* puede tener formas diferentes, con distintas características para cada uno de ellos, afectándolos de distinta manera, pero a la hora de determinar su RES, se toma la de la mejor de sus formas (al menos, mientras la persona en cuestión que la inspire esté presente). En caso de múltiples formas y testigos, el *meriot*

Daemonolatreia

no podrá usar todas sus capacidades plenamente. Un ejemplo: si dos personas creyeron en un *meriot*, una como un conejito y otra como un enorme lobisome, mientras las dos personas estén juntas, el *meriot* no podrá morder como lobisome, atacar con sus garras o incluso mover una enorme mesa, aunque en el caso de que fuesen un creyente y un no creyente no tendría ese problema (el otro individuo simplemente vería como un atacante invisible ataca a su compañero o la mesa se mueve sola).

Un *meriot* especialmente horrible puede provocar miedo, requiriendo una tirada de Templanza para permanecer en su presencia.

- ✧ **Posesión:** Un *meriot* puede poseer a un creyente, como si fuese un despojo, aunque debe tener el permiso expreso del blanco para poder lograrlo.
- ✧ **Atravesar esquinas:** Un *meriot* puede «atravesar» una de las esquinas de la casa que mora y aparecer por otra. El demonio no puede bajo ningún concepto abandonar la casa, aun habiendo poseído a una víctima.
- ✧ **Indestructible:** Un creyente puede matar a un *meriot*, aunque este volverá a aparecerse en la próxima luna nueva. La única forma de eliminarlo es matarlo con armas mágicas o benditas, o mediante un hechizo de expulsión o ritual de exorcismo.
- ✧ **Vulnerabilidades:** Los *meriots* son vulnerables a los hechizos de Quebrar el Alma y Celda de Morguz. El primero les hace doble daño y en el segundo no se aplica el penalizador por IRR alta del demonio.

Merkbëb

Demonio de la intolerancia al servicio de Andrialfo, cumple como torturador en el Bosque de los Suicidas. La existencia del demonio no era más que (agradable) rutina hasta que Balachia empezó a desterrar demonios a causa del hechizo de Abrazo de las Tinieblas. La existencia de estos nuevos demonios de origen humano y la expulsión de los legítimos molestó enormemente a Merkbëb, el cual se propuso expulsar a los usurpadores y traer de vuelta a los desterrados. Para ello, ya que no puede enfrentarse a Balachia, se ha fijado dos objetivos: perjudicar a los demonios de origen humano para que sean desterrados y convencer y ayudar a los demonios expulsados para que puedan volver a los Infernos. Se aparece como un hombre de pelo verde revuelto y voz ronca, vestido con una librea con el signo de Andrialfo, con la mitad inferior del cuerpo de un enorme gallo negro. Al demonio le encanta ser invocado, aunque los servicios que ofrece suelen ser de torturador, a no ser que consiga implicar al demonólogo en su conjura, con lo que puede ofrecer servicios adicionales con ayuda de alguno de sus aliados. Los pagos varían según la tarea, pero normalmente suelen consistir en encargos para ayudar a desterrados o perjudicar los planes de demonios de origen humano. Merkbëb no era muy bueno en planes maquiavélico, aunque está mejorando considerablemente, sobre todo cuando ha logrado convencer a algunos miembros de los Caballeros de la Cruz Negra para que le ayuden (no está muy claro quién usa a quién). El demonio tiene la estima de algunos demonios que piensan como él y de multitud de desterrados que están deseando volver a los Infernos, aunque también cuenta con un peligroso enemigo, ya que en sus esfuerzos contactó con Morguz, el cual no solo no se prestó a sus planes, sino que se convirtió en un acérrimo enemigo, pues el desterrado del espejo ya había empezado a reclutar desterrados rencorosos para su cruzada particular contra el Infierno.

FUE:	22	Altura:	1,90 varas
AGI:	19	Peso:	270 libras
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	22	IRR:	175 %
PER:	15	Aspecto:	11 (Mediocre)
COM:	15		
CUL:	17		

Armadura: Librea encantada (3 puntos de protección) y plumas (3 puntos de protección, pero solo la parte inferior).

Armas: látigo de nueve colas 75 % (1D4+2+1D6), Espolones 65 % (1D6+2+1D6).

Competencias: Tormento 150 %, Intimidación 100 %, Mando 80 %, Elocuencia 77 %, Empatía 90 %, Esquivar 50 %, Leer y Escribir 100 %, Conocimiento Mágico 75 %, Alquimia 75 %.

Hechizos: Todos hasta *vis quinta*.

Messiel

Demonio del engaño y la avaricia al servicio de Astaroth, Messiel actúa como mediero (mediador de servicios o bienes) dentro de la jerarquía infernal, no teniendo demasiado éxito, pues aunque es bastante bueno en su oficio, su avaricia le pierde. Su modo de trabajo es buscar a aquél que puede proporcionarle el servicio al cliente, regateándole lo indecible para pagarle lo menos posible, mientras hace la operación contraria al cliente. Messiel ha buscado nuevo mercado en el mundo de los hombres, donde se hace pasar ante cualquiera con el suficiente poder para invocarlo por un poderoso demonio menor capaz de conseguir cualquier cosa. Se aparece como un paje encorvado, de modesta librea, que habla con voz sumisa. Los demonólogos conocen de su existencia, y los que saben quién es realmente rara vez lo invocan si tienen otra opción, pues el pago casi nunca vez es barato. Este demonio tiene bastante enemigos entre sus iguales, ya no solo por sus abusivos tratos, sino también porque su conducta arrebató «clientes» al resto y les «pisa» el terreno.

FUE:	17	Altura:	1,75 varas
AGI:	17	Peso:	170 libras
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	17	IRR:	185 %
PER:	23	Aspecto:	11 (Mediocre)
COM:	23		
CUL:	18		

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Pelea 55 % (1D3+1D4).

Competencias: Elocuencia 90 %, Comerciar 90 %, Falsificar 80 %, Conocimiento Mágico 99 %, Alquimia 80 %, Astrología 80 %, Corte 99 %, Demonología 89 %, Empatía 99 %, Leer y Escribir 100 %.

Hechizos: Todos hasta *vis quarta*.

Minprau

Conocido como el jabalí de oro, este ser es una de las mascotas de Surgat. Se aparece como una gigantesca aberración mezcla de jabalí y toro, con colmillos y astas de oro macizo y una piel dorada. Existen teólogos y demonólogos que postulan que este ser pudiese ser el modelo del becerro de oro. Suele aparecer en aquelarres, principalmente en los de su señor Surgat, aunque astutos demonólogos pueden invocarlo para sacar partido de su particular digestión, pues aunque Minprau tiene un hambre insaciable, sus excrementos son oro y gemas. Minprau tiene una inteligencia principalmente

Parte II: Daemonolatreia

animal, así que mientras se le provea de buena pitanza, seguirá comiendo y defecando felizmente, pero bien tendrán el demonólogo y los participantes del ritual que lo invocan de tener cuidado, pues ha habido casos en los que, por falta de comida, Minprau ha devorado a alguno de los participantes en sustitución de otro plato mejor.

FUE: 30 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 25 **Peso:** 1200 libras
HAB: 5 **RR:** 0 %
RES: 25 **IRR:** 250 %
PER: 18 **Aspecto:** -
COM: 1
CUL: 1

Armadura: Piel gruesa (5 puntos de protección).

Armas: Mordisco 40 % (1D6+3D6), Topetazo 55 % (2D6+3D6).

Competencias: Correr 150 %, Nadar 99 %, Sigilo 60 %, Intimidar 80 %, Escuchar 60 %, Descubrir 60 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Aquelarre a Surgat, Invocación de Gnomos.

Poderes especiales:

✧ **Devorador:** Cuando Minprau es invocado, comienza a devorar todo lo comestible a su alcance (y a veces incluso lo no comestible). 4D10 minutos después, empezará a defecar una mezcla de oro, valiosas monedas y gemas. Se habrá de tener cuidado con estas valiosos tesoros, pues si son «bendecidas» (aunque lo sea por alguien sin fe) o se entra en tierra sagrada, se convierten en los más asquerosos y apestosos excrementos.

Miqceus

Conocido como el Temido Rival, este demonio es el líder de los demonios de la adversidad. Se aparece como un hombre ordinario, con una enorme cicatriz que le recorre la mejilla izquierda. Célebre por su eficacia y crueldad, es invocado por demonólogos que buscan un trabajo fino. El demonio es caprichoso con los encargos que acepta, no siendo raro que rechace la mayoría. Si acepta, el pago que exige suele ser desorbitado o que su invocador entre a su servicio. Se desconoce quién es el responsable de la cicatriz de Miqceus, aunque hay demonólogos que ven en la antipatía que siente por las venganzas rojas, particularmente por su líder, una posible explicación.

FUE: 20 **Altura:** 1,79 varas
AGI: 19 **Peso:** 194 libras
HAB: 22 **RR:** 0 %
RES: 22 **IRR:** 190 %
PER: 22 **Aspecto:** 16 (Normal)
COM: 22
CUL: 22

Armadura: Variable.

Armas: Espada 75 % (1D8+1+1D6), Cuchillo 80 % (1D6+1D6).

Competencias: Elocuencia 95 %, Empatía 95 %, Corte 88 %, Tormento 86 %, Mando 86 %, Sigilo 83 %, Disfrazarse 99 %, Descubrir 80 %, Escuchar 70 %, Conocimiento Mágico 99 %, Alquimia 90 %, Esquivar 75 %, Correr 70 %, Trepas 70 %, Leer y Escribir 100 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Amuleto, Vitriolo Salvaje, Arma Invicta, Arma Inquebrantable, Filo Maldito, Malfario,

Infortunio, Mal de Ojo, Bendición de Hada, Bendición de San Nuño, Alivio del Esclavo, Clarividencia, Visión de Futuro, Presteza, Alma de Estatua, Manto de Sombras, Manto de Salamandra, Brazaletes Lunar, Brazaletes Solar, Piedra de Sanación, Expulsar Enfermedades, Cadenas de Silcharde, Embrujar, Bálsamo de Curación, Alas del Maligno, Manto de Sombras, Piel de Lobo, Encanto del Viajero, Parche de Restauración, Velo de Hada.

Poderes especiales:

Los mismos que un demonio de la adversidad (ver pág. 56).

Morfendo

Existen siervos en todos los lugares y el reino de los Infiernos no iba a ser excepción. Morfendo es uno de los siervos que no está al servicio de ningún demonio en particular, sino que actúa como criado para cualquier otro que necesite un siervo o lacayo. Los demonólogos no se ponen de acuerdo sobre el tipo de demonio que es: aunque la mayoría piensa que es un demonio de la envidia, hay una minoría que piensa que es un demonio de la traición. Los que piensan esto no logran entender cómo Morfendo no hace nada para cambiar su precaria posición en las filas infernales. Es más, cuando es invocado por demonólogos, se deja avasallar por sus conjuros, accediendo a trabajar a cambio de pagos ridículos o incluso ni eso. No es que este demonio tenga habilidades remarcables, pero algunos demonólogos lo invocan para que se ocupe de servirle en tareas menores. Pero hay quien piensa que todo esto forma parte de un elaborado plan, y que Morfendo tiene en mente un objetivo a largo plazo. Morfendo se aparece como un enano vestido con ropas de siervo, que adula constantemente a quien se dirija.

FUE: 12 **Altura:** 1,60 varas
AGI: 12 **Peso:** 154 libras
HAB: 12 **RR:** 0 %
RES: 12 **IRR:** 115 %
PER: 12 **Aspecto:** 9 (Mediocre)
COM: 12
CUL: 12

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Cuchillo 40 % (1D6).

Competencias: Descubrir 50 %, Escuchar 50 %, Sigilo 50 %, Leer y Escribir 50 %, Conocimiento Mágico 50 %, Alquimia 50 %, Demonología 20 %, Adular 70 %, Empatía 50 %, Cabalgar 50 %, Conducir Carro 50 %, Conocimiento Animal 50 %, Conocimiento Mineral 50 %, Conocimiento Vegetal 50 %, Esquivar 35 %, Corte 50 %, Leer y Escribir 50 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Bolsa de Duendes, Bendición de San Nuño, Vitriolo Salvaje, Mal del Tullido.

Poderes especiales:

✧ **Multitarea:** Un detalle poco conocido de Morfendo es que el demonio puede estar en varios sitios a la vez, pudiendo estar simultáneamente al servicio de varios demonólogos al mismo tiempo.

Morguz

Morguz, una vez un poderoso trono que se unió a la rebelión de Lucifer por la envidia que tenía a los hombres, los elegidos de Dios, seres imperfectos, en lugar de los «perfectos» ángeles. Tras su caída, junto al resto de rebeldes, su envidia se convirtió en odio y su odio en una profunda repulsión, que le llevó a predicar a todos

sus hermanos que se tenían que evitar los contactos con la raza de los hijos de Adán, su adoración o que invocasen a los demonios a su antojo, debiendo solo aparecerse ante ellos para traerles males y desgracias. Decir que sus opiniones no eran acogidas por muchos demonios, que veían la adoración como algo muy gratificante. Sus predicas y discursos se volvieron más intensos y fanáticos, hasta tal extremo que despertó las iras de algunos de los demonios más poderosos, Astaroth en particular, que consiguió que se desterrase al alborotador de los Infernos, destruyendo su cuerpo físico y evitando que pudiese poseer cuerpos, convirtiéndolo en poco más que un ánima errante, sola y abandonada por toda la eternidad. Y así pasó durante incontables años, hasta que aprendió a utilizar los reflejos para comunicarse con el mundo de los humanos, y es que con el paso de los siglos en soledad, el objeto de sus odios había cambiado de los hombres a los desagradecidos de sus hermanos que lo habían reducido a ese miserable estado, a los que demostraría que él siempre había tenido razón, pues usaría a los humanos como peones para buscar la ruina de sus antiguos compañeros. Existe una invocación que los demonólogos pueden usar para invocar a este exdemonio, apareciéndose en un espejo o reflejo del agua, hablando a su invocador a través de su reflejo. Morguz ofrece información, consejos y enseñanza de hechizos y competencias, pidiendo por sus servicios la ayuda de su invocador en sus planes. Ni decir tiene que la mayoría del resto de demonios ven a los demonólogos que invocan a Morguz con muy malos ojos.

FUE:	-	Altura:	-
AGI:	-	Peso:	-
HAB:	-	RR:	0 %
RES:	-	IRR:	200 %
PER:	28	Aspecto:	La del reflejado
COM:	22		
CUL:	25		

Armadura: Morguz es poco más que un ánima o descarnado, es inmune a cualquier ataque físico (aun cuando sea mágico). Solo la magia o la Fe pueden dañarlo o expulsarlo.

Competencias: Demonología 89 %, Conocimiento Mágico 130 %, Alquimia 120 %, Astrología 120 %, Enseñar 90 %, Eloquencia 99 %, Discreción 100 %, Descubrir 99 %, Escuchar 99 %, Buscar 90 %, resto de competencias de Cultura a 80 %.

Hechizos: Todos los de goecia, más el resto de magia blanca hasta *vis quinta*.

Poderes especiales:

✧ **Viaje por espejos:** Morguz puede «navegar» entre espejos y superficies reflectantes, usándolos para moverse adonde desee.

MOSIEL

Demonio de la guerra, uno de los guardias más hábiles de las legiones de Abigor. Se aparece como un soldado tuerto, con una pequeña llama en su ojo malo, vestido con loriga de malla, yelmo y escudo de tonos oscuros y que habla con voz sibilina. Conocido también como el Guardián del Amado, este demonio es invocado por demonólogos para cumplir un servicio muy especial, el de guardar de peligros a alguien amado o muy apreciado del invocador. Por este servicio, el demonio puede pedir desde una gran suma de dinero hasta el alma del invocador, dependiendo del capricho del demonio y de la necesidad del demonólogo. Si el demonio accede al pacto, entregará un medallón, partido en dos trozos, encargando que una parte se entregue al protegido. El medallón que se queda el demonólogo funciona como un

talismán de Latón de Nuevas. Si Mosiel salva la vida o libra del peligro al protegido, el medallón se convierte en cenizas, a no ser que en el pacto se especificase que se tenía que proteger/salvar la vida en más de una ocasión. Si el protegido no lleva encima su parte del medallón cuando se enfrente a una situación peligrosa, Mosiel no tiene por qué acudir en su ayuda.

FUE:	18	Altura:	1,75 varas
AGI:	15	Peso:	185 libras
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	17	IRR:	170 %
PER:	22	Aspecto:	13 (Normal)
COM:	12		
CUL:	18		

Armadura: Loriga de malla y yelmo (6 y 8 puntos de protección) y escudo.

Armas: Espada 80 % (1D8+1+1D6), Pelea 85 % (1D3+1D4).

Competencias: Escudo 80 %, Esquivar 80 %, Descubrir 90 %, Escuchar 80 %, Cabalgar 80 %, Correr 90 %, Tregar 90 %, Leer y Escribir 70 %, Conocimiento Mágico 99 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Amuleto, Arma Invicta, Arma Inquebrantable, Vitriolo Salvaje, Aliento de Salamandra, Bendición de San Nuño, Mal de Piedra, Presteza, Piel de Lobo, Bálsamo de Curación, Expulsar Enfermedades, Vela de Temor, Piedra de Sanación, Danza, Cadenas de Silcharde, Discordia, Falsas Visiones, Manto de Sombras, Alas del Maligno, Polvos de Viaje, Manto de Salamandra, Brazaletes Lunar, Brazaletes Solar, Tormento, Alma de Estatua, Clarividencia, Latón de Nuevas, Vigor, Licor Sedante.

Poderes especiales:

✧ **Conocimiento protector:** Mosiel sabe en todo momento qué están haciendo sus «protegidos», si están o no en peligro.

✧ **Avizor:** Mosiel no puede ser atacado por sorpresa.

NAZAIR

Demonio de la gula al servicio de Masabakes, es el cocinero con más renombre del Infierno, capaz de crear las más increíbles delicias culinarias. Los demonólogos lo invocan precisamente por sus artes como restaurador, para que prepare los más exquisitos platos. Nazair pide a cambio de sus servicios que se le provea de carne fresca, para preparar sus platos privados. Carne humana, por supuesto, pues Nazair es antropófago, y tratará de iniciar en este placer a su invocador. Cuando se le invoca, Nazair aparece como un hombre muy gordo con cuatro brazos y una peluda cola, vestido con una túnica violeta. Se sabe de al menos un culto caníbal que rinde homenaje a este demonio. Algunos demonólogos advierten contra este ser, pues según dicen sus platos son adictivos si son consumidos muy a menudo, considerando la comida ordinaria pura bazofia comparada con las delicias de este demonio.

FUE:	27	Altura:	1,90 varas
AGI:	12	Peso:	525 libras
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	28	IRR:	180 %
PER:	16	Aspecto:	10 (Mediocre)
COM:	15		
CUL:	13		

Armadura: Piel extragruesa (3 puntos de protección).

Parte II: Daemonolatreia

Armas: Pelea 60 % (2D3+2D6).

Competencias: Cocina 300 %, Degustar 300 %, Elocuencia 75 %, Corte 99 %, Artesanía 60 %, Conocimiento Vegetal 99 %, Conocimiento Animal 99 %, Rastrear 55 %, Leer y Escribir 30 %

Hechizos: Talismán de Protección, Toque de Nazair, Delicia de Nazair, Devorador Invisible, más todos los hechizos de tipo poción hasta *vis tertia*.

NARRAH

El origen de Narrah es un misterio, pero hay quien piensa que era un demonio de la locura, que fue presa del hechizo de Capturar la Esencia Demoníaca tantas veces que casi fue destruido, solo consiguiendo sobrevivir porque Udemas le prestó parte de su esencia para que no desapareciese en la nada. Hoy en día no se sabe la función de Narrah, solo teniéndose la certeza que está al servicio de Udemas, al que le procesa una lealtad más allá de toda duda. Lo curioso del caso es que es uno de los demonios servidores al que más fácilmente se puede invocar, ya que simplemente basta mirar a los ojos de una víctima y decir su nombre, Narrah, con una cierta entonación. Si el hechizo tiene éxito, el demonio posee a la víctima, volviéndose sus pupilas como las de un gato y con voz melosa suele decir: «¿Estás de acuerdo con el pacto?». Y es que Narrah suele ser invocado en momentos apurados, pues es una buena manera de quitarse del medio a un enemigo en situaciones comprometidas, pero la respuesta correcta a la pregunta del demonio es «No, necesito renegociarlo», cosa a lo que Narrah no se negará. Si el demonólogo anda apurado y contestase que sí, se buscaría un posible problema en el futuro porque el pacto por defecto del demonio es muy simple: ayudará al demonólogo en una tarea, si este le presta un servicio o le entrega una recompensa que Narrah le indicará a posteriori y a la que, por supuesto, no podrá negarse. Estos servicios pueden ser muy diversos, desde actos que metan al demonólogo en líos en un futuro, u otras tareas peligrosas o sin sentido. Los demonólogos no se ponen de acuerdo sobre si estos pagos son un homenaje a su señor Udemas o son parte de algún elaborado plan a largo plazo para hacerse con las reliquias que contienen su esencia, en un intento de recuperar su cuerpo y poder original.

Sus características son las del huésped al que posea, excepto las siguientes:

AGI: +10	RR: 0 %
	IRR: 133 %

Armadura: La que porte el huésped.

Armas: Pelea 75 % (mínimo) y cualquier otra que el huésped sepa usar.

Competencias: Las que conociese el huésped, además de Leer y Escribir 100 %, Conocimiento Mágico 100 %, Alquimia 90 %, Astrología 100 %, Tregar 75 %, Nadar 75 %, Correr 75 %, Esquivar 75 %.

Hechizos: Narrah puede usar únicamente los hechizos que conociese su huésped y solo si el demonólogo que le invocó le da permiso para ello, ya que el demonio no puede usar sus PC para lanzarlos, usando los de su invocador.

Poderes especiales:

✦ **Posesión:** Cuando Narrah posee un cuerpo, no volverá al Infierno hasta que el demonólogo que lo invocó lo mande de manera directa, sea expulsado o exorcizado, o el cuerpo

de su huésped muera. Si su invocador no está al corriente del detalle, tampoco es que el demonio se lo vaya a indicar (le encanta irse de parranda).

Mientras Narrah posea un cuerpo, este no encuentra sustento en la comida o bebida, debilitándose constantemente, no pudiendo tampoco dormir o descansar, aunque el demonio es inmune a todos los penalizadores que esto conlleva, pero no a la disminución de características que esto acarrea.

Narrah es consciente de todas las memorias y competencias de sus huéspedes y, por su hechizo de invocación, también de algunas de las preocupaciones más urgentes de aquellos que le invocan, lo cual proporciona al demonio una posición privilegiada durante la negociación del pacto (-25 % a las tiradas de Elocuencia de los demonólogos, más si la cosa es urgente o de peligro mortal).

Invocarlos varias veces, solo para despedirlo sin llegar a pacto, es una cosa que molesta enormemente al demonio, que bien puede atacar de inmediato al demonólogo en su próximo intento de invocación.

NASBASS

El origen de Nasbass es un misterio, aunque hay demonólogos que postulan que era un demonio de la codicia que acompañó a Ivhés en sus andanzas. La realidad es que el demonio está prisionero en los Infiernos y, al igual que Ivhés, está afectado por la Cadena de Lucifer, aunque el hecho de que traerlo a nuestro mundo sea más sencillo y la condena de Lucifer, más leve solo hace incrementar el misterio que rodea a Nasbass. El hecho es que el demonio está maldito, debilidad que bien explotan los demonólogos que lo invocan. Al ser invocado se aparece con la apariencia de la última persona que haya muerto en la comarca, vestido con la mortaja de su tumba y encadenado por unos grilletes de oro, que hunden sus cadenas en el suelo. Una vez invocado, Nasbass responderá a todas las preguntas de su invocador, aunque por cada respuesta, los eslabones de las cadenas del demonio aumentan en 1D6. Las respuestas serán lo más concisas posibles, para obligar al invocador a replantear la consulta en sucesivas preguntas (los demonólogos suelen tener la suficiente malicia de hacer el círculo de invocación lo más grande posible, para ganar respuestas adicionales). Si la cadena se hace lo suficientemente larga para salir del círculo de invocación, Nasbass abandonará el sello y sus grilletes se romperán, desapareciendo. Tras salir del círculo, el demonio será libre de merodear por la comarca, y en un principio no tomará actitud hostil para con su invocador, al fin y al cabo le estará agradecido por su «descanso temporal». Una vez libre, el demonio no tomará una actitud especialmente maligna, limitándose a disfrutar de sus habilidades y competencias, hasta que se vea obligado a volver a los Infiernos, normalmente contentándose con unirse a gremios o practicar oficios, lo cual puede provocar problemas por su «apariencia».

Sus características son las de la última persona muerta en la comarca, excepto las siguientes:

RR: 0 %
IRR: 150 %

Armadura: La que llevase el difunto o la que pueda conseguir cuando se libere.

Armas: En un principio, ninguna, aunque posteriormente puede conseguir alguna.

Competencias: Especial.

Hechizos: Especial.

Poderes especiales:

- ✧ **Invocación:** Cuando Nasbass es invocado, el cadáver de la última persona muerta en la comarca estalla en llamas.
- ✧ **Prisión:** Cuando Nasbass está aprisionado, ya sea en el círculo de invocación o en los Infernos, está afectado por la Cadena de Lucifer. Además, todas sus competencias tienen un valor del 0 % y no conoce ningún hechizo. Si se le hace una pregunta que necesite de alguna respuesta que dependa de alguna competencia o hechizo, como por ejemplo Astrología o algún conocimiento de área, las conocerá de manera automática a un porcentaje del 100 % y tras responder a la pregunta, olvidará el conocimiento de las competencias, volviendo al 0 %.
- ✧ **Libertad:** Cuando Nasbass está libre, empieza sin competencias o hechizos, pero a medida que las vaya necesitando, las «recordará» al 100 % de porcentaje, no olvidándolas tras usarlas. Estando libre, Nasbass no está afectado por la Cadena de Lucifer. Si Nasbass pifia, los grilletes de oro reaparecen, arrastrándolo al Infierno y perdiendo sus conocimientos.

NAZZDAN

Demonio de la magia negra al servicio de Mobius, la función de Nazzdan no está muy clara, aunque se sospecha que actúa como algún tipo de guía. Se aparece como una vieja de largo pelo canoso, extremadamente delgada, que viste un manto negro. No suele hablar mucho y anda con los ojos cerrados (aunque es capaz de ver sin problemas), solo abriéndolos cuando va a drenar a una víctima. Los demonólogos lo invocan por su poder de animar a los muertos. El demonio pide como pago varias víctimas que consumir, que hará bien el demonólogo de tenerlas a mano, por su propia salud (el demonio le irá indicando con sus ojos cuando sea el momento, consumiendo las víctimas una por una, a intervalos irregulares de tiempo). Se conoce muy poco sobre Nazzdan, aunque su odio contra Isfel es vox pópuli (no tanto el porqué de ese rencor).

FUE: 12	Altura: 2 varas
AGI: 12	Peso: 100 libras
HAB: 10	RR: 0 %
RES: 16	IRR: 235 %
PER: 18	Aspecto: 8 (Marcadamente feo)
COM: 5	
CUL: 18	

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección) y Nazzdan recibe daño mínimo de las armas ordinarias (las mágicas o benditas le hacen daño ordinario).

Armas: Pelea 50 % (Especial).

Competencias: Conocimiento Mágico 150 %, Astrología 125 %, Alquimia 90 %, Escuchar 90 %, Descubrir 50 %, Leer y Escribir 100 %.

Hechizos: Talismán de Protección, más todos los hechizos relacionados con la muerte y la nigromancia.

Poderes especiales:

- ✧ **Ejército de muertos:** Todos los muertos en presencia de Nazzdan se animan bajo el mando del demonio. Si el muerto ha fallecido hace menos de un día, se anima como un doble; si tiene menos de un mes, como un vasallo de la tumba; y como un muerto ordinario en los demás casos. El demonio no gasta PC y la animación es automática. Si estos muertos se alejan más allá del rango visual del demonio, sufren un penalizador de -10 % acumulativo a todas sus tiradas por cada asalto que no estén cerca de Nazzdan, anulándose completamente si vuelven a su presencia o cesando su animación si el penalizador es igual o mayor que la IRR del ser.
- ✧ **Roce consumidor:** El roce de Nazzdan consume la vida, perdiendo aquellos a los que toque 1D6 puntos de vida (ignora armaduras) por un roce leve, 2D6 por un buen agarrón o 3D6 con un abrazo. El demonio recupera en puntos de vida, la mitad de los puntos infligidos (puede incrementar temporalmente sus puntos de vida hasta un máximo de RES×2).
- ✧ **Avizor:** Nazzdan puede ver perfectamente en cualquier situación y no puede ser sorprendido en combate.

NÉMESIS

Se puede decir que Némesis es una «leyenda urbana» entre los demonólogos. Se cuenta de este ser que es un espíritu cambiaformas que suplanta a los demonios invocados, cuando el invocador falla su hechizo o comete el error de caer en la trampa de una invocación burlona. En ese caso, el espíritu se aparece como el demonio al que se trataba de invocar, suplantándolo y haciendo un trato con el demonólogo. Lo que el infortunado invocador no sabe es que Némesis no mantendrá su parte del trato, al contrario, tratará de buscar la desgracia y la destrucción de aquél que lo invocó, prefiriendo en principio sutiles artimañas o manipulaciones que, si no bastasen, derivarían en una intervención violenta directa. De este espíritu se conoce muy poco (el nombre de Némesis es un apodo), de hecho más de un demonólogo lo tiene como un cuento de viejas; hay quien lo tiene por un demonio al servicio de Agaliarethp, encargado de castigar a los demonólogos pretenciosos; otros creen que es el alma condenada de un poderoso demonólogo, y otros que es en realidad un ángel castigador, enviado por Dios para acabar con todos los que trafican con el Diablo.

Sus características son las del suplantado, excepto las siguientes:

RR: 0 %
IRR: 300 %

Competencias: Depende de a quién suplante.

Hechizos: Depende de a quién suplante, pero en su forma original bien podía conocerlos prácticamente todos.

Poderes especiales:

- ✧ **Apariencia de poder:** Durante una suplantación, Némesis puede «aparentar» poseer los poderes especiales asociados al blanco, pero el hecho es que no deja de ser una ilusión y los efectos se desvanecerán con el tiempo, cuando se descubra el engaño.

NIMIAS

Demonio de la tortura y la desesperación al servicio de Guland, desempeña (muy bien por cierto) la profesión de torturador de las pobres almas condenadas. Se aparece como un deforme y musculoso hombre vestido con ropas de torturador, con la cara despellejada. Cuando habla, normalmente lo hace en voz baja, de forma muy concisa, solo preguntando o diciendo lo justo. Los demonólogos lo suelen invocar por sus dotes para extraer información de alguna reticente víctima. Como pago por sus servicios suele pedir enormes sumas de dinero en oro puro o que se torture hasta la muerte a un número determinado de inocentes elegidos por el demonio.

FUE:	25	Altura:	1,90 varas
AGI:	16	Peso:	270 libras
HAB:	26	RR:	0 %
RES:	24	IRR:	180 %
PER:	19	Aspecto:	8 (Marcadamente feo)
COM:	8		
CUL:	9		

Armadura: Ropajes de cuero (3 puntos de protección).

Armas: látigo de nueve colas 90 % (1D4+2+2D6), Pelea 70 % (1D3+2D6).

Competencias: Tormento 200 %, Intimidación 120 %, Mando 80 %, Elocuencia 67 %, Empatía 150 %, Esquivar 40 %, Memoria 69 %, Leer y Escribir 60 %, Sanar 80 %, Medicina 99 %, Escuchar 70 %.

Hechizos: Talismán de Protección, más todos los relacionados con el dolor, la tortura, el daño y la curación de heridas.

Poderes especiales:

- ✦ **Frenar tiempo:** Nimias puede hacer que el tiempo pase mucho más despacio, haciendo que un instante dure una eternidad.
- ✦ **Invocación de tormentos:** Nimias tiene el poder de invocar de la nada maquinaria y herramientas de tortura.
- ✦ **Aura de dolor:** Nimias irradia un aura de dolor y miedo que hace que todas las tiradas de Templanza que se hagan en su presencia se hagan a la mitad de porcentaje.

NOMELAD

Nomelad siempre fue un silfo mediocre. No destacó en nada y cuando Baalberith le pidió a Guland que le cediese otro silfo para que le ayudase (dado lo bien que lo estaba haciendo Valtai), Nomelad fue la decisión más acertada. Pronto descubriría Baalberith que su nuevo ayudante no era tan eficiente como esperaba, así que terminó delegándolo a las tareas más ínfimas de la biblioteca (barrer, quitar el polvo a los libros, realizar traslados de tomos, etcétera). Condenado por este cruel destino, fue atándose cada vez a su forma física, perdiendo la mayoría de sus poderes y transformándose en un demonio de la desesperación. No muy contento con su nueva labor, intentó liberarse de ella, pero como ya le sucediese a Valtai, Baalberith se negó (no tanto por lo bien que hacía su trabajo, sino para no admitir que se había equivocado con Nomelad). Perdida esa opción, empezó a ayudar a otros demonios en sus ratos libres, con el ánimo que alguno de ellos le ayudase. El tiempo pasaba y Nomelad no conseguía nada. Solo Messiel le prestó atención, viendo en el demonio un prometedor ayudante en su tarea. Poco se sabe de lo que duró o sucedió en esta relación, pero a día de hoy, Messiel detesta a Nomelad y lo tiene por un traidor, y este ha

conseguido, en parte, eludir su destino, ya, que no se sabe cómo, en sus ratos libres el demonio ha encontrado la manera de escapar del Infierno a nuestro mundo. Aquí, haciéndose pasar por un poderoso demonio, trata de conseguir las almas de los más desesperados, aquellos que se conforman con poco, o al menos, con algo que Nomelad les pueda proporcionar. Baalberith sospecha de las correrías de su asistente, aunque todavía no ha podido demostrar nada. Aunque existe la invocación de este demonio, rara vez es usada, más que nada porque Nomelad se da muchos aires y a la hora de hacer pactos siempre termina exigiendo almas como pago, aunque sus servicios ni de lejos lo valgan. Nomelad se aparece como un enano vestido con una librea elegante pero gastada, con una bolsa de cuero colgada al hombro, llena de pergaminos. Cuando habla, intenta hablar con un tono altivo, aunque una tirada de Empatía revelará que es fingido. Algunos lo confunden con Astaroth, confusión que no se molesta en rectificar (si el príncipe demoníaco está o no enterado de esto no se sabe, aunque si es así, no ha hecho gesto alguno para impedirlo).

FUE:	14	Altura:	1,50 varas
AGI:	16	Peso:	166 libras
HAB:	15	RR:	0 %
RES:	17	IRR:	155 %
PER:	19	Aspecto:	12 (Normal)
COM:	16		
CUL:	21		

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección, pero solo cuando es material). Convertido en viento solo es vulnerable a la magia o las armas benditas o encantadas.

Armas: Cuchillo 40 % (1D4+1D4), Pelea 60 % (1D3), Golpe de viento 75 % (Especial).

Competencias: Elocuencia 70 %, Implorar 98 %, Leer y Escribir 50 %, Memoria 35 %, Leyendas 90 %, Esquivar 50 %, Correr 80 %, Sigilo 70 %, Corte 50 %, Empatía 76 %, Conocimiento Mágico 75 %, Alquimia 80 %, Escuchar 40 %, Descubrir 50 %.

Hechizos: Nomelad es un negado para la magia, no obstante, dada su particular afición, la necesita. Por ello pidió ayuda al maestro Pertegas, para que le instruyese. El demonio lo intentó, pero dado lo pésimo del alumno, le enseñó un modo de lanzar conjuros más sencillo: en lugar de memorizar los hechizos, dado que no necesita componentes para lanzarlos, cuando Nomelad sale para hacer «un trabajo», copia los conjuros que cree que necesitará en varias hojas de papel o pergamino. A la hora de lanzar un hechizo, debe buscar el hechizo en cuestión en su bolsa, desenrollar el pergamino, pasar una tirada combinada de Leer y Escribir, Conocimiento Mágico e IRR con los penalizadores del hechizo, sufriendo normalmente un penalizador adicional de -25 por no realizar los pases de manos adecuadamente. Si tiene prisa puede coger el primer pergamino que pille, sin molestarse en comprobar si es el hechizo que busca, recibiendo un bonificador de +25 al Leer y Escribir (aunque claro, a saber el hechizo que está lanzando). Nomelad suele llevar 4D6 hechizos apuntados cuando va de «caza», aunque si le pilla de improviso, puede llevar 2D6 hechizos apuntados de anteriores trabajos. Nomelad solo ha conseguido memorizar un hechizo, más que nada por los disgustos que le ha acarreado no conocerlo, el de Talismán de Protección.

Poderes especiales: Aunque un silfo en origen, Nomelad ha perdido la mayoría de sus poderes y habilidades, solo reteniendo las siguientes:

✧ **Forma de viento:** Si corre al menos cinco pasos, Nomelad puede transformarse (junto a sus pertenencias) en una ráfaga de viento, haciéndose invisible y solo pudiéndose ser dañado por la magia, armas mágicas o benditas. En este estado es capaz de colarse por agujeros y rendijas. Este cambio solo dura hasta que deje de correr, momento en que vuelve a su estado material, en el cual puede ser dañado normalmente.

✧ **Golpes de viento:** Nomelad puede provocar un golpe de viento con un gesto de su mano. Este golpe de aire puede derribar a un blanco desprevenido, si no pasa una tirada de AGI×2. Si el blanco está prevenido puede hacer una tirada de AGI×4 o Esquivar, lo que sea mayor. Este ataque pocas veces provoca daño físico.

Nophet

Demonio de la soberbia al servicio de Surgat, Nophet está especializado en la construcción de grandes obras y edificios. Fue esta afición la que le hizo caer en desgracia, pues enterado de las obras de la torre de Babel, poseyó a uno de los arquitectos con la intención de plasmar su huella en tal construcción. Nunca llegó a realizar su sueño, pues la maldición divina cayó sobre todos los implicados en el proyecto, incluido él. Desde ese día, Nophet está maldito y no puede hacerse entender fácilmente con prácticamente nadie, siendo Beherito, Bobrei y Astaroth los únicos que parecen intuir lo que el demonio intenta decir. Los demonólogos los invocan por su dotes de arquitecto y constructor, aunque llegar a un trato con él es una ardua tarea, ya que es difícil entender o hacerse entender (la tirada de Elocuencia se hacen a 1/3), a veces no estando seguro el demonólogo de turno de cuál ha sido la naturaleza del pago por los servicios (si el demonólogo no cumple con su pacto, Nophet se sentirá especialmente ofendido, ya que odia a la gente que no es capaz de entenderlo). Nophet normalmente suele pedir una importante suma monetaria, en lingotes de oro puro, el alma de la primera o primeras personas que crucen el umbral de la construcción o el alma del invocador. Nophet se aparece como un imponente hombre de gran altura y semblante serio, vestido con una capa tejida con hilos de oro y de diseño estrambótico. Cuando habla lo hace con una voz profunda y palabras sin aparente sentido.

FUE: 26	Altura: 2,50 varas
AGI: 20	Peso: 210 libras
HAB: 28	RR: 0 %
RES: 19	IRR: 200 %
PER: 23	Aspecto: 16 (Normal)
COM: 1	
CUL: 24	

Armadura: Ninguna.

Armas: Martillo 79 % (1D8+1+2D6).

Competencias: Construcción 200 %, Arquitectura 200 %, Ingeniería Militar 160 %, Leer y Escribir 100 %, Empatía 60 %, Conocimiento Mágico 99 %, Conocimiento Mineral 150 %, Alquimia 90 %, Astrología 130 %, Artesanía 110 %, Descubrir 87 %, Escuchar 99 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Manto de Sombras, Lengua de Babel, Demencia, Alas del Maligno, Polvos de Viaje, Invocación de Gnomos, Aquelarre a Surgat, Puerta Encantada, Transmutación de Metales, Vitriolo Salvaje, Mal de Piedra, Plano de Sangre, Frenesí de Nophet, Anillo de Nigromancia.

Poderes especiales:

✧ **Constructor:** Nophet puede construir (o reparar) cualquier cosa, siempre que se le suministren los materiales necesarios y no tenga testigos, tardando una noche si es una construcción pequeña, seis días si es una media o trece días si es grande. Sin embargo, sus construcciones tienden a tener fallos o atraer la desgracia y la mala suerte, provocando a la larga algún disgusto a los moradores de tales construcciones.

NUMIEL

Conocido también como el Juez Terrible, este demonio de la venganza está al servicio de Nergal. Antigua potestad, por una serie de infortunios, eligió el bando equivocado durante la rebelión celestial, arrepintiéndose amargamente después, cuando ya era demasiado tarde. Numiel se ha integrado a la jerarquía infernal como juez, intentando traer un poco de justicia a aquellos que le invocan, con la esperanza de que, cuando llegue el juicio final, Dios le perdone, aunque de manera pública es un sanguinario demonio de la venganza, invocado por aquellos que han sido engañados en pactos, tratos, promesas o juramentos. Numiel se aparece como un atractivo caballero de brillante armadura de más de dos varas, con una aureola llameante alrededor de su cabeza y gesto serio, que habla con una voz rugiente. Numiel ofrece a sus invocadores sus dotes de mediador y es capaz de obligar (por las buenas o por las malas) a cumplir pactos o promesas a aquellos que hayan faltado a ellas. Numiel no dudará en perjudicar a otros demonios en pos de la justicia (digo..., venganza). Nergal suele «cubrir» a su subordinado en sus acciones, porque estima la integridad de Numiel, una cualidad escasa en el Infierno, permitiendo que actúe como juez imparcial en algunas ocasiones. Numiel no tiene muchas amistades en el Infierno, aunque se sabe que Melquias y él suelen charlar a menudo.

FUE: 22	Altura: 2,20 varas
AGI: 16	Peso: 225 libras
HAB: 26	RR: 0 %
RES: 22	IRR: 200 %
PER: 29	Aspecto: 22 (Hermoso)
COM: 18	
CUL: 24	

Armadura: Arnés encantado (10 puntos de protección) y aura refulgente (20 puntos de protección si se le golpea en la cabeza).

Armas: Espada 80 % (1D8+1+2D6), Cuchillo 80 % (1D6+2D6), Montante 80 % (1D10+1+1D6).

Competencias: Empatía 175 %, Elocuencia 99 %, Descubrir 125 %, Escuchar 125 %, Escudo 90 %, Esquivar 80 %, Sigilo 90 %, Leer y Escribir 90 %, Leyes 110 %, Memoria 90 %, Corte 80 %.

Hechizos: Todos hasta *vis quarta*.

Poderes especiales:

✧ **Detector de mentiras:** Numiel tiene una gran intuición para la mentira, detectándola inmediatamente en el caso que le mienta un ser humano.

✧ **Apariencia respetable:** La efigie de Numiel inspira un respeto sobrenatural: aquellos que no pasen una tirada de Templanza hablarán con sumo respeto y buenos modales tanto a él como al resto de presentes.

OLBERTO

Antiguo demonio de la soberbia, sufre el peor destino que un demonio puede tener: obedecer las órdenes de los humanos. Todo esto se debe a que, en la remota antigüedad, un poderoso hechicero encontró su verdadero nombre y, no contento de poner al demonio a su servicio, lo sometió al decálogo de Olberto (dando, de camino, nombre al hechizo) y, entre las órdenes del mismo, le dio una bastante irritante: obedecer a todo aquél que le ordenase algo, siempre que se dirija a él por el nombre de Olberto (este no es el auténtico nombre del demonio, pero a estas alturas ya no es importante). Se aparece como un lagarto de forma humanoide, de piel curtida y correosa, con la frente coronada por un par de retorcidos cuernos y ojos humanos de color azul intenso, que habla con una voz sibilina. Aunque los demonólogos pueden invocar a este demonio para que cumpla multitud de tareas, se cuidan mucho de hacerlo, por dos motivos: primero, que aquel que conozca su nombre puede mandarlo y dar al traste con el encargo, y segundo, porque Olberto vierte toda su ira, frustración y odio en intentar pervertir el significado de las órdenes de tal forma que el resultado no sea el esperado por su invocador. Aparte de su odio por todas las brujas, hechiceros y demonólogos, tampoco es que sienta simpatía por Silcharde, Ratafal y Morfendo, ya que es sabido que hacen mofa de la desgracia de Olberto. Se rumorea de Olberto, aunque sienta un gran odio por el género humano, puede sentir cierta simpatía por aquellos mortales que se encuentren esclavizados o en una situación similar a la suya.

FUE:	15	Altura:	1,60 varas
AGI:	15	Peso:	195 libras
HAB:	15	RR:	0 %
RES:	17	IRR:	189 %
PER:	15	Aspecto:	-
COM:	12		
CUL:	15		

Armadura: Piel escamosa (3 puntos de protección).

Armas: Garras 60 % (1D6+1D4), Mordisco 40 % (1D4+1D4+Veneno: Tirada de RES×2; si se falla, produce cierta parálisis que reduce la FUE, AGI, HAB y COM, según la zona del cuerpo afectada en 1D6. Los efectos de varios mordiscos son acumulativos), Cuchillo 55 % (1D6+1D4).

Competencias: Adular 70 %, Tregar 90 %, Sigilo 70 %, Correr 60 %, Nadar 70 %, Leer y Escribir 50 %, Conocimiento Mágico 60 %. Alquimia 51 %, Escuchar 50 %, Descubrir 50 %, Disfrazarse 50 %, Memoria 35 %.

Hechizos: Al principio, Olberto conocía todos los hechizos hasta *vis quarta*, pero debido a prácticas y experimentos llevados a cabo por despiadados demonólogos (¿acaso los hay de otro tipo?), ha perdido mucho de su poder mágico. Cada día, el demonio solo tendrá la posibilidad de lanzar con éxito 2D6 hechizos elegidos al azar, de nivel 4 o inferior. El problema es que Olberto no sabe cuáles son los elegidos, y para colmo de poco le servirá pues al día siguiente serán otros 2D6 hechizos distintos (o no, si el azar se siente caprichoso). En la práctica, si se ve apurado, intentará lanzar cualquier hechizo de nivel 4 o menos con la esperanza que sea uno de los «buenos».

Poderes especiales:

- ✧ **Control de olores:** Olberto tiene el poder de crear, manipular o enmascarar olores. El demonio considera esta habilidad como algo muy personal, con lo que se cuida de

revelarla a sus invocadores (de hecho aparece citada en muy pocos textos).

- ✧ **Forma humana:** Olberto, puede, si se le ordena, tomar forma humana (o retornar a su forma demoníaca). En su forma humana, se aparece como un hombre de baja estatura, cubierto de horribles cicatrices (Aspecto 4).
- ✧ **Obediencia:** Olberto debe obedecer las órdenes de aquellos que se dirijan a él por este nombre. Sin embargo, parece que hay ocasiones en que el demonio puede hacer caso omiso de estos mandatos. Estas excepciones sin duda están relacionadas con el texto original del decálogo de Olberto que se usó en el demonio. A día de hoy no se conocen copias de este decálogo, ni tampoco que el demonio haya alguna vez desobedecido orden alguna (o quizás lo ha hecho, pero se ha cuidado que se hagan públicas o queden registradas en algún texto).

ONDINAS DE SANGRE

Las ondinias de sangre son los demonios de la sangre derramada y sirven directamente a Cruoris. No son muy conocidas, incluso entre los demonólogos, aunque eso es algo absolutamente normal pues solo hay tres de estos demonios. Su origen es mortal, ya que las tres ondinias fueron originalmente humanas (o casi, una de ellas era un engendro bebedor de sangre), que «probaron» su fidelidad a Cruoris realizando el ritual de la Sangre de las Tinieblas, una variante del Abrazo de las Tinieblas desarrollada por el Señor de la Sangre, para su mayor regocijo. Las ondinias de sangre se manifiestan como formas humanoides femeninas compuestas de sangre. No suelen ser invocadas a ligera por los demonólogos, principalmente por dos motivos: estos demonios comparten la sed de sangre de su señor, la cual las hace especialmente proclives a perder el control cuando la sangre mana en abundancia y, por otro lado, su origen mortal hace que se «huelan» los ardides de sus invocadores, ya que en cierta ocasión, ellas estaban de ese lado y saben cómo piensan. Pese a su procedencia, las ondinias de sangre han encajado muy bien en el Infierno, y se llevan especialmente bien con todo tipos de demonios afiliados a Frimost o sus servidores... aunque hay tres antiguas ondinias, ahora meros demonios desterrados, que estarían encantadas de verlas padecer todas los sufrimientos y calamidades posibles (se rumorea que las ondinias de sangre no han obtenido estatus de demonio elemental porque las ondinias desterradas han movido todos los hilos de los que disponían para impedirlo...).

FUE:	20/25	Altura:	1,5/1,75 varas
AGI:	25/30	Peso:	Varía
HAB:	10/20	RR:	0 %
RES:	15/20	IRR:	200 %
PER:	10/15		
COM:	5/10		
CUL:	15/20		

Armadura: Inmunes a las armas no mágicas o benditas.

Armas: Lanzar cuchillo de sangre 50% 1D6+BD, Tentáculos de sangre 60% (Especial), Chorro de sangre 60% 2D6 (Especial), Dama de sangre 50% (Especial), más todas las que conociese en su vida «mortal», normalmente armas de corte a un 60/75%.

Competencias: Las que conociese en su vida «mortal», siendo principalmente competencias de combate o conocimientos orientados a la magia.

Hechizos: Todos que conociese en su vida «mortal», aunque normalmente no harán mucho uso de ellos, prefiriendo atacar con sus poderes de sangre o con armas de corte.

Poderes especiales:

- ✦ Las ondinas de sangre controlan la sangre derramada como una ondina ordinaria controla el agua, además de poder transformar el agua ordinaria u otros líquidos «bebibles» (vino, cerveza, etcétera, pero no aceites, orines o similares) en sangre a razón de 1D6+4 barriles por asalto. Con suficiente sangre disponible, pueden realizar un ataque de chorro de sangre a presión que no solo golpea, sino que también corta y perfora (+1 a las secuelas producidas).
- ✦ No pueden controlar la sangre dentro del cuerpo de sus rivales... a no ser que busquen la manera de introducir parte de su sangre dentro de los cuerpos de los mismos: si consiguen esto y la víctima falla una tirada de RR (nuevas tiradas si los intentos se repiten), la ondina tendrá control total de su sangre, pudiendo controlarla como si de un títere se tratase, siempre que haga acciones simples o físicas, o hacerla sufrir de forma «creativa» (coagular la sangre, provocando infartos de miocardio o cerebrales, secar su sangre, transformarla en agua, hacer que hierva o «estalle»... sé imaginativo). Un uso poco conocido de ceder el control de la propia sangre a estos demonios es que pueden acelerar la curación, deteniendo hemorragias (reduciendo pérdidas de puntos negativos a cero) o regenerando el cuerpo desde dentro (recuperación de un punto de vida perdido por asalto, mientras la ondina se concentre).
- ✦ Las ondinas de sangre controlan la sangre de su cuerpo, pudiendo usar esta cualidad de forma efectiva en combate, conjurando formas sólidas de armas de corte; pudiendo arrojar cuchillas de sangre; tentáculos para apresar, ahogar o entorpecer a sus víctimas; pueden abrazar a sus enemigos, rodeándolos completamente mientras crean pinchos y cuchillas de sangre que se introducen en sus cuerpos, creando una especial versión sanguínea de una «dama de hierro» (×2 a las secuelas producidas). Los ataques de estos demonios siempre intentarán que parte de su sangre penetre en sus víctimas, lo que les ofrece la oportunidad de controlarlas posteriormente.

ORTUN

Demonio de la desdicha al servicio de Andrialfo, conocido también como el Dispensador de Fortuna, cumple tareas de demonio torturador en el bosque de los suicidas, las cuales encuentra sumamente aburridas, por lo que estará encantado de ser invocado. Se aparece como un joven vestido de manera elegante que habla con grandes muestras de modales y cortesías, y, porque no decirlo, cierto aires afeminados. Los demonólogos lo invocan para ofrecerle víctimas a las cuales robarle su suerte, esperando que el demonio les ofrezca parte de lo robado por la merced de sus servicios: si Ortun está especialmente contento y muy complacido puede incrementar la suerte temporal de su invocador en un 50 % con la que hubiese robado a sus víctimas, aunque normalmente el porcentaje es mucho, mucho menor. Esta suerte «cedida» puede superar el valor permanente y se va desvaneciendo a razón de 1D6 puntos cada día, hasta llegar a ser igual o menor que su suerte permanente. El demonio exigirá por sus servicios de «reparto» de fortuna un pago, que el demonólogo lo deje libre por la zona, para su mayor gozo y disfrute, pudiendo permanecer en nuestro mundo un día por cada víctima que se le ofreció. Ha de tener cuidado el demonólogo, pues Ortun esparcirá la mala suerte y el infortunio mientras esté en el área y hará bien en tomar medidas que

no lo relacionen con él... Ortun se lleva bastante bien con todos los demonios de la desdicha y el infortunio, aunque detesta a Quebrem, sin que se conozca el motivo. Un último apunte sobre el demonio: Ortun odia que se le llame «Fortunato», un mote que le puso un demonólogo turinés del que se ha arrepentido amargamente (las invocaciones burlonas de Ortun suelen referirse a él bajo este nombre).

FUE:	18	Altura:	1,73 varas
AGI:	22	Peso:	155 libras
HAB:	22	RR:	0 %
RES:	18	IRR:	166 %
PER:	24	Aspecto:	19 (Atractivo)
COM:	25		
CUL:	23		

Armadura: Ropa acolchada (2 punto de protección).

Armas: Espada corta 50 % (1D6+2+2D6).

Competencias: Descubrir 75 %, Empatía 60 %, Escuchar 59 %, Esquivar 35 %, Sigilo 55 %, Elocuencia 80 %, Corte 95 %, Astrología 90 %, Mando 50 %, Leer y Escribir 50 %.

Hechizos: Todos los relacionados con la suerte, el destino y el infortunio.

Poderes especiales:

- ✦ **Ladrón de fortuna:** Ortun puede robar la suerte de aquellos a los que toca, sumándola a la suya propia, y de igual forma devolverla o donársela a otra persona. Las víctimas del demonio pierden la suerte robada de manera permanente, hasta que Ortun se la devuelva, aunque si se encomiendan a la Virgen (o deidad afín), acuden a sus cultos y cumplen con su religión de manera ejemplar pueden recuperar 1D6 por semana. Con un mero roce, Ortun puede decidir dar o tomar toda la suerte de sus víctimas o solo una porción de la misma, aunque esta tendrá derecho a una tirada de RR para evitar los efectos.
- ✦ **Suertudo:** Ortun está bajo los efectos permanentes del hechizo de Bendición de Hada.

OSFROSH

Demonio de la infamia al servicio de Baalberith, burócrata encargado de guardar registro de los pecados de todas las almas condenadas. Se tiene por uno de los mejores burócratas del Infierno, aunque la verdad es que no le llega ni a la suela del zapato a Valtai (aunque Osfrosh tiene mayor rango que este). Se aparece como un cortesano de baja estatura con una calva de color carmesí y unos largos bigotes del mismo color, que se mueven como si tuviesen vida propia, y habla con gran pompa y grandilocuencia. Los demonólogos lo invocan para informarse de los pecados y trapos sucios de los difuntos, para sacar partido a sus amigos o heredados. El demonio pide a cambio de sus servicios que el demonólogo le ayude en alguna tarea, que puede ir desde algo trivial a una especialmente compleja. Los demonólogos sospechan que Osfrosh quiere ascender dentro de la jerarquía burocrática infernal y está trazando algún plan para lograrlo, aunque él mismo no lo tenga muy claro.

FUE:	16	Altura:	1,50 varas
AGI:	10	Peso:	161 libras
HAB:	18	RR:	0 %
RES:	17	IRR:	169 %
PER:	26	Aspecto:	19 (Atractivo)
COM:	25		
CUL:	23		

Parte II: Daemonolatreia

Armadura: Ropa acolchada (2 puntos de protección).

Armas: Daga 40 % (1D4+2+1D6), Latigazo de bigotes 60 % (1D3+1+1D4).

Competencias: Burocracia 133 %, Criptografía 99 %, Elocuencia 65 %, Leer y Escribir 125 %, Leyes 140 %, Descubrir 120 %, Empatía 61 %, Conocimiento Mágico 90 %, Comerciar 55 %, Corte 69 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Leche de Sapiencia, Encanto del Viajero, Sabiduría, Susurro de los Secretos, Cadenas de Silcharde, Embrujar, Don de Palabra, Lengua de Babel, Latón de Nuevas, Copia, Olfato Bibliotecario.

OSOMBROS

Los demonólogos no se ponen de acuerdo sobre los osombros: mientras algunos piensan que son algún tipo de *surush* pervertido, otros piensan que son la descendencia de sombras y humanos, mientras otro último grupo piensa que solo son otra casta de demonios de la avaricia, la prole de Sasquia quizás. Sean lo que sean, no dejan de ser unos seres peculiares, enanos envueltos en oscuras capas, vestido con ropas bastas, de rostros horribles y piel negruzca, a los que las sombras parecen envolver constantemente. Sobre su utilidad, los demonólogos no se ponen tampoco de acuerdo, pues aunque se pondrán al servicio de su invocador sin pedir nada a cambio, este último tiene poco poder real sobre ellos: los demonios acecharán en las sombras, y cuando el demonólogo «reclame» algo, saldrán de ellas para hacerse con él, volviendo después a su oscuro refugio. Ese reclamo es difuso y puede meter al demonólogo en

problemas: las pertenencias de alguien que haya matado, el contenido de un arcón que haya forzado, ¿su esposa o dote? El demonólogo puede invocar al osombro posteriormente para que le devuelva lo robado, pero el demonio le obligará a que le dé detalles sobre lo que solicita: qué es, cómo es, etcétera, tras lo que el osombro devolverá lo robado a regañadientes. El demonólogo no puede mandar ninguna otra orden al demonio, por lo que tampoco puede controlar cuando aparece o desaparece, o encomendarle otra tarea. Un «osombro» permanecerá al servicio de su señor hasta su muerte, pudiendo este tener más de uno a su servicio. Lo único que puede retrasar a los demonios en su pillaje es que el objetivo se encuentre bañado por luz solar.

FUE:	8/14	Altura:	0,75/1,25 varas
AGI:	15/20	Peso:	50/210 libras
HAB:	20/25	RR:	0 %
RES:	10/15	IRR:	100/135 %
PER:	20/25	Aspecto:	6/11
COM:	5/10		
CUL:	8/12		

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección) y capa de sombras (especial).

Armas: Pelea 40 %, Cuchillo oxidado 25 %.

Competencias: Correr 95 %, Trepar 90 %, Esquivar 40 %, Ocultar 100 %, Escamotear 105 %, Buscar 125 %, Descubrir 100 %, Escuchar 50 %, Sigilo 85 %, Leer y Escribir 40 %.

Hechizos: Normalmente, ninguno.



Poderes especiales:

- ✧ **Capa de sombras:** Las sombras se arremolinan alrededor de los osombros, salvo cuando están bajo luz solar. Esta capa de sombras y su velocidad innata hacen que cualquier ataque que se les haga (incluso por sorpresa) se hagan a la mitad de porcentaje. Aquellos bajo los efectos de Ojos de Lobo ignoran esta penalización.
- ✧ **Presteza:** Los osombros se mueven a una velocidad increíble, pudiendo hacer hasta 4 acciones por asalto, dos de las cuales pueden sacrificarlas para realizar una acción compleja que normalmente llevaría un asalto completo.
- ✧ **Testarudo:** Los osombros doblan su IRR a la hora de ofrecer penalizador a hechizos que les obliguen a devolver lo robado o les hagan abandonar su particular modo de vida.
- ✧ **Familia:** Si un osombro muere, siempre que no sea por exponerse a luz solar, desaparece en una nube de humo negro, apareciendo en la práctica todo aquello que hubiese robado desde que se puso al servicio de su señor, a veces incluso de más atrás. La muerte del osombro automáticamente invoca a 1D6 osombros, que se abalanzarán sobre las pertenencias del muerto con la intención de apropiarse de ellas. Aquél que mate a un osombro será atacado por cualquier osombro que se encuentre o invoque posteriormente (salvo que venga en misión de saqueo por muerte de un congénere).
- ✧ **Pertenencias:** Un osombro jamás (o casi) devuelve un objeto que se le haya regalado.
- ✧ **Desvanecimiento:** Un osombro puede desvanecerse, volviendo a su refugio en los Infiernos, si se encuentra en una zona oscura que lo oculte de las miradas de otros. Desvanecerse le cuenta al demonio como una acción sencilla. De igual forma, el demonio solo aparecerá cuando haya algo que robar o saquear.
- ✧ **Vulnerable a la luz solar:** Los osombros sufren la misma maldición de las sombras, sufriendo por estar expuestos a la luz solar.

Ossial

Demonio de la obsesión al servicio de Belzebuth, siendo su particular obsesión la limpieza. Ossial no puede ver nada sucio, poniéndose a limpiarlo inmediatamente. Se aparece como un hombre o una mujer con el rostro demacrado y el pelo totalmente enredado, vestido a la manera campesina. Un demonólogo especialmente vago puede invocarlo para que le limpie la casa, pero deberá tener como precaución no impedirle ni entorpecerle de ninguna forma su misión, porque puede ponerse muy violento. Ossial no pide nada a cambio de este servicio, aunque se han dado casos en que demonólogos que lo han invocado varias veces han visto como Ossial aparecía de improviso, por su cuenta y voluntad y sin permiso alguno, para volver a limpiar lo que anteriormente hubiese limpiado, poniéndose violento si se le impedía.

FUE: 26	Altura: 1,69 varas
AGI: 19	Peso: 150 libras
HAB: 19	RR: 0 %
RES: 23	IRR: 150 %
PER: 24	Aspecto: 7 (Marcadamente feo)
COM: 13	
CUL: 10	

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Escobazo 60 % (1D3+2D6).

Competencias: Limpiar 300 %, Descubrir 150 %, Escuchar 99 %, Rastrear 80 %, Sigilo 78 %, Elocuencia 60 %, Corte 60 %, Artesanía 76 %, Alquimia 90 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Obsesión, Limpieza, Bendición de San Nuño.

Poderes especiales:

- ✧ **Limpiador:** Ossial puede conjurar de la nada cualquier objeto o utensilio de limpieza.

Ostegos

Demonio de la intriga y el subterfugio al servicio de Lucifer, es uno de los maestros de la etiqueta y el protocolo de la corte infernal. Se aparece como un cortesano de baja estatura, vestido elegantemente, de pelo y barba pelirrojos que relucen como una llama. Ostegos no demuestra mucho interés en los humanos y es bastante indiferente hacia aquellos que le invocan. Los demonólogos tienen la mala costumbre de invocarlo para que actúe como intermediario con su Señor, cosa que prácticamente nunca hace (generalmente el asunto en cuestión no capta su atención y sabe que su señor no tiene humor para tonterías). Es por ello que si se quiere llegar a un pacto con este demonio, lo mejor es pedirle enseñanza o asesoramiento en temas de protocolo o etiqueta, cosa a lo que no se suele negar, aunque no deja de ser peligroso, pues Ostegos disfruta (como solo un demonio puede hacerlo) con ello, pidiendo como pago que el solicitante haga algunas «prácticas» de lo aprendido, que el demonio le indicará. Este demonio es motivo de controversia entre los demonólogos: algunos lo ven como un avatar de Lucifer, con el que espiar discretamente a sus enemigos, mientras que otros creen que es un demonio servidor con aspiraciones ocultas, que disimula con sus modales y buenas maneras algún tipo de plan a largo plazo.

FUE: 12	Altura: 1,72 varas
AGI: 14	Peso: 174 libras
HAB: 22	RR: 0 %
RES: 18	IRR: 250 %
PER: 26	Aspecto: 21 (Hermoso)
COM: 29	
CUL: 29	

Armadura: Ropa acolchada encantada (4 puntos de protección).

Armas: Espadín 60 % (1D6+1+1D6).

Competencias: Todas las formas de Corte o Etiqueta (sin importar ambiente o clase, ya sea cortesano, mundano, criminal, militar, etcétera) 175 %, Empatía 120 %, Elocuencia 99 %, Mando 60 %, Escuchar 99 %, Descubrir 99 %, Disfrazarse 99 %, Leer y Escribir 125 %, Enseñar 100 %, todas las competencias de Cultura al 90 %.

Hechizos: Todos hasta *vis quarta*, más todos aquellos relacionados con el disfraz o la ilusión.

Pertegas

Conocido también como el Maestro Oscuro, está al servicio de Beherito. El maestro Pertegas (como le encanta hacerse llamar) se tiene por el mayor erudito sobre la brujería y las artes oscuras. Este demonio usa la codicia de brujas y hechiceros para extender la desgracia y la locura entre las gentes de bien. Se aparece como

Parte II: Daemonolatreía

un hombre totalmente embozado en una capa negra con capucha, del que no se distingue ningún rasgo, ni siquiera el color de sus ojos. Los demonólogos lo invocan para aprender algún hechizo difícil de conseguir y, aunque es un magnífico maestro, Pertegas tiene un particular método de enseñanza: cuando se le solicita la enseñanza de un hechizo, Pertegas indica al demonólogo el brujo más cercano que puede enseñarle ese hechizo, teniendo el invocador que ir a buscarlo; el brujo en cuestión no puede negarse a la petición de enseñanza si se le indica que se viene en nombre de Pertegas. A cambio de este «servicio», Pertegas pedirá dos cosas: primero, que se perjudique a uno o varios individuos en particular por medios de hechizos y artificios, y segundo, que si alguien alguna vez acude al demonólogo, diciendo que viene en nombre de Pertegas, se le enseñe el hechizo que este solicite. Si acaso se negase, Pertegas vendría a pedir cuentas... Se rumorea que aunque Pertegas no conoce hechizos prohibidos, sí que podría conocer pistas sobre cómo obtenerlos.

FUE:	11	Altura:	1,50 varas
AGI:	11	Peso:	155 libras
HAB:	11	RR:	0 %
RES:	16	IRR:	325 %
PER:	22	Aspecto:	Desconocida
COM:	19		
CUL:	26		

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Cayado 60 % (1D4+1).

Competencias: Astrología 150 %, Alquimia 150 %, Conocimiento Mágico 160 %, Conocimiento Mineral 99 %, Conocimiento Vegetal 99 %, Conocimiento Animal 99 %, Demonología 80 %, Enseñar 101 %, Leer y Escribir 99 %, Leyendas 90 %, Conocimiento de Área (Aquelarres y otras congregaciones mágicas) 90 %.

Hechizos: Todos.

Poderes especiales:

- ✦ **Facilidad con la magia:** Pertegas no gasta PC al lanzar hechizos, pero puede hacer, si lo desea, que los PC de sus hechizos sean descontados de cualquier bruja o hechicero que hay en su presencia.

Petravo

Demonio de la obsesión al servicio de Bael, su mera presencia suele significar que ha sido mandado por su amo para apresurar el fin de un determinado trabajo. Se aparece como un anciano enjuto, vestido con un largo camión con multitud de símbolos de Bael bordados, distribuidos por toda la prenda a modo de lunares. Porta un largo bordón, y su expresión es siempre seria. Petravo habla poco, pero cuando lo hace suele hablar rápida y apresuradamente, lo cual hace necesario una tirada del Idioma del demonólogo con un penalizador de -25 % para comprenderlo (el demonio odia repetirse). Los demonólogos lo invocan para acelerar trabajos, especialmente manuales. El demonio suele pedir por estos trámites que se extienda su maldición sobre los hombres. Petravo odia a todos los demonios de la pereza y no cesa de criticarlos, como inútiles que de nada sirven a la causa infernal. Sobre decir que los demonios de la pereza tampoco es que sientan aprecio por el obsesionado demonio y sus prisas.

FUE:	10	Altura:	1,88 varas
AGI:	10	Peso:	110 libras
HAB:	11	RR:	0 %
RES:	11	IRR:	170 %
PER:	15	Aspecto:	8 (Marcadamente feo)
COM:	12		
CUL:	13		

Armadura: Ninguna.

Armas: Bastón 50 % (1D4+1).

Competencias: Correr 150 %, Artesanía (Todas) 99 %, Esquivar 90 %, Leer y Escribir 65 %.

Hechizos: Maldición de Petravo, Reproche de Petravo, Presteza.

Poderes especiales:

- ✦ **Imperturbable:** Petravo es inmune a cualquier hechizo que pudiese desviarlo de cumplir lo que tenga en mente en ese momento, solo pudiendo ser afectado por ellos si se obtiene un crítico. Aun afectado por la magia, su obsesión puede hacer que el hechizo se rompa en cualquier momento para poder terminar su tarea.
- ✦ **Celeridad:** Petravo está afectado por el hechizo de Presteza de forma permanente, sin que sufra pérdidas de puntos de vida.
- ✦ **Presencia maldita:** Todos los que estén en presencia de Petravo y fallen una tirada de RR se ven afectados por la Maldición de Petravo mientras sigan en su presencia.

Pokrias

Demonio de la soberbia y la obsesión al servicio de Guland. En sus orígenes, Pokrias era un ángel de la belleza, que tras la creación de los seres humanos, se obsesionó con el ideal de la perfección. Mientras otros ángeles veían en los humanos seres débiles o poco interesantes comparados con los ellos, Pokrias los estudió, fascinado por las posibilidades que poseían. Veía en ellos la semilla de la perfección, y no alcanzaba a comprender cómo Dios no había sacado todo el potencial de su creación. Obsesionado, dejó de lado sus deberes y se concentró en realizar una serie de experimentos en los que, usando a los seres humanos como arcilla primordial, buscaba encontrar al ser perfecto. No duró mucho el trabajo del ángel, pues Dios le descubrió, y viendo en sus actos una blasfemia, lo castigó, encadenando al ángel a una profunda sima durante mil años, con la esperanza de que en su soledad meditase de sus actos. Pero Pokrias solo pensaba en el tiempo perdido debido a su condena y mentalmente empezaba a trazar nuevos experimentos para lograr su objetivo. Faltaban pocos días para que su condena terminase y pudiese regresar a los Cielos cuando Guland se presentó ante él y le dijo que sabía que seguía obsesionado por sus ideales de perfección y que Dios nunca le permitiría experimentar con los humanos, pero que si se unía a él y a los demonios del Infierno, sus deseos podían hacerse realidad. Pokrias no dudó ni un momento en aceptar la propuesta del demonio, ya que estaba un tanto decepcionado con Dios, pues no había sido capaz de crear al ser perfecto y, viendo que él tenía el potencial de hacerlo, le había condenado por envidia y despecho. Convertido en demonio de la soberbia, sigue con sus experimentos con aquellos demonólogos que lo invocan en busca de un cambio físico o mental. Pokrias se aparece como un hombre de gran altura, envuelto en una capa oscura, de complexión

extraña y horrible rostro. Los demonólogos lo invocan para hacerse más fuertes, ágiles, diestros, resistentes, perceptivos, comunicativos, cultos o bellos.

El demonio les ayudará encantado, a cambio de que se le provea de voluntarios para sus experimentos o de que el demonólogo sacrifique parte de su esencia al demonio (1D6 de puntos de características al azar). A este demonio no le interesa lo más mínimo conseguir almas.

FUE: 23 **Altura:** 2 varas
AGI: 16 **Peso:** 248 libras
HAB: 27 **RR:** 0 %
RES: 30 **IRR:** 250 %
PER: 20 **Aspecto:** 1 (Claramente repugnante)
COM: 10
CUL: 13

Armadura: Piel gruesa (3 puntos de protección).

Armas: Pelea 70 % (1D3+1D6+Modelado: si la víctima no pasa una tirada de RR, pierde 1D6 puntos de una característica y los gana en otra a elección de Pokrias, siendo la alteración permanente).

Competencias: Esculpir 160 %, Conocimiento Animal 120 %, Conocimiento Mágico 99 %, Leer y Escribir 50 %, Esquivar 50 %, Correr 50 %, Tregar 50 %, Nadar 50 %, Escuchar 50 %, Descubrir 85 %, Tormento 90 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Bálsamo de Curación, Piedra de Sanación, Neutralizar Venenos, Expulsar Enfermedades, Mal del Tullido, Danza, Piel de Bestia, Aumentar las Fuerzas, Simulacro, Cataplasma de Pokrias.

Poderes especiales:

✧ **Modelar cuerpos:** Pokrias puede modelar el cuerpo y la mente, pudiendo aumentar o disminuir una o varias características a costa de aumentar o disminuir otras distintas, no pudiendo el afectado tener una suma total de características mayor o menor a su suma original antes de ser «cambiado».

PRAZNA

Para algunos un antiguo dios pagano, actualmente es un demonio de la enfermedad al servicio de Guland. Este demonio tiene poco interés en atesorar almas, centrándose más en extender enfermedades. Prazna es popular entre los agotes (pág. 337/201 del manual de juego), que le rinden un pequeño culto. Los demonólogos lo invocan para contagiar y hacer sufrir a sus enemigos, solo pidiendo a cambio el demonio que se le ayude en el contagio de inocentes, en la expansión de epidemias y en la eliminación de médicos o curanderos «demasiado» competentes. Prazna se presenta como un hombre pálido, enfermo y demacrado, cubierto de pústulas y vestido con harapos, que sin embargo, sonrío feliz. Cuando habla lo hace con voz lastimera y dolorida.

FUE: 11 **Altura:** 1,68 varas
AGI: 11 **Peso:** 138 libras
HAB: 11 **RR:** 0 %
RES: 12 **IRR:** 190 %
PER: 16 **Aspecto:** 5 (Claramente repugnante)
COM: 18
CUL: 18

Armadura: Harapos de ropa gruesa (1 punto de protección) y contagio (su sangre es ponzoñosa: al atacarlo con un

arma de filo y si se saca los puntos de daño realizados x5 % en un 1D100, el blanco queda contagiado de una enfermedad aleatoria).

Armas: Palo 60 % (1D4+1).

Competencias: Medicina 99 %, Sanar 70 %, Elocuencia 70 %, Sigilo 85 %, Disfrazarse 80 %, Empatía 80 %, Conocimiento Mágico 80 %, Alquimia 99 %, Esquivar 40 %, Escuchar 60 %, Leer y Escribir 60 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Hechizo Rojo, Piedra de Sanación, Bálsamo de Curación, Herrumbre de Saturno, Maldición de la Herida, Muerte Verde, Tormento, Vigor, Aliento de la Plaga, Invocación de Rodenos, Cataplasma de Prazna, Efigie del Doliente.

Poderes especiales:

✧ **Contagio:** Prazna puede contagiar cualquier enfermedad que desee a voluntad, si su víctima no pasa tirada de RR, eligiendo el demonio el grado en que se desarrolla. Estas enfermedades son muy difíciles de curar (tanto mágica como ordinariamente), por lo que reducen las posibilidades de conseguirlo a la mitad. Como bonificador, Prazna puede otorgar a sus «elegidos» una gran resistencia, para que disfruten del don de la enfermedad que el demonio concede (RESx2, hasta curarse o morir). Asimismo, tiene el poder de paralizar el avance de una enfermedad e incluso hacer que esta retroceda, llegando a la curación, aunque en muy rara ocasión se ha visto tal acción.

Presdí

Demonio torturador al servicio de Guland, Presdí es también conocido como el Otorgador de Indulgencias. Según algunos demonólogos, este demonio tiene influencias dentro del cuerpo de los demonios torturadores, y es capaz de «aliviar» los tormentos de una alma condenada, conseguir un número de días, meses o años de indulgencia en dichos martirios y, hay quien se atreve a decir que incluso puede liberar a alguno de los condenados (no está nada claro si realmente el alma es libre o simplemente «mira hacia otro lado» mientras escapa). Presdí se aparece como un demonio de leyenda de dos varas, con rabo, cuernos, pezuñas y alas oscuras, que habla con voz profunda. Los demonólogos lo invocan en busca de indulgencias para almas condenadas, o los más previsores, para sí mismos. Por estos servicios, Presdí se aprovecha bastante de sus clientes, «sangrándolos» al máximo, ya sea en bienes materiales (dinero, joyas, tierras) o en otros servicios que el demonio trocará con otros compañeros del Infierno. Presdí no tiene precisamente las simpatías de Nergal, que no ve con buenos ojos su particular «negocio».

FUE: 24 **Altura:** 2 varas
AGI: 16 **Peso:** 280 libras
HAB: 18 **RR:** 0 %
RES: 16 **IRR:** 170 %
PER: 15 **Aspecto:** -
COM: 15
CUL: 14

Armadura: Piel gruesa (3 puntos de protección).

Armas: Garras 65 % (1D6+1D6), Mordisco 40 % (1D4+1D6).

Competencias: Elocuencia 80 %, Empatía 80 %, Conocimiento Mágico 90 %, Astrología 90 %, Alquimia 80 %, Leyes 99 %, Leer y Escribir 80 %, Tormento 80 %, Volar 80 %.

Parte II: Daemonolatría

Hechizos: Talismán de Protección, Maldición, Mal del Tullido, Licor Sedante, Manto de Salamandra, Tormento, Maldición de Gul, Alivio del Esclavo, Demencia, Viaje al Infierno, Engendrar Lutin, Inquisición, Falsas Visiones, Clarividencia.

Poderes especiales:

- ✧ **Inspirar miedo:** Presdi inspira miedo y temor en los mortales, pues aparenta ser el arquetipo del Diablo clásico, obligando a pasar una tirada de Templanza a aquellos que quieran atacarlo. En caso de fallo se puede repetir la tirada cada asalto, pero fallar dos veces obliga al atacante a huir espantado.

Presiel

Cuando los ángeles rebeldes fueron arrojados al Averno, fueron embargados por un gran odio y resentimiento hacia el Creador y sus huestes. Este odio los fue transformando en los demonios que son hoy en día, pero no a todos. Presiel, un antiguo ángel de la jerarquía de los Bene Elohim, se tomó la derrota de una forma distinta: simplemente la aceptó, el Creador había ganado y ellos perdido. En lugar de lamentarse y buscar alguna forma de revancha atormentando a la humanidad, intentó entender el plan divino, pues Dios nunca actúa a la ligera, y por lo tanto, la rebelión, la derrota, el establecimiento del Infierno y el nacimiento de los demonios fuese quizás Su voluntad desde un principio. Ni que decir tiene que esta opinión levantó el recelo de la mayoría de los demonios, que ven a Presiel como un derrotista, un cobarde y un traidor. Ningún demonio de categoría lo deseaba como subordinado, entrando al final al servicio de Nergal, que encontraba la imparcialidad del demonio de la indiferencia extremadamente útil para sus planes. Actualmente sigue al servicio de Nergal como espía y representante ocasional suyo, aunque se rumorea que el mismo Lucifer usa a Presiel cuando tiene que confirmar pesquisas sobre algún demonio sospechoso. Cuando es invocado suele aparecerse invisible, dejando que su voz, cansada e indiferente, se escuche. Si revelase su verdadera forma, se encontraría a un ángel alado de dos varas, vestido con una túnica púrpura, con un halo de sombras coronando su sien y con una profunda expresión de apatía en su rostro. Los demonólogos lo invocan por su experiencia como espía o para discutir o aprender sobre matemáticas, lógica o filosofía. Lo solicitado por estos servicios varía según el humor o los intereses del demonio en ese momento, pero suelen sorprender al demonólogo experto pues se aleja de lo que se podía esperar que pidiese un demonio.

FUE:	23	Altura:	2 varas
AGI:	18	Peso:	100 libras
HAB:	21	RR:	0 %
RES:	22	IRR:	160 %
PER:	23	Aspecto:	26 (Belleza casi inhumana)
COM:	12		
CUL:	20		

Armadura: Túnica púrpura (3 puntos de protección) e Invisibilidad.

Armas: Presiel no encuentra razón (o ganas) para usar la violencia. No obstante, sabe defenderse y tiene Pelea 50 % (1D3+1D6).

Competencias: Elocuencia 150 %, Enseñar 99 %, Empatía 99 %, Descubrir 80 %, Escuchar 89 %, Sigilo 99 %, Forzar Mecanismos 80 %, Filosofía 125 %, Matemáticas 125 %, Lógica 125 %, Teología 99 %, Leer y Escribir 150 %, Leyendas 125 %, Conocimiento Mágico 90 %, Alquimia 80 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Bendición de San Nuño, Revocar Maldición, Asesino de Fantasmas, Bálsamo de Curación, Belleza, Bolsa de Duendes, Cerradura Maldita, Alivio del Esclavo, Clarividencia, Polvos de Hechicería, Expulsar Enfermedades, Piedra de Sanación, Rostro de Ladrón, Maldición de Caín, Detección de Hechizos, Detección de Venenos, Bebedizo de Sueños, Estupidez, Embrujar, Fidelidad, Inquisición, Leche de Sapiencia, Infusión de Sereñidad, Sinceridad, Alas del Maligno.

Poderes especiales:

- ✧ **Invisibilidad:** Presiel puede hacerse invisible a voluntad.
- ✧ **Lógica aplastante:** Los razonamientos de Presiel tienen una lógica aplastante. Si lo desea, puede intentar convencer a alguien de la superioridad de Dios y de lo absurdo de seguir la senda infernal. El oyente deberá hacer una tirada de RR (solo RR) y, si fallase, aumentaría su RR en 2D10 puntos o invertiría el binomio de RR/IRR, lo que aumentase en mayor medida la RR (la característica no superará el 100 %). Los demonios suelen ignorar los razonamientos de Presiel, pero al escucharlos se enojan bastante.

Purff

Demonio de la pereza y la apatía, al teórico servicio de Ashtaroth, aunque en verdad no cumple mayor papel en los Infiernos que el de ser el típico holgazán sin oficio ni beneficio, ni ganas de encontrarlo. Se aparece como un enorme hombre desnudo desmesuradamente gordo y peludo, que habla lentamente y sin apenas interés. Los demonólogos lo invocan para conseguir los componentes para los hechizos relacionados con el demonio. A cambio de ellos, Purff pedirá que el demonólogo le realice una o varias tareas, pudiendo dejar la tarea adeudada en el aire para que se la cumpla en un futuro... algo relativamente peligroso, pues Purff puede invocarlo en cualquier momento que lo necesite, teleportándolo a su presencia, aunque tras cumplir la tarea, no devolverá a su lugar al deudor (uf, con lo cansado que es eso), debiendo este buscarse la vida... Se dice que todo el comportamiento de Purff es en realidad una pose y que oculta algún tipo de secreto o plan oculto. Se dicen tantas cosas.

FUE:	29	Altura:	2,70 varas
AGI:	3	Peso:	2.500 libras
HAB:	4	RR:	0 %
RES:	43	IRR:	220 %
PER:	10	Aspecto:	4 (Claramente repugnante)
COM:	3		
CUL:	7		

Armadura: Cualquier arma que impacte a Purff debe hacer una tirada de 1D100 de los puntos de daño infligidos ×5 %. Si el resultado es menor que el porcentaje, el arma queda atascada en las carnes del demonio, debiéndose sacar FUE×1 para poder arrancarla (una tirada por asalto).

Daemonolatreia



Armas: Ninguna. En caso de ser atacado, Purff invocará a uno o varios deudores que lo defiendan.

Competencias: Pereza 300 %, Memoria 50 %, Leer y Escribir 50 %.

Hechizos: Pereza, Melancolía, Apatía, Bebedizo de Sueños, Esencia Purificada de Purff, Talismán de Protección. No se sabe que conozca alguno más, o al menos que lo haya usado o enseñado a alguien.

Poderes especiales:

✧ **Muerte explosiva:** En caso de reducirse los PV de Purff a 0 o menos, su cuerpo se hinchará horriblemente y explotará. Sus carnes y fluidos se adherirán a los presentes, no habiendo forma humana de despegarlos o limpiarlos, pudriéndose y desapareciendo al amanecer del tercer día (dejando un apestoso y persistente hedor...). Los presentes en la explosión recibirán 1D6 puntos de daño y deberán superar una tirada exitosa de Suerte o alguna de las correosas carnes se le habrá pegado en la cara, impidiéndole ver, oír o incluso comer, beber o respirar (tira un 1D4 para determinar el efecto).

✧ **Invocación:** Purff puede invocar a su presencia a cualquier persona que le deba alguna deuda, teleportándolo a su presencia.

QAARSHÚ

Conocido también como el Corcel Negro y como el Destructor (esto último por ser el candidato ideal para un hechizo de invocación burlesca), este bestial demonio es el corcel personal de Agaliaretp. Su forma es la de un ser de pesadilla, cuya forma recuerda en parte a la de un caballo, del tamaño de una torre pequeña cuando está en tierra, que se hincha como si de un globo se tratase hasta alcanzar el tamaño de un castillo pequeño cuando está en vuelo. Este demonio tiene una inteligencia muy limitada (algunos demonólogos piensan que es poco más que un animal), pero la verdad es que tiene la suficiente para enfadarse bastante si alguien lo toma por idiota. Dado que Agaliaretp requiere de sus servicios muy de tarde en tarde, los demonólogos lo invocan para usarlo como medio de transporte. Para ellos solo tienen que invocarlo y, usando de una forma enérgica las artes demonológicas, obligar al demonio a llevarlo adonde desee por la voluntad de Agaliaretp (algo totalmente falso). Qaarshú suele caer en el engaño, aunque puede darse cuenta de la verdad cuando su invocador le indique el destino, pues se lo tendrá que indicar usando la lengua demoniaca. Si por un casual el demonólogo no dijese el destino de forma correcta, Qaarshú entraría en cólera, creyéndose engañado (con o sin razón), y atacaría a su invocador. Qaarshú es especialmente vulnerable a la Fe y a los símbolos religiosos: en una confrontación, siempre resulta expulsado y el mero roce de un símbolo religioso lo «deshincha», perdiendo 1D6 puntos de FUE por asalto y reduciendo su tamaño hasta desaparecer completamente.

FUE:	50	Altura:	14 varas
AGI:	13	Peso:	25.000 libras
HAB:	6	RR:	0 %
RES:	50	IRR:	300 %
PER:	16	Aspecto:	-
COM:	1		
CUL:	1		

Armadura: Piel extragruosa (10 puntos de protección).

Parte II: Daemonolatreía

Armas: Devorar 40 % (Muerte), Tentáculo 60 % (1D6+6D6 o Presa), Carga 50 % (9D6), Aplastamiento 60 % (6D6).

Competencias: Volar 125 %, Galopar 125 %, Nadar 125 %, Descubrir 90 %, Escuchar 33 %.

Hechizos: Ninguno.

Poderes especiales:

- ✦ **Rebote mágico:** Cualquier hechizo lanzado contra Qaarshú tiene un 25 % de ser «rebotado» contra el hechicero que lo lanzó (su invocación, invitación, despedida o hechizo de expulsión no cuentan).

QUASIO

Demonio de la envidia al servicio de Andrialfo, actúa como chivo expiatorio de las iras de su amo, recibiendo golpes y palizas a manos de este cuando sus planes no tienen éxito. Quasio se aparece como un hombre jorobado con multitud de cicatrices, taras físicas y malformaciones. Algunos demonólogos con algún defecto físico pueden invocarlo para librarse de él. Quasio, a cambio de aceptar la tara de su invocador, pedirá que este a cambio acceda a aceptar una de las suyas. Se puede decir que este demonio es uno de los más justos a la hora de hacer y cumplir sus tratos. Quasio también puede ser invocado para malformar a algún enemigo del demonólogo, cosa que puede llegar a hacer gratuitamente si la víctima es excepcionalmente bella.

FUE: 25	Altura: 1,50 varas
AGI: 10	Peso: 244 libras
HAB: 10	RR: 0 %
RES: 24	IRR: 230 %
PER: 14	Aspecto: 3 (Claramente repugnante)
COM: 10	
CUL: 9	

Armadura: Piel dura (3 puntos de protección).

Armas: Pelea 69 % (1D3+2D6).

Competencias: Descubrir 40 %, Escuchar 40 %, Elocuencia 60 %, Esquivar 40 %, Escamotear 60 %, Leer y Escribir 40 %, Sigilo 40 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Verrugas, Sarpullido, Malfario, Mal de Ojo, Infortunio, Ungüento de la Abuela, Danza, Vitriolo Salvaje, Sordera, Robar la Voz, Cegar, Maldición de Quasio.

Poderes especiales:

- ✦ **Intercambio de taras:** Quasio puede intercambiar una tara o malformación física con quien se lo pida. También puede provocar una malformación contra quien le ofenda, si este no pasa una tirada de RR.

QUEBREM

Demonio del juego al servicio de Beherito, que más parece un demonio de la obsesión, ya que en los últimos siglos se ha empeñado en hallar el «auténtico destino», encontrar el Plan Divino, cosa que su señor considera una pérdida de tiempo. Quebrem está convencido de que los humanos tienen la clave para adivinar el Plan Divino y por ello está fabricando una baraja de tarot muy especial que le permita interpretarlo. Cada naipe de los arcanos menores debe aprisionar un alma de una persona

que sea adecuada al palo y el naipe (solo el demonio sabe cuál es), mientras que en los arcanos mayores deben contener seres de mayor poder que encarnen el arquetipo (no está teniendo mucho éxito en esta tarea). Se aparece como una enana de dientes de oro y pelo color de fuego, que lleva los ojos vendados y habla con voz melosa. Al demonio le encanta ser invocado, ya que suele solicitar que los demonólogos le ayuden a conseguir las almas de aquellos que necesita para sus naipes, mientras puede ofrecer como pago el préstamo de algunos de los naipes de su tarot (lo cuales se pueden usar como reliquias infernales de un solo uso, volviendo a la baraja de Quebrem cuando se usan) o su sangre, que puede usarse para encantar naipes o piezas de juegos de tablero. La mayoría de los demonios no toman en serio ni a Quebrem ni a su tarot, pero si conociesen lo que el demonio quiere hacer con él se ganarían muchos, muchos enemigos (algunos demonólogos rumorean que en sus tiempos fue compañero de fechorías de Ivhés).

FUE: 16	Altura: 1,20 varas
AGI: 22	Peso: 115 libras
HAB: 25	RR: 0 %
RES: 18	IRR: 190 %
PER: 30	Aspecto: 14 (Normal)
COM: 22	
CUL: 23	

Armadura: Ninguna.

Armas: Pelea 50 % (1D3+1D4), Cuchillo 50 % (1D6+2D6).

Competencias: Juego 150 %, Juegos de Manos 150 %, Escamotear 100 %, Empatía 105 %, Elocuencia 100 %, Forzar Mecanismos 55 %, Leer y Escribir 99 %, Discreción 60 %, Comerciar 60 %, Esquivar 45 %, Artesanía (Naipes) 150 %, Astrología 150 %, Cartomancia 150 %, Conocimiento Mágico 120 %, Alquimia 120 %.

Hechizos: Todos hasta *vis quarta* más Juego de Quebrem, Carta Apostada, Carta Afortunada.

Poderes especiales:

- ✦ **Tarot:** Quebrem puede usar los naipes de su tarot de manera individual, teniendo cada carta el poder equivalente a una reliquia infernal (cada naipe un poder distinto, sé imaginativo). No gusta de descubrir los poderes de su baraja, al fin de al cabo es su «as en la manga».

RACQAR

Demonio del odio al servicio de Frimost, algunos demonólogos lo tienen como la mascota del demonio mayor, aunque sin duda debe estar emparentado con la familia de los ígneos. Se aparece como un pequeño pájaro de fuego, que habla con voz a camino entre un graznido y el crepitar del fuego. Los demonólogos lo invocan para lanzarlo contra sus enemigos, pero deben tener cuidado pues, aunque es fácil llegar a un pacto con él, ya que solo pide que se inciten odios y rencillas o se le invoque en ciertas ocasiones y se le deje libre, se alimenta del odio y el rencor, haciéndose más grande, poderoso e incontrolable.

FUE: Especial	Altura: Especial
AGI: 25	Peso: Especial
HAB: 3	RR: 0 %
RES: Especial	IRR: 100 %+(FUE×5)
PER: 22	Aspecto: -
COM: 10	
CUL: 7	

Daemonolatreia

Armadura: Solo la magia, las armas mágicas o benditas pueden dañarlo. El agua bendita le hace doble daño.

Armas: Racoar usará un ataque u otro, según su poder:

- † FUE 1-4: Incordiar 69 % (1D4-1D6).
- † FUE 5-9: Coletazo de Llamas 63 % (1D6-1D4).
- † FUE 10-14: Picotazo de Llamas 60 % (1D6).
- † FUE 15-19: Garras de Fuego 57 % (1D6+1D4).
- † FUE 15 o más: Aliento de Fuego 60 % (2D6+bonificador de daño: cada uso de este ataque disminuye la FUE en seis puntos).
- † FUE 20-24: Filo de Alas Ardientes 53 % (1D8+1D6).
- † FUE 20 o más: Lluvia de Plumas Ardientes 72 % (Especial, el demonio vuela sobre sus blancos arrojando multitud de plumas de fuego en un círculo de FUE/4 varas: si los afectados no superan una tirada de Esquivar, se quemarán con 1D3 de las plumas que caen, haciendo cada una 1D4 puntos de daño por fuego).
- † FUE 25 o más: Arrollar 50 % (Bonificador de daño).

Competencias: Descubrir 66 %, Escuchar 69 %, Elocuencia 35 %, Esquivar 55 %, Sigilo 99 %, Volar 99 %, Leer y Escribir 69 %, Conocimiento de Área (disputas locales) 39 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Aliento de Salamandra, Manto de Salamandra, Brazalet Solar, Brazalet Lunar, Dominio del Fuego, Invocar Llama de Urrss, Expulsión de Urrss.

Poderes especiales:

✧ **Pájaro de fuego:** Al ser invocado, Racoar aparece bajo la forma de un pequeño pájaro de fuego, con una FUE y RES de 2D6 puntos. El demonio se alimenta del odio, así que cada asalto que esté frente a alguien que sienta odio, su FUE y RES aumentan (y con ellas sus puntos de vida) en un punto o más, según el número de personas (más un punto por cada 3 personas extra), hasta un máximo de 50. Aquellos que conozcan este detalle pueden intentar pasar una tirada de Templanza para refrenar su odio y no alimentar al demonio. Sin odio alrededor, el demonio va perdiendo paulatinamente la FUE y RES ganada.

La FUE y RES del demonio están ligados: si sufre daños, su FUE y RES disminuyen en igual cantidad a los puntos de vida perdidos. Si la RES de Racoar llega a cero o menos, se desvanece, volviendo a los Infiernos.

✧ **Escondite ígneo:** Racoar se puede «esconder» en cualquier llama, antorcha, farol, hoguera, incendio o similar, siempre que este tenga un volumen mínimo igual a su tamaño (el demonio puede disminuir su FUE y RES a voluntad, aunque no recuperarlo sin alimentarse de odio). Escondido en la llama, el demonio puede «dormir» (literalmente), fundiéndose con el fuego, no pudiendo ser detectado, ni siquiera mágicamente. El fuego donde duerme Racoar no puede ser apagado del todo.

Escondido en un fuego, Racoar, puede «saltar» (teleportarse) de un fuego a otro, gastando una acción de movimiento, siempre que uno y otro estén al alcance visual y su destino sea igual a la mitad de su tamaño actual. Estos saltos son

«visibles», pues el fuego de origen crece durante unos instantes al «saltar» el demonio, volviendo a su tamaño normal y creciendo durante unos instantes el fuego de destino al recibirlo.

✧ **Víctimas mágicas:** Las cenizas de aquellos seres vivos carbonizados por Racoar se comportan como Ungüentos de Discordia, sin fecha de caducidad.

✧ **Velocidad:** Cuanto más pequeño y menos poderoso es el demonio, más rápido es capaz de moverse:

- † FUE 4: Cuatro acciones por asalto.
- † FUE 5-10: Tres acciones por asalto.
- † FUE 11+: Dos acciones por asalto.

RAPIÑOS

Cuentan antiguas leyendas que, tras la aparición de los primeros demonólogos, no todos los demonios se sintieron incómodos con los audaces mortales, sino que algunos vieron una oportunidad en ellos. Un grupo de despojos se apareció a uno de ellos y le juró fidelidad (al menos, mientras viviese), si conseguía de alguna forma devolverles sus cuerpos perdidos. Tentado e intrigado, el anónimo demonólogo aceptó el reto y pasó su vida investigando entre goecias y espantosos ritos demoníacos alguna hechicería capaz de lograr el prodigio. Se cuenta que finalmente tuvo éxito, lográndolo al combinar la esencia de un silfo y una sombra, aunque poco le duró la alegría, pues el silfo y la sombra que usó para experimentar se encargaron de que sufriese una lenta y dolorosa muerte por su infamia. Sin embargo, el ritual de creación de rapiños continuó transcribiéndose, dando lugar al nacimiento de una nueva casta demoníaca. Los rapiños, también conocidos como los querubines malignos, son creados a partir de los cuerpos de inocentes sin bautizar, por lo que su apariencia varía desde la de meros recién nacidos a jóvenes infantes de pocos años, de oscura piel escamosa de un leve tono rojizo, con alas de murciélago, pequeños cuernecillos en su frente, picuda cola y ojos que relucen en la total oscuridad con un palpitante fulgor escarlata. Los rapiños se ponen al servicio inmediato de aquél que los cree o invoque, al menos mientras no cometa ninguna acción bondadosa, momento en el que deben matar a su antiguo señor, logrando ser libres hasta que sean destruidos o expulsados de vuelta al Infierno. Los demonólogos los usan como espías y siervos, aunque siguen manteniendo su actitud de despojos, gustando de disfrutar de cualquier vicio, amén de que, si no se lo ordena su señor expresamente, tratarán de crear nuevos rapiños por su cuenta.

FUE:	5/15	Altura:	Variable
AGI:	10/20	Peso:	Variable
HAB:	5/10	RR:	0 %
RES:	7/14	IRR:	115/160 %
PER:	20	Aspecto:	Variable
COM:	3/7		
CUL:	7/15		

Armadura: El cuerpo de un rapiño es una mezcla de la carne de cadáver, silfo y sombra, lo que hace difícil que sea dañado: las armas ordinarias solo le hacen daño mínimo.

Armas: Garras 60 % (1D6+BD), Mordisco 80 % (1D3+Pérdida de 1D3 puntos de FUE por drenaje de sangre por asalto, hasta soltarse; este ataque solo puede hacerlo si el rapiño

Parte II: Daemonolatría

ha inmovilizado a su blanco), Inmovilizar 70 % (Especial: si el ataque se hace en grupo, se suma la fuerza de todos los rapiños que participen en el ataque).

Competencias: Leer y Escribir 50 %, Descubrir 80 %, Escuchar 80 %, Esquivar 50 %, Volar 100 %, Discreción 85 %, Conocimiento Mágico 80 %, Astrología 60 %, Conocimiento de Área (Alrededores) 40 %.

Hechizos: Creación de Rapiños, Cuerda de Cridavents, más 2D6-2 hechizos de goecia más. Los rapiños más viejos pueden conocer más hechizos.

Poderes especiales:

- ✧ **Viento:** Al volar, los rapiños generan el equivalente al viento de una Cuerda de Cridavents de un nudo. Volando varios, aumenta la intensidad de estos vientos. El viento generado no es controlado, solo acompaña a los rapiños en vuelo.
- ✧ **Hematófagos:** Los rapiños se alimentan de sangre, no necesariamente humana, al menos una vez al día. Si no se les suministra son muy capaces de lograrla por su cuenta.
- ✧ **Visión en la oscuridad:** Los rapiños ven perfectamente en la oscuridad y se podrán ocultar perfectamente en ella, siempre que cierren sus ojos, ya que su fulgor los delata.
- ✧ **Creación de rapiños:** Un rapiño puede crear más de su estirpe: si el demonio desangra a un inocente no bautizado (un niño o bebé, moros, judíos o paganos debidamente «bautizados» o iniciados en sus creencias no son válidos) y le insufla su aliento, el cadáver se transformará en un rapiño en el anochecer del próximo cambio de luna. Si el bebé es enterrado en tierra sagrada, el nuevo rapiño quedará atrapado en su tumba, debiendo ser rescatado por su progenitor (este deberá encontrar el modo). El rapiño creado estará al servicio del rapiño que lo creó.
- ✧ **Vulnerable al sol:** Un rapiño pierde un punto de vida por cada asalto que reciba luz solar directa.
- ✧ **Desvanecimiento:** Un rapiño que vea sus puntos de vida reducidos a cero o menos se desvanece, perdiendo su cuerpo y volviendo a los Infiernos.

RATAFAL

Conocido también como el Cruel Bufón, Ratafal es un demonio de la infamia al servicio de Andrialfo. Aunque bufón de profesión, carece de un verdadero talento para ello, arrancando carcajadas a costa de ridiculizar hasta lo indescriptible a sus desgraciadas víctimas. Ratafal odia a muerte a Lucianel, ya que envidia su talento y fama, por no hablar de que es ella la que es llamada como bufón en las ocasiones más especiales, teniendo que conformarse Ratafal con las sobras. Ratafal se aparece como un enano deforme, vestido a la guisa de los bufones de las cortes reales, que porta un cetro de oro y brillantes. Se le suele invocar para que actúe, para que enseñe a su invocador su «arte» de hacer reír o para mostrar los mayores defectos y complejos de alguien. A cambio de estos servicios, el demonio suele pedir un generoso pago en metálico, si es un servicio menor. Si se le pide algún servicio de importancia, puede llegar a pedir el alma del demonólogo, cosa que puede perdonar a cambio de que se le invoque en ciertas fechas para disfrutar de una sesión privada de sus bufonadas (ni decir tiene que el demonólogo ya se puede esmerar en aplaudir y alabar al bufón).

FUE: 18 **Altura:** 1,80 varas
AGI: 22 **Peso:** 168 libras
HAB: 21 **RR:** 0 %
RES: 17 **IRR:** 190 %
PER: 24 **Aspecto:** 10 (Mediocre)
COM: 27
CUL: 17

Armadura: Ropa acolchada (2 puntos de protección).

Armas: Cetro 60 % (1D8+1D4).

Competencias: Ridiculizar 200 %, Bromas y Chistes 99 %, Elocuencia 99 %, Corte 80 %, Leer y Escribir 80 %, Descubrir 80 %, Escuchar 99 %, Esquivar 50 %, Conocimiento de Área (Rumores) 55 %.

Hechizos: Talismán de Protección, más todos hasta *vis tertia*.

Poderes especiales:

- ✧ **Bromas:** Ratafal puede sacar de quicio con sus bromas y chanzas a cualquier persona que sea blanco de sus burlas y que no supere una tirada de Templanza. Si esto sucede, la víctima deberá hacer algo para evitar seguir escuchando al condenado bufón.

REFLEJOS SINIESTROS

Demonios de la obsesión al servicio de Guland, estos espíritus torturan a las almas condenadas, tomando la forma de sus anhelos terrenales más deseados y observándolas mientras sufren sus tormentos eternos. Los demonólogos los invocan para satisfacer sus obsesiones o las de sus clientes. Estos demonios no piden nada a cambio de estos servicios, pues son seres vacíos que se alimentan de las obsesiones de blancos. Una vez invocados toman la forma del ser objeto de la obsesión (un amor perdido o no correspondido, un familiar muerto, un amigo, etcétera) y actuarán como el blanco cree que debiera actuar, acorde a su obsesión. Pero han de tener cuidado los demonólogos, pues si la obsesión se debilita o desaparece, la personalidad del reflejo cambia, volviéndose más demoníaca, buscando el sufrimiento y la ruina de su blanco. Una vez que esto sucede, nada puede hacerse para que el reflejo recupere su antiguo ser.

Sus características serán las que el blanco crea que deba tener, excepto las siguientes:

RR: 0 %
IRR: 110/135 %

Poderes especiales:

- ✧ **Forma idealizada:** El reflejo siniestro toma la forma idealizada que el blanco tiene de él, derivando de ella todas sus características y competencias. Si el blanco deja de interesarse por el reflejo, este retiene su forma, habilidades y competencias, tratando por todos los medios de buscar la ruina del blanco.

REPERO

Antiguo trono, Repero es ahora un demonio de la intriga. No se sabe a ciencia cierta a quién sirve, pero se sospecha que está al servicio de Belzebuth. Repero se aparece a los demonólogos cuando el demonio al que se intenta invocar ya lo está siendo en otro lugar del mundo. De esta forma, Repero toma nota de las intenciones del invocador y se las hace llegar al demonio en cuestión, que más adelante se pondrá en contacto con el demonólogo. Aunque no se puede llegar a tratos con Repero

Daemonolatreia

en relación al otro demonio, si se le hace una buena exposición de los motivos de la invocación (a efectos de mecánica de juego, como si se intentase llegar a un pacto con él) puede garantizar un bonificador de +25 % cuando se invoque al demonio objetivo. Cuando se aparece en sustitución de otro demonio, adopta la forma de la sombra de dicho demonio. Cuando es invocado expresamente, se aparece como una mujer de gran altura con pelo y barba (sí, barba) de oro, con grandes y escamosas alas de murciélago de idéntico metal. Se rumorea que Repero actúa como espía en la corte infernal y que muchas de sus invocaciones «accidentales» no lo son tanto, siendo parte de quien sabe que planes. Los demonólogos lo invocan para intentar información de algún demonio o para que actúe como mensajero con algún demonio en pos de lograr un mejor trato (mala idea, pues cualquier intento de mediación expresa e intencionada es visto con desconfianza, reduciendo a la mitad la posibilidad de pacto con el demonio objetivo). Repero suele pedir como pago por sus servicios (no pide pago cuando actúa en nombre de otro demonio) que se le ayude en cierta «tarea», lo cual no deja de ser peligroso, pues puede involucrar al demonólogo en alguna intriga o conjura, de la que bien puede salir perjudicado.

FUE:	19	Altura:	Variable
AGI:	23	Peso:	Variable
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	15	IRR:	190 %
PER:	24	Aspecto:	19 (Atractivo)
COM:	23		
CUL:	20		

Armadura: En forma de sombra solo le dañan las armas de oro, mágicas o benditas. En su verdadera forma, ninguna, aunque Repero pliega sus alas, usándolas como armadura, que le otorgan a cuerpo, abdomen, brazos y piernas 8 puntos de protección. Las armas hechas de oro le hacen 3 puntos de daño extra o doble daño, si el oro es producto de la piedra filosofal.

Armas: Repero suele usar la magia para atacar, aunque en una mala situación puede usar Pelea 50 % (1D3+1D4).

Competencias: Astrología 125 %, Alquimia 115 %, Conocimiento Mágico 110 %, Conocimiento Mineral 99 %, Conocimiento Vegetal 99 %, Conocimiento Animal 99 %, Demonología 111 %, Descubrir 50 %, Escuchar 60 %, Enseñar 45 %, Leer y Escribir 99 %.

Hechizos: Todos.

Poderes especiales:

- ✧ **Adoptar sombra:** Repero puede tomar la forma de la sombra de cualquier demonio.
- ✧ **Velocidad mágica:** Repero puede lanzar dos hechizos por asalto, no gastando en ellos PC alguno.

Risshaff

Antaño un orgulloso demonio castigador que gustaba de mortificar a todo aquel que faltase a la ley de Dios (su actitud durante la rebelión angelical fue notable), fue precisamente esa



fanática dedicación la que le llevó a la caída. Según se cuenta, en las vísperas del castigo del Creador a las ciudades de Sodoma y Gomorra no pudo aguantar su ansia y, por su cuenta, empezó a castigar a impíos y pecadores antes de lo prescrito por el Hacedor. Mala elección fue, pues el castigo divino que asoló el área le afectó de pleno, destruyendo su cuerpo, dejándolo reducido a un mero despojo. Arrepentido, volvió a los Cielos, solo para descubrir que Dios, enojado por haberle desobedecido, lo había expulsado. Abrumado por su debilidad, Rissshaff descendió a los Infiernos, pidiendo «asilo» a sus antiguos enemigos. Muchas fueron las voces que pidieron se dejase al espíritu a su suerte, pero contra pronóstico, fue el mismo Lucifer el que aceptó a Rissshaff, concediéndole un cuerpo temporal (solo mientras permanezca en los Infiernos) y encargándole que atormentase a las almas pecadoras. El demonio encontró placentera esta tarea y la cumple con diligencia, pero aun así aprovecha cualquier oportunidad para escapar a tierras mortales, donde atormentar y castigar a pecadores aún vivos, los cuales encuentra muchos más «apetecibles» (torturar siempre las mismas almas cansa). En la Tierra, se aparece poseyendo un cuerpo, a la manera de los despojos, mientras en los Infiernos su apariencia es la de un ángel castigador de rasgos demoníacos. Los demonólogos no suelen invocarlo, pues su odio por los pecadores es legendario, y aunque sea posible encontrar su ayuda para castigar a otro pecador, Rissshaff no olvidaría castigar al pecador de su invocador. Los demonólogos sospechan muy mucho de las verdaderas intenciones del demonio, ya que es sabido que cuando Mastema es desterrado a la Tierra, Rissshaff puede acompañarlo y ayudarle en su participación de «justicia», lo cual hace pensar que es un espía de los Cielos o un intento de embajador de Lucifer ante las esferas divinas. Sea lo que sea, Rissshaff no es especialmente popular en los Infiernos, ni siquiera para su señor, Andrialfo, siendo especialmente detestado por Masabakes y todos aquellos que le sirven. El único que parece congeniar con Rissshaff es Brolin'or, al que el demonio le hace el favor de aceptar atormentar alguna de sus almas (a Rissshaff no le importa en absoluto el abuso de confianza de su compañero, amén que gusta de su compañía).

La amistad de Rissshaff y Mastema era muy estrecha en el pasado, y aún hoy en día el demonio acude a ver a su amigo cuando este llega a la Tierra (algunos sospechan que el ángel tiene el poder de invocar al demonio).

Tiene unas características iguales a los despojos y en el Infierno las mismas que un ángel castigador.

RR: 0 %
IRR: 145 %

Armadura: Encarnado, la que porte. En el Infierno, aura sombría (5 puntos de protección).

Armas: Espada 75 %, Látigo 80 (en el Infierno, látigo de sombras 1D4+1+2D6), Pelea 60 %.

Competencias: Tormento 165 %, Medicina 80 %, Sanar 80 %, Escuchar 75 %, Descubrir 75 %, Intimidar 90 %, Elocuencia 60 %, Empatía 80 %, Cabalgar 75 %, Rastrear 75 %, Leer y Escribir 100 %, Teología 100 %, Conocimiento Mágico 90 %.

Hechizos: Todos hasta *vis quarta*. En presencia de pecadores su poder aumenta, pudiendo llegar a conocer y usar todos los hechizos, si la cantidad y calidad del mal a castigar es el adecuado.

Poderes especiales:

- ✧ **Alimento de la cólera:** En presencia de pecadores, el poder y la cólera de Rissshaff aumentan en proporción a su cantidad y vileza, incrementándose su IRR (máximo el doble) y su conocimiento de hechizos.
- ✧ **Visión del pecado:** Rissshaff sabe quién es pecador y quién no. En su presencia, cada pecador deberá pasar una tirada de Templanza o recordará uno de sus pecados. La tirada se repite cada asalto, recordando nuevos pecados (de más graves a más leves). A medida que el pecador recuerde, Rissshaff será consciente de cada una de sus faltas.
- ✧ **Posesión mortal:** Si Rissshaff muere a manos de un pecador, este último deberá pasar una tirada de RR o será poseído por el demonio.
- ✧ **Devolución:** Si Rissshaff daña a un inocente o alguien libre de pecado, es inmediatamente devuelto al Infierno, presa de la vergüenza de su acto.

RODENOS

Los rodenos son diablillos de la enfermedad al servicio de Guland. Físicamente aparentan ser ratas de gran tamaño, con diversas pústulas, pero un examen más exhaustivo revela que su cabeza es falsa y se la pueden «retirar» a modo de capucha, revelando una esquelética cabeza humanoide. Los rodenos viven para esparcir la enfermedad y es por ello, o para caer en gracia a Guland, por lo que son invocados por los demonólogos. Existe una casta superior dentro de los rodenos que actúa como espíritus familiares demoníacos (estos «bendecidos» de Guland, poseen una astucia diabólica y son extremadamente peligrosos, incluso para sus «amos»).

FUE: 1/5	Altura: 5/6 palmos
AGI: 12/18	Peso: 2/22 libras
HAB: 10/15	RR: 0 %
RES: 4/8	IRR: 110/125 %
PER: 12/18	Aspecto: -
COM: 4	
CUL: 5	

Armadura: Pelambre (2 puntos de protección).

Armas: Mordisco 60 % (1D3–1D6+Especial: Tirada RES×2 o contagio de una enfermedad aleatoria).

Competencias: Sigilo 70 %, Escuchar 50 %, Descubrir 50 %, Correr 60 %, Esquivar 50 %, Intimidar 40 %. Los rodenos familiares presentarán competencias más académicas a la manera de los espíritus familiares.

Hechizos: Ninguno o varios (si es un espíritu familiar).

Poderes especiales:

- ✧ **Velo de ilusión:** Los rodenos se ven envueltos por un velo de ilusión que oculta su verdadera apariencia, aparentando ser vulgares ratas. Aquellos con una IRR 100 o más pueden ver la apariencia real de estos diablillos. Los rodenos familiares tienen una CUL 16/20 y los poderes y limitaciones asociados a los espíritus familiares, siendo invocados por el hechizo de invocación de familiares a partir de una rata.

SABRAZZ

Demonio de la miseria al servicio de Anazareth, Sabrazz es un hábil comerciante interesado en conseguir los mayores beneficios a toda oportunidad de negocio a la que le hinque el diente, demostrando una actitud natural para encontrar chollos y gangas. Se aparece como un hombre de mediana estatura, vestido con ricos ropajes, con los cabellos y ojos de oro puro. Los demonólogos lo invocan por su consejo o para que intervenga a medias en negocios con ellos. El demonio estará encantado de hacerlo a cambio de un porcentaje de los beneficios de entre el 25 % y el 75 % y el derecho a vetar las decisiones comerciales. Habrá de tener cuidado el demonólogo, pues aunque a primera vista pudiese parecer que este demonio está obsesionado solo por conseguir beneficios, en realidad lo que más desea es hundir en la miseria al mayor número de personas posibles, disfrutando sobremanera en perjudicar a antiguos socios de negocios. El odio de Sabrazz por Messiel es de sobra conocido, pues el mediero le ha chafado más de una vez ventajosos tratos al comerciante.

FUE: 20	Altura: 1,60 varas
AGI: 14	Peso: 174 libras
HAB: 18	RR: 0 %
RES: 15	IRR: 180 %
PER: 23	Aspecto: 17 (Normal)
COM: 24	
CUL: 19	

Armadura: Ropa acolchada cubierta de gemas (4 puntos de protección).

Armas: Estilete 60 % (1D3+1+1D4).

Competencias: Comerciar 200 %, Elocuencia 125 %, Regatear 150 %, Soborno 150 %, Empatía 99 %, Escuchar 90 %, Descubrir 80 %, Leer y Escribir 80 %, Alquimia 99 %, Conocimiento Mágico 80 %, Conocimiento Animal 90 %, Conocimiento Vegetal 90 %, Conocimiento Mineral 99 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Clarividencia, Visión de Futuro, Leche de Sapiencia, Polvos de Seducción, Lujuria, Filtro Amoroso, Cadenas de Silcharde, Embrujar, Don de Surgat, Mal de Ojo, Infortunio, Bendición de Hada, Encanto del Viajero, Manto de Sombras, Bendición de San Nuño, Alas del Maligno, Condenación, Transmutación de Metales, Velo de Hada, Latón de Nuevas, Juego, Maldición de Ashavero, Bolsa de Duendes, Olfato mercantil, Usura, Oportunidad.

Poderes especiales:

- ✧ **Instinto para los negocios:** Sabrazz tiene un instinto muy desarrollado para los negocios, conociendo en todo momento la oferta y demanda local, donde encontrar lo que busca y a cuanto se puede comprar o vender para maximizar el beneficio.

SASQUIA

Demonio de la avaricia, al que también se le conoce como el Tomador de lo Ajeno, por muy buenas razones. Está al servicio de Anazareth. Cuando se le invoca aparece como un enano de gruesas y negras cejas, vestido con ropas oscuras y vulgares. Sasquia es un ladrón sin igual, y por estas habilidades es invocado. Un demonólogo puede invocarlo para que robe algo a alguien o para que desvalije una casa. Sasquia pide cinco piezas de oro

puro grabado con su signo en el anverso y una réplica de su círculo de invocación en el reverso por este servicio, cumpliendo el encargo cuando se le haya pagado. Puede parecer barato, pero hay un inconveniente, pues el ladrón no querrá entregar lo robado al demonólogo, que se tendrá que esforzar en convencer a Sasquia de que se lo venda, cosa que no resultará barata. Sasquia dispone de una legión de osombros a su servicio.

FUE: 17	Altura: 1,40 varas
AGI: 25	Peso: 169 libras
HAB: 25	RR: 0 %
RES: 20	IRR: 185 %
PER: 25	Aspecto: 11 (Mediocre)
COM: 16	
CUL: 10	

Armadura: Velmezz mágico (4 puntos de protección).

Armas: Cuchillo 75 % (1D6+2D6).

Competencias: Sigilo 150 %, Forzar Mecanismos 130 %, Elocuencia 99 %, Regatear 120 %, Correr 110 %, Trepas 200 %, Nadar 99 %, Jugar 80 %, Empatía 80 %, Descubrir 120 %, Escuchar 99 %, Comerciar 82 %, Conocimiento de Área (Criminales locales) 65 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Bendición de San Nuño, Alivio del Esclavo, Cerradura Maldita, Alma de Estatua, Mal del Tullido, Maldición de Gul, Visión de Futuro, Clarividencia, Velo de Hada, Protección contra Robos, el Dado de Sasquia, Moneda Traicionera, Maldición de la Mano de Gloria, Invocación de Osombros, Tentación del Ladrón.

Poderes especiales:

- ✧ **Trepador:** Sasquia puede trepar a cualquier sitio o superficie, como si de una araña se tratase.
- ✧ **Zurrón mágico:** Si se mete algo dentro y agita el zurrón tres veces, el contenido desaparece. Solo Sasquia sabe cómo recuperarlo.

SASSIEL

Demonio de la soberbia y artesano de gran valía, la calidad de sus obras hizo que Belzebuth recomendase que entrase al servicio de Banastos como aprendiz. Esto no le hizo la menor gracia al viejo demonio, que puso como condición al futuro aprendiz que realizase un arma de una calidad excepcional: nada menos que el equivalente demoníaco de una espada de Dios. Sassiel, lejos de desanimarse, se puso manos a la obra, logrando un éxito parcial, que no consiguió convencer a Banastos, que terminó rechazándolo. Tras esta caída en desgracia, pocos volvieron a mirarlo con buenos ojos. Solo Nergal lo aceptó bajo su mando, encargándole el cuidado y mantenimiento de las armas de sus agentes. Se aparece como un atractivo joven con manos de seis dedos y cabellos dorados que despiden una tenue luz, vestido con gruesas y toscas ropas de artesano y con una mirada triste. Los demonólogos lo invocan por su habilidad, aunque a Sassiel no le gusta prestar ningún tipo de servicio, así que suele pedir pagos desorbitados o simplemente extraños o difíciles de reunir. Algunos demonólogos creen que Sassiel tiene un plan para vengarse de Banastos y que los pagos por sus servicios solo son un plan a largo plazo para hacerle pagar su

Parte II: Daemonolatreia

afrenta al que una vez pudo ser su maestro. Sassiel tiene una relación de admiración/odio con su antiguo maestro, aunque este último solo demuestra una fría indiferencia por él.

FUE:	24	Altura:	1,70 varas
AGI:	14	Peso:	178 libras
HAB:	29	RR:	0 %
RES:	27	IRR:	230 %
PER:	26	Aspecto:	19 (Atractivo)
COM:	13		
CUL:	19		

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Todas al 46 %.

Competencias: Alquimia 110 %, Artesanía 170 %, Conocimiento Mineral 150 %, Conocimiento Mágico 110 %, Leer y Escribir 90 %, Forzar Mecanismos 70 %, Enseñar 60 %.

Hechizos: Amuleto, Arma Inquebrantable, Arma Invicta, Filo Constelado, Fuego Infernal, Prodigio de Amenón, Androide, Cabeza Parlante, Corona Salomónica, Pericia, Taller de Prodigios, todas las Marcas.

Poderes especiales:

- ✦ **Artesano experto:** Sassiel tiene un indudable talento para la artesanía y los trabajos manuales, pudiendo realizar herramientas y piezas de gran calidad, aunque no del nivel que podían realizar Banastos o Armont. Además, Sassiel conoce el secreto de la fabricación de un arma muy especial.

SAUMO

La naturaleza de Saumo, también conocido como el Envenenador de Recuerdos, es un misterio, pues mientras algunos demonólogos creen que es un demonio de la ignorancia y otros, un demonio del tormento, el hecho de que pertenezca al séquito de Alastor no deja claras su naturaleza o posición. Se aparece como un hombre cornudo de piel color ceniza, manos de diez dedos cada una y ojos saltones, que relucen como ascuas palpitantes, que habla con un acento extranjero imposible de identificar y se viste con una sencilla librea con el signo de Alastor. Los demonólogos lo invocan por su poder para nublar o alterar los recuerdos y, aunque el demonio se muestra presto a llegar a un pacto, pidiendo normalmente como pago que se lleven a cabo ciertas tareas de su elección, unas nimias, otras no tanto, han de tener cuidado sus invocadores, pues Saumo suele alterar ciertos recuerdos no solicitados, ya sea en sus víctimas o incluso en el demonólogo, que en un futuro puede traer complicaciones... Y es que Saumo está obsesionado con el Destino y piensa que puede burlar el libre albedrío de los hombres y la Divina Providencia del Creador, alterando los recuerdos de ciertos individuos de tal forma que sus acciones provoquen los sucesos que desee el demonio, aunque al final sus éxitos sean más que discutibles, no así el caos provocado (sobre esto hay quien piensa que el demonio es en realidad un agente de Lucifer dedicado a traer el Fin de los Días, lo antes posible). Su personal filosofía le ha hecho no ser tomado muy en serio por sus camaradas demoníacos, especialmente Zurrll, que le odia con saña y Bhêz, que lo tiene como a un necio (hay quien rumorea que el rencor del demonio es debido a que Saumo fue su aprendiz tiempo atrás). Los únicos con los que el demonio parece llevarse bien son su señor



Alastor y el caótico Udemas, al cual admira por la sutileza de sus planes y con el cual suele llevar a cabo apuestas y competiciones, sobre cual de ellos es capaz de crear mayores desastres.

FUE: 18	Altura: 1,80 varas
AGI: 16	Peso: 188 libras
HAB: 25	RR: 0 %
RES: 18	IRR: 205 %
PER: 28	Aspecto: 14 (Normal)
COM: 14	
CUL: 25	

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Cualquiera al 99 %.

Competencias: Todas al 99 %.

Hechizos: Todos.

Poderes especiales:

- ✦ **Mirada penetrante:** Si Saumo cruza la mirada con alguien, y este no pasa su tirada de RR, Saumo podrá leer sus recuerdos, pudiendo implementar, modificar o «borrar» alguno. Para lecturas o manipulaciones más extensas, el contacto ocular debe ser continuo e ininterrumpido, o el demonio debe estar tocando a su víctima. Saumo no puede borrar el recuerdo sobre conocimiento alguno, ya sean competencias, hechizos, rituales de Fe o fórmulas alquímicas (la víctima los conocerá aunque no sabrá cómo), como mucho eliminar el recuerdo que los conoce, aunque tendrá derecho a tiradas de Memoria en ciertas ocasiones para usarlos, aunque sea de manera intuitiva, o «implementar» recuerdos que dificulten su uso, otorgando penalizador de un máximo de hasta -50 %.
- ✦ **Sangre mágica:** La sangre de Saumo, derramada sobre un vaso de vino u otra bebida, lo transforma en pociones de Filtro de Olvido u Amnesia. Usado como componente adicional en tales hechizos proporciona un bonificador de +50 % a su uso.

SOLEICUS

Demonio de la locura al servicio teórico de Beherito (en la práctica trata de evitar cumplir sus órdenes, desde que su jefe no le prestase ayuda cuando cayó en desgracia). En tiempos pasados, Soleicus era un demonio especialmente hábil, que se dedicaba a volver locos a los inocentes y, no contentándose con ello, enloquecía también a sus amigos y parientes, haciendo el tormento de la víctima original aún más intenso. Todo le iba bien hasta que eligió hacer su particular «trabajo» en una judería donde habitaba un anónimo cabalista, que viendo como enloquecían sus vecinos intentó multitud de medios para expulsarlo, ninguno con éxito. Desesperado, y usándose el mismo como cebo, se internó en el mundo de los sueños, y una vez tuvo a Soleicus allí, selló toda posibilidad de salida al demonio, sacrificándose él mismo, convirtiéndose en la puerta y la llave que lo aprisionaría por toda la eternidad. Por ello, Soleicus perdió su cuerpo físico, convirtiéndose en poco más que un sueño, pero esto, de alguna forma, lo hizo más fuerte en ese mundo de ilusiones de lo que fue nunca. Cuando es invocado, Soleicus se aparece en sueños. Su forma nunca es fija, la cambia según su humor o intenciones, y puede variar desde un horrible monstruo a un inocente infante. Los demonólogos lo invocan para volver locos a sus enemigos,

pidiendo el demonio a cambio que se le «presente» a nuevos «amigos». Y es que Soleicus no puede entrar en los sueños de cualquiera. Solo puede hacerlo en los de aquellos que lo invocan o aquellos que le invitan a entrar. Para lograr nuevas invitaciones, entra en los sueños de alguien que ya lo hubiese invitado y lo proyecta en los sueños de un amigo, pariente o incluso enemigo. Ya es tarea de la persona proyectada el convencer a su amigo de que acepte invitar a Soleicus, pudiendo este presentarse en el momento en que consienta. Tratar con este demonio es peligroso, pues una vez invitado (o invocado), Soleicus podrá presentarse cuando le venga en gana en los sueños de sus víctimas. Los exorcismos (y el hechizo de expulsión) no son especialmente útiles contra este demonio, pues cuando siente que lo están realizando huye y regresa cuando los rezos han terminado y los clérigos han partido. El hechizo de Sueño Reparador es una solución temporal, aunque se rumorea que existen demonólogos que pueden saber como expulsar al demonio definitivamente.

Tiene las características de la persona poseída, excepto las siguientes:

RR: 0 %
IRR: 240 %

Armas: Soleicus puede manejar cualquier arma al 65 % en sueños y al porcentaje de su víctima sonámbula.

Competencias: De forma normal: Conocimiento Mágico 150 %, Alquimia 125 %, Astrología 100 %, Elocuencia 99 %, Sigilo 99 %, Disfrazarse 115 %, Empatía 99 %, Leer y Escribir 90 %. En sueños puede manifestar otras. Sonámbulo puede usar también las conocidas por su víctima.

Hechizos: Todos, aunque solo puede usarlos en blancos dormidos.

Poderes especiales:

- ✦ **Control de sueños:** Soleicus puede manipular los sueños de sus víctimas si estas fallan una tirada de RR, teniendo total control sobre ellas. Su poder es tan grande en el mundo de los sueños que es capaz de anular de forma temporal o permanente los efectos de hechizos o maldiciones, si su víctima falla una tirada de IRR (o se lo permite de forma voluntaria).
- ✦ **Poseción:** Soleicus puede poseer el cuerpo de su víctima si esta falla una tirada de RR, mientras duerme. En ese estado, la víctima poseída se levantará sonámbula, pudiendo el demonio usar todas las competencias de su víctima.
- ✦ **Expulsión de pesadillas:** Soleicus, aunque no puede controlarlas, puede expulsar a las pesadillas negras.

SOMBRAS FURTIVAS

Demonios de la traición al servicio de Nergal, estos seres son unos de los mejores espías de los Infierno. En su forma natural aparentan ser sombras normales, sin tener un cuerpo físico real. Su mayor cualidad es que pueden «poseer» de una forma especial a sus víctimas, no obteniendo normalmente el control de su cuerpo, simplemente siendo un espectador de sus pensamientos y de los sucesos que lo rodean. Cuando esto ocurre, las sombras se funden con la sombra de su huésped. Este demonio es especialmente insidioso, pues si se siente amenazado, puede «saltar» a un nuevo huésped, volviendo por su anterior objetivo más

Parte II: Daemonolatría

adelante. Los demonólogos las invocan para que actúen como espías. Por este servicio, las sombras rara vez piden algo para sí mismas y en su lugar piden que se realice un servicio a su señor, Nergal.

Tiene las características del huésped, excepto las siguientes:

RR: 0 %

IRR: 110/140 %

Competencias: Las del huésped más Empatía 80 %, Escuchar 80 %, Descubrir 80 %, Leer y Escribir 99 %.

Hechizos: Normalmente ninguno.

Poderes especiales:

- ✦ **Posesión:** Una sombra furtiva puede poseer a aquel que cruce su sombra con la de su huésped actual, si el blanco no pasa su tirada de RR.
- ✦ **Obligación:** Una sombra furtiva puede obligar a su huésped a decir lo que piensa en voz alta, si no saca una tirada de RR.
- ✦ **Leer pensamientos:** Una sombra furtiva puede leer los pensamientos superficiales de su huésped, sin que este pueda hacer nada para evitarlo. También puede hablar con él, mentalmente, pero en rara ocasión elige hacerlo.
- ✦ **Posesión de durmientes:** Una sombra furtiva puede poseer completamente a su huésped, cuando este está profundamente dormido, si no pasa una tirada de RR. El huésped sigue dormido durante la posesión y, si se despierta, el control de la sombra sobre el cuerpo termina. La sombra furtiva es susceptible al hechizo de Sueño Reparador, el cual impide que posea al blanco de manera sonámbula o salte a la sombra de un durmiente.
- ✦ **Expulsión:** Si una sombra furtiva es expulsada de su huésped vuelve al Infierno.

Sothelos

El Portador de los Malos Presagios, como también es conocido, es un demonio de la desdicha al servicio de Astaroth. Se aparece como una enorme lechuza negra con una cola de dragón que habla con una voz fina y siempre en verso. Los demonólogos lo invocan por su poder de ver el futuro, o mejor dicho los futuros alternativos de los hombres, para realizar consultas o solicitar predicciones. A cambio de este servicio, Sothelos suele pedir que se perjudique a una víctima elegida por el demonio. Hay que advertir algo muy importante: Sothelos siempre manipulará sus predicciones, intentando llevar a aquel que le consulte al destino más oscuro posible; por ello tendrán que tener especial cuidado los demonólogos implicados con este demonio de estudiar las predicciones intentando vislumbrar cualquier «trampa oculta» (cuidado, Sothelos a veces simplemente será sincero para que su invocador haga caso omiso de su advertencia).

FUE:	24	Altura:	1,50 varas
AGI:	20	Peso:	300 libras
HAB:	10	RR:	0 %
RES:	25	IRR:	190 %
PER:	32	Aspecto:	-
COM:	10		
CUL:	16		

Armadura: Plumas (5 puntos de protección).

Armas: Picotazo 60 % (1D8+1+1D6), Garras 65 % (1D6+2+1D6).

Competencias: Conocimiento Mágico 100 %, Astrología 150 %, Alquimia 80 %, Elocuencia 80 %, Teología 80 %, Memoria 99 %, Empatía 99 %, Descubrir 92 %.

Hechizos: Amuleto y Destino Cruel, más todos los relacionados con la clarividencia, la profecía y el futuro.

Poderes especiales:

- ✦ **Visión de futuro:** Sothelos puede ver el futuro (o los futuros) de los demás, usando normalmente esa información para traer la desgracia a aquellos que lo consulten.

Surush

Los *surush* son demonios de la obsesión, creados por un demonio mayor a partir de las obsesiones de las almas condenadas en el Infierno. Son creados con un objetivo específico para cumplir una determinada tarea o misión dentro de la corte infernal. Su apariencia es la de un hombre de baja estatura, sin orejas ni nariz (aunque pueden oír y oler sin problema) y una piel escamosa (sin dejar de tener apariencia humana), que hablan con voz sibilina y monótona. Aunque no son tontos, su inteligencia y voluntad solo están orientadas hacia la tarea a la que están encomendados. Los demonólogos los invocan para que realicen tareas concretas, aunque es una empresa arriesgada, pues el hechizo que los invoca, a no ser que se conozca el nombre verdadero o el nombre de invocación del demonio, invoca a un *surush* al azar. Esto puede ser muy peligroso, ya que el *surush* desatiende las tareas que su señor demoníaco le ha encomendado, lo que molesta sobremanera a su señor y aún más al *surush*. Por ello, es más juicioso invocar a un *surush* en concreto que se sepa ocioso y se ajuste a las necesidades del demonólogo, el cual se presentará ante el demonólogo deseando comenzar su trabajo, bastando una tirada de Elocuencia para convencerlo. El problema es encontrar los nombres de los *surush* ociosos que se ajusten al perfil buscado por el demonólogo, para lo cual tendrá que investigar por medio de otros demonios del Infierno (es divertimento para los demonios informar, previo pago —que es todavía más hilarante—, a los demonólogos de los *surush*, ya que si el demonólogo no anda espabilado puede ser timado: si el demonólogo busca un *surush* como guardaespaldas y no se anda fino pidiendo información, otro demonio puede informarle sobre un *surush* asesino y al invocarlo descubrir la sorpresita de que, si no mantiene al *surush* matando gente constantemente, el demonólogo puede ser el siguiente en ser asesinado).

Los valores en sus características principales oscilan entre 5 y 20, según lo necesaria que sea la característica para su tarea. Además, tienen los siguientes:

Altura:	1/1,50 varas
Peso:	120/170 libras
RR:	0 %
IRR:	110/150 %
Aspecto:	6/16

Armadura: Normalmente ninguna, aunque pueden llevar armaduras si se les proporcionan.

Daemonolatreia

Armas: Normalmente ninguna, a no ser que sean entrenados para ello. Mordisco 35 % (1D3+Bonificador de daño+Veneno).

Competencias: Un *surush* conocerá las competencias para las que fue creado con valores entre 50 % y 75 %, los más poderosos incluso a más.

Hechizos: Normalmente ninguno, a no ser que fuese necesario para su tarea.

Poderes especiales:

- ✧ **Visión en la oscuridad:** Los *surush* ven en la más completa oscuridad.
- ✧ **Veneno:** El mordisco de un *surush* es venenoso: aquellos que no pasen RES×3, sufrirán un penalizador a todo de -10 % y una reducción de RES permanente de -1 cada minuto posterior a la mordedura (acumulativo). Al llegar la RES máxima a cero, el cuerpo de la víctima se verá afectado por el hechizo Velo de Muerte, sin tirada de RR para evitarlo. Los efectos del veneno se desvanecen en 3D6 días, despertando la víctima, y recuperando el valor ordinario de RES máxima.
- ✧ **Distorsión mágica:** La magia les afecta de manera extraña a los *surush*, produciendo efectos extraños, pero aun cumpliendo con el objetivo del hechizo: el hechizo de Alas del Maligno provoca que le crezcan unas alas de murciélago, pájaro o insecto; el hechizo de Piel de Lobo provoca que su piel se torne especialmente gruesa y costrosa; al lanzar el hechizo de Maldición de Gul imitan el grito de un gul; al lanzar el hechizo de Sangre de Dragón lanzan una pequeña bola de fuego por su boca, etcétera. Aquellos que vean estas manifestaciones ganan el doble de IRR por ser testigos de efectos de hechizos.

Susurradores Oscuros

Los susurradores oscuros son unos demonios de la perversidad al servicio de los demonios mayores, teniendo cada cual aquellos más apropiados para sus propósitos (es normal encontrarse a los que avivan la ira bajo el mando de Frimost y a aquellos que fomentan la lujuria al servicio de Masabakes). Estos demonios no tienen forma física y se cree que están emparentados con los despojos. Un susurrador oscuro actúa poseyendo a su víctima, aunque no toma el control de ella. En su lugar, se acomoda en su mente y le susurra oscuros pensamientos, incitándole a que cometa maldades. La víctima bien puede ignorar tan perversos consejos, pero con el tiempo su resistencia irá menguando. Además, los susurradores son especialmente persuasivos con sus insinuaciones, animando a su víctima a satisfacer sus deseos o placeres más ocultos cuando estos acuden de forma natural a la mente de su víctima. El susurrador no tratará de volver loca a su víctima (al menos no del todo) y no la atosigará constantemente, sino que en su lugar tratará de ganársela a largo plazo, haciéndose pasar por un buen amigo que lo único que trata es de ayudar (a su manera). Siguiendo este rol, bien puede dar buenos consejos que pueden proporcionar a la víctima satisfacciones personales, al menos a corto plazo. Los demonólogos los invocan para castigar a sus enemigos o, en algunos casos minoritarios, para ser poseídos por ellos, pues según dicen, demuestran ser unos excepcionales consejeros. De una forma u otra, el pago por tal servicio es que su víctima satisfaga todos

sus deseos más oscuros y pecaminosos, y algunos más fomentados por el susurrador. La voz de un susurrador es apenas un susurro con cierto efecto de eco, al que no obstante, es difícil no prestarle atención.

No posee características físicas, solo las siguientes:

RR: 0 %

IRR: 100/150 %

Competencias: Empatía 75 %, Elocuencia Especial (Ira 30/70 %, Envidia 30/70 %, Pereza 30/70 %, Lujuria 30/70 %, Gula 30/70 %, Codicia 30/70 %, Vanidad/Soberbia 30/70 %, etcétera).

Hechizos: Normalmente ninguno.

Poderes especiales:

- ✧ **Doble personalidad:** Un susurrador oscuro puede actuar de dos formas: o bien haciéndose pasar por un buen amigo, tratando de «ayudar» a su víctima, o bien fomentando un mal concreto. Este segundo modo solo puede usarlo cuando la víctima se enfrenta a una situación potencialmente pecaminosa (por ejemplo, si se encuentra con la persona más odiada por esta, borracha, a altas horas de la noche y sin testigos, el susurrador puede intentar convencer a su víctima de que la elimine, que nadie se enteraría). En ese momento que es más vulnerable a sus palabras, el susurrador hace uso de una elocuencia especial, fruto de los cientos de años de «experiencia» en su trabajo: si obtiene una tirada exitosa en su competencia de Elocuencia, en la rama correspondiente al pensamiento impuro, la víctima deberá pasar una tirada de Templanza, o actuará según los consejos del susurrador. Si esto sucede, el susurrador incrementa en 1 el valor de su Elocuencia en esa rama. Un susurrador no puede poseer o molestar a alguien bajo los efectos de un hechizo de Sueño Reparador.

TABROL

Demonio del juego y el vicio, Tabrol fue apresado en una esfera de cristal de roca por el rey Salomón. Tras la muerte del rey, la esfera fue de dueño en dueño, siendo poco más que una peligrosa curiosidad, hasta que cayó en manos de un anónimo demonólogo que, a medias influenciado por Tabrol y a medias impulsado por su propia ambición, y con la ayuda de Beherito, al que le encantó el proyecto, inventó lo que hoy en día se conoce como el Juego de Tabrol. El propósito del juego es desconocido, sin que nadie lo haya ganado hasta la fecha. Se especula que si alguien lo ganase, Tabrol se liberaría de su prisión, pero si esto fuese correcto, no explica por qué Tabrol no mueve un dedo por ayudar (o perjudicar) a los jugadores, manteniéndose en la más absoluta «legalidad» con el juego. Tabrol se aparece en sueños como un hombre con los ojos arrancados y de los que mana una oscura neblina, de tez mora, vestido con caros y elegantes ropajes árabes. Tabrol no siente estima por Badeus, debido a una rivalidad que viene de muy antiguo (hay quien comenta que Badeus no tuvo algo que ver en el aprisionamiento de Tabrol).

No posee características físicas, solo las siguientes:

RR: 0 %

IRR: 300 %

Aspecto: 22 (Hermoso)

Parte II: Daemonolatreía

Competencias: Descubrir 90 %, Escuchar 90 %, Elocuencia 90 %, Leer y Escribir 100 %, Jugar 125 %, Conocimiento Mágico 100 %, Astrología 120 %, Alquimia 85 %, Corte 100 %.

Hechizos: Todos, pero solo podrá lanzarlos contra quien toque el Orbe de Tabrol.

Poderes especiales:

✧ **Ludolocalización:** Tabrol sabe en todo momento dónde están y que están haciendo los participantes del juego.

TALNAJ'ENN

No todos los demonios salieron bien parados de la batalla celestial. Algunos, como los despojos, perdieron sus cuerpos. Talnaj'enn mantuvo su cuerpo, aunque sufrió un terrible revés, pues tras su caída a los Infiernos descubrió que envejecía, como si de un mortal se tratase. Esto provocó la repudia de sus compañeros (a excepción quizá de los despojos), y ha hecho del demonio algo parecido a un mendigo o paria de los Infiernos. Talnaj'enn está bajo el teórico mando de Agaliaretp, aunque el demonio mayor prácticamente no solicita de sus servicios, teniéndolo por un inútil. Esto lo ha dejado bastante libre para lograr su principal objetivo, extender su vida. Para ello, intenta por todos los medios escapar a la tierra, donde roba la vida a todo aquel que pueda. Se aparece como un anciano decrepito, de pelo plateado (casi literalmente), que anda ayudado de un bastón y habla de forma cansada y pausada. Los demonólogos lo invocan para aprender de él un estilo mágico muy peculiar,

la llamada «magia de vida», unos hechizos que además de PC se alimentan de la fuerza vital del ejecutante. Talnaj'enn estará más que dispuesto a enseñar tales hechizos, ya que parte de la fuerza vital gastada en cada hechizo es absorbida por el demonio. Aunque es poco sabido, Talnaj'enn siente un profundo (y casi secreto) odio por Pertegas, aunque jamás iniciará un ataque directo contra él, prefiriendo perjudicar a sus servidores humanos.

FUE:	11	Altura:	1,60 varas
AGI:	10	Peso:	136 libras
HAB:	12	RR:	0 %
RES:	14	IRR:	170 %
PER:	18	Aspecto:	8 (Marcadamente feo)
COM:	16		
CUL:	21		

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Báculo 70 % (1D4), Pelea 67 % (1D3+Especial), Aliento negro 80 % (Especial).

Competencias: Escuchar 60 %, Descubrir 60 %, Memoria 90 %, Leer y Escribir 90 %, Conocimiento Mágico 100 %, Alquimia 90 %, Astrología 90 %, Medicina 90 %, Enseñar 45 %, todas las de Cultura a 80 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Aceite de Usurpación, Marchitar la Juventud, Embrujar, Curación por Vida, Ímpetu por Vida, Salud por Vida, Magia por Vida, Oro por Vida, Muerte Lenta, Lengua de Talnaj'enn.



EL JUEGO DE TABROL

Cuando alguien toca el Orbe, este se ilumina, oyéndose la voz de Tabrol, que pregunta quiénes serán los jugadores (el juego tendrá siempre un jugador como mínimo, aquel que toque el Orbe). Si el que ase el Orbe nombra a otras personas (nombres y apellidos/alias o similar, de tal forma que lo identifique unívocamente), se incluirá a los aludidos como jugadores, en el orden que desee el que toque el Orbe, o como quiera Tabrol, si no se dice nada al respecto. Si no nombra a nadie, o dice algo que no tenga nada que ver con el juego, Tabrol dará comienzo al juego, informándole de las reglas:

- ✧ El juego se desarrolla por turnos, uno por jugador.
- ✧ El turno comenzará en el siguiente despertar del jugador del turno. Cuando despierte descubrirá que su sombra ha desaparecido.
- ✧ Pasadas 4D6 horas, la sombra del jugador se acercará lenta y sigilosamente a este. Si esta llegase a «tocar» al jugador, este moriría de inmediato (sin tirada de RR posible) y se pasaría al siguiente turno (El siguiente jugador será informado en sueños por Tabrol de que su predecesor ha muerto y de las reglas del Juego, si este no las conociese). La sombra es inmune a cualquier ataque físico o mágico.
- ✧ Para evitar ser tocado, el jugador puede dar un nombre a la sombra, diciendo en voz alta a la misma el nombre de una criatura (dentro del mismo juego, ningún jugador puede repetir los nombres usados por otros jugadores, ya que no serían efectivos). En ese momento, la sombra se transformaría en dicho ser, actuando como tal. Bajo esa forma, la sombra es vulnerable y puede ser matada, volviendo a su forma de sombra en 4D6 horas, apareciendo en un lugar al azar en la zona en que murió y volviendo a perseguir al jugador. Si no es matada, en 4D6 horas recuperará su forma original, buscando de nuevo al jugador.
- ✧ Se puede incluir a nuevos jugadores en el juego, una vez este ha comenzado. Esto se puede hacer si alguien que no sea un jugador ase el Orbe. Si hace esto, se incluirá como un nuevo jugador, obteniendo como ventaja la posibilidad de reordenar la disposición de los turnos de los jugadores. Este nuevo orden será efectivo cuando el turno actual termine.
- ✧ El Juego termina cuando todos los jugadores hayan muerto o alguno logre ganar. Nadie ha ganado el Juego hasta la fecha ni se sabe realmente como ganarlo, o que tipo de premio (aparte, claro, de la propia vida) se esconde tras él⁵.

⁵ *Addenda:* Existe, al menos una forma de ganar el juego, te darás cuenta cuando suceda.

Poderes especiales:

- ✧ **Nube negra:** Talnaj'enn puede exhalar una nube negra. Aquellos que se vean afectados por este aliento envejecerán 3D6 meses.
- ✧ **Envejecimiento:** Todo lo que se encuentre cerca del demonio envejece 1D3-1 semanas, cada asalto, sin tirada de RR que pueda evitarlo. Aquellos a los que toque o dañe Talnaj'enn envejecen 2D6 meses.
- ✧ **Muerte:** Si Talnaj'enn ve reducido sus puntos de vida a 0, vuelve al Infierno, perdiendo de camino una buena cantidad de su fuerza vital.

TARTANO

Demonio de la envidia y la obsesión al servicio de Guland, se tenía por uno de los ángeles más bellos de la Creación. Fue su debilidad a la adulación la que permitió a Lucifer reclutarlo para su bando y, tras la caída del Lucero del Alba, compartió su destino como demonio en los Infiernos. Dados su carácter y personalidad, se hubiese esperado que el Altísimo le hubiese castigado desfigurándolo... pero el caso es que el demonio mantuvo su belleza en el Averno, sin cambiar ni un ápice su petulancia y arrogancia ante sus ahora «horribles» compañeros. Lucifer no se tomó demasiado bien sus pullas y, tras el enésimo comentario, le arrancó el rostro al demonio y lo guardó a buen recaudo. A Tartano no le sentó bien el castigo y trató de recuperar su bello rostro, aunque tras muchos intentos se tuvo que dar por vencido, tomando su obsesión otro ritmo: ya que no podía recuperar su rostro, tomaría en su lugar los de aquellos mortales más bellos y hermosos. Es por ello que le encanta ser invocado, ya que por sus servicios pide a los demonólogos que le provean de víctimas bellas y hermosas a las que arrancarles el rostro. Por tal pago el demonio otorga servicios de «información»: al «vestirse» un rostro el demonio, se convierte en un duplicado perfecto de la víctima original, pudiendo acceder a cualquier conocimiento o habilidad que esta tuviese, lo cual puede ser muy útil para desvelar secretos u otra información que no se revelaría bajo ninguna circunstancia. La alegría por conseguir nuevos rostros le dura poco, pues tras un tiempo usándolo, siempre termina comparándolos con su antiguo rostro y desechándolos, buscando mejores opciones. Al ser invocado se aparece como un encapuchado de gran altura que habla con voz cantarina, del que no se puede ver ningún detalle que lo identifique, aunque si encuentra algún rostro anteriormente conseguido especialmente de su agrado, o por simple capricho, puede aparecerse como una hermoso hombre o una bella mujer. Los demonios no olvidan las ofensas que recibieron de Tartano, por lo que no es especialmente popular, aunque son conocidas las simpatías que despierta entre incubos y súcubos, sobre todo por la lisonja que les dedica a los demonios de la lujuria en reconocimiento de su belleza, una forma elegante de disimular sus celos. Aun así, hay algunos demonios que lo odian profundamente, entre ellos Pokrias y Quasio.

Sus antiguas características son las siguientes, pero cuando porta un rostro cambiarán por los de su víctima.

FUE:	25	Altura:	3 varas
AGI:	20	Peso:	300 libras
HAB:	22	RR:	0 %
RES:	25	IRR:	155 %
PER:	22	Aspecto:	Ninguna (no se ve rostro alguno)
COM:	20		
CUL:	15		

Parte II: Daemonolatreía

Armadura: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Pelea 60 % (1D3+2D6), Arrancar rostro 70 % (Especial).

Competencias: Elocuencia 90 %, Descubrir 65 %, Disfrazarse 99 %, Memoria 99 %, Empatía 45 %, Esquivar 45 %, Cantar 80 %, Leer y Escribir 100 %.

Hechizos: Talismán de Protección, más todos los hechizos de curación, sanación y relativos a la belleza, malformación o longevidad.

Poderes especiales:

- ✧ **Ladrón de rostros:** Tartano puede «arrancar» el rostro a los mortales, sin que tengan derecho a tirada de RR para evitarlo. El demonio tiene tal habilidad que no mata a la víctima, perdiendo esta, además de su cara, la mitad de sus características y competencias debido a su trágica pérdida. Si la víctima no recupera su rostro y no muere, se convertirá en un sin cara.
- ✧ **Usuario de rostros:** Tartano porta los rostros que arrebató en bolsillos especiales de su capa. Si tiene el capricho de «vestir» alguno, simplemente se lo ha de poner en la cara a modo de máscara y de manera instantánea se convertirá en un duplicado del dueño original del rostro, teniendo acceso a todo lo que esa persona sabía: conocimientos, memorias, así como sus competencias y hechizos, aunque necesitará una tirada exitosa de Memoria para usarlo (en el caso de competencias las tiradas se hacen combinadas con Memoria). El demonio puede quitarse el rostro en cualquier momento, perdiendo las habilidades que había obtenido. Tartano siempre suele usar los rostros recién «adquiridos».
- ✧ **Rostro aterrador:** Aquel que vea el verdadero «rostro», oculto tras la capucha, deberá pasar una tirada de Templanza so pena de quedar estupefacto (paralizado en la práctica) mientras siga observándolo (puede repetir la tirada cada asalto para reponerse), ya que el demonio no tiene rostro (no es que le falten los ojos, la nariz, etcétera, simplemente es que no hay nada...). Aunque este detalle no impide al demonio ver, oír, oler, etcétera, de manera ordinaria.
- ✧ **Capa:** La capa de Tartano es una prenda especial de Kerantos, la cual está encantada para tomar la forma de la prenda (y los complementos) que desee el demonio, bastando con que Tartano toque el broche y diga en voz alta en qué desea que se convierta. Además, la prenda se autorrepara al ritmo de un punto cada minuto.

Touret

Demonio de la discordia al servicio de Andrialfo, Touret es conocido como el Devorador de Palabras, por el poder que posee sobre las voces. Es conocido que es capaz de arrebatarse la voz de aquellos que le han ofendido o de provocar grandes riñas, poniendo palabras inadecuadas en las bocas de sus víctimas. Se aparece como un pájaro de raza indefinible a camino entre un cuervo, una paloma y un pavo real, con unas exageradas orejas de murciélago, que habla con una voz extremadamente bella, aunque, si desea pasar desapercibido, puede tomar la forma de un pájaro ordinario. Los demonólogos lo invocan por su poder sobre el sonido y las voces o para castigar a sus

enemigos. A cambio de tales servicios, Touret suele solicitar que se provoquen grandes riñas y discordias, de las cuales disfruta enormemente.

FUE:	12	Altura:	0,3 varas
AGI:	19	Peso:	23 libras
HAB:	10	RR:	0 %
RES:	16	IRR:	165 %
PER:	23	Aspecto:	-
COM:	24		
CUL:	18		

Armadura: Plumas (3 puntos de protección).

Armas: Picotazo 40 % (1D4), Graznido 99 % (Especial).

Competencias: Elocuencia 90 %, Música 90 %, Escuchar 125 %, Descubrir 69 %, Volar 99 %, Sigilo 90 %, Empatía 80 %, Leer y Escribir 99 %, Leyendas 85 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Sordera, Robar la Voz, Discordia, Furia, Embrujar, Mal de Ojo, Lengua de Babel, Don de Palabra, Invocación de Andrialfo, Mensaje Onírico, Don de Touret, Voces Perdidas, Mensajero de los Vientos, Voces de los Elementos.

Poderes especiales:

- ✧ **Control del sonido:** Touret maneja las voces y el sonido como un ígneo maneja el fuego.
- ✧ **Graznido:** Si se ve amenazado, Touret puede emitir un agudo graznido. Todos los que lo oigan deben tirar PER×3. Si la pasan, quedan conmocionados (-50 % a todo) durante 1D3 asaltos, sufriendo 2D6 puntos de daño, quedándose sordos en caso de producirse secuela. Los sordos son inmunes.

TRACIO

Demonio de la guerra al servicio de Abigor, su función dentro de la jerarquía infernal es la de ser el portaestandarte del Ejército Diabólico. Se aparece como un paje, vestido con una extraña librea y con una expresión en el rostro que no expresa emoción alguna. Los demonólogos lo invocan para que participe en batallas, ya que su mera aparición en una hace que el bando del que lleve el estandarte presente un odio y una agresividad sin precedentes, lo cual, aunque puede ser determinante para la victoria, también provocará que el ejército en cuestión realice grandes atrocidades. Como pago por estos servicios, Tracio pedirá la vida de uno o varios individuos, lo cual normalmente provocará nuevas y violentas disputas. Es hecho conocido que Corquido y Tracio se odian, ya que ocupan el mismo puesto en la cadena de mando y ambos se consideran mucho mejor que el otro.

FUE:	22	Altura:	1,80 varas
AGI:	20	Peso:	183 libras
HAB:	16	RR:	0 %
RES:	21	IRR:	175 %
PER:	18	Aspecto:	14 (Normal)
COM:	13		
CUL:	13		

Armadura: Librea encantada (3 puntos de protección).

Armas: Palo 75 % (1D4+1+1D6), Pelea 75 % (1D3+1D6).

Competencias: Mando 99 %, Tácticas 70 %, Correr 99 %, Trepar 99 %, Escuchar 40 %, Descubrir 80 %, Elocuencia 60 %, Leer y Escribir 50 %.

Hechizos: Talismán de Protección, más todos los relacionados con la muerte, el dolor y el combate (no puede usar los hechizos de guerra asociados a Corquido).

Poderes especiales:

- ✧ **Huestes homicidas:** Si Tracio participa en una batalla, hace que su bando se vea embargado por un gran odio homicida. Esto hace que la calidad de las tropas de su ejército aumente en dos niveles y se mueva la columna de la Tabla de Combates (pág. 526/248 del manual de juego) dos posiciones a su favor, aunque también provoca que el número de bajas de ambos bandos aumente en un 25 % (todos los implicados en la batalla que lleguen a puntos negativos pierden tres puntos por asalto, en lugar de uno).

UDEMAS

Demonio del caos y la discordia, el Resolvedor de Problemas, título con el que también es conocido este demonio, suele ser la última opción que alguien debería utilizar para acabar con sus aprietos. Invocado para resolver cualquier tipo de problema o complicación, Udemas nunca lo hará por medios sencillos o convencionales, generando tal ola de caos y problemas adicionales que el más pequeño de ellos eclipsará al problema original. A cambio de este «servicio», Udemas suele pedir como pago algún acto o actos que solo acrecentarán aún más el caos que está por venir. Udemas es un consumado cambiaformas, y su apariencia varía a su gusto. Es conocida la amistad del demonio con Lucianel y Saumo.

FUE: 20	Altura: Variable
AGI: 25	Peso: Variable
HAB: 20	RR: 0 %
RES: 22	IRR: 230 %
PER: 23	Aspecto: Variable
COM: 23	
CUL: 21	

Armadura: Variable.

Armas: Pelea 78 % (1D3+1D6), Cuchillo 69 % (1D6+1D6), Palo 82 % (1D4+1+2D6).

UDEMAS EN ACCIÓN

Un noble demonólogo invoca a Udemas para librarse de pagar una deuda a un comerciante. Udemas interviene y convence a una banda de bandidos locales para que robe al comerciante, arruinándolo y matándolo. Envalentonados por su éxito, siguen sus fechorías en el feudo del noble, trayendo el caos al lugar. Por otro lado, Udemas pide como pago el pañuelo de la mujer de un noble de mayor estatus. Lo que parece un sencillo pago se complica cuando el lacayo encargado de conseguir el pañuelo es descubierto y delata a su señor. Así que dejamos a nuestro noble, por un lado con un problema de bandidos y con aquel que podía ayudarle enemistado con él, por no hablar de que Udemas no ha recibido su pago y puede volver a reclamarlo.

Competencias: Disfrazarse 99 %, Empatía 99 %, Conocimiento Mágico 99 %, Alquimia 99 %, Elocuencia 90 %, Mando 80 %, Leer y Escribir 99 %, Corte 90 %, Comerciar 85 %, Sigilo 90 %, Esquivar 69 %, Descubrir 80 %, Escuchar 80 %, Conocimiento de área (Trapos sucios) 89 %.

Hechizos: Todos hasta *vis quinta*.

Poderes especiales:

- ✧ **Cambiaformas:** Udemas es un cambiaformas, puede adoptar cualquier forma o apariencia que desee.

URRUPIAS

Demonio de los secretos y la codicia al servicio de Alastor, que actúa como mensajero y paje para su señor. Aunque de apariencia bestial, el demonio es culto y refinado, siendo un reputado coleccionista de objetos mágicos (como los objetos creados por el ritual de los Cuatro Vientos) o reliquias infernales (como las creadas por el hechizo de Capturar la Esencia Demoníaca). Es también una autoridad en cuanto a hechizos prohibidos: aunque no conoce ninguno, sí puede conocer pistas sobre quién puede enseñar parte de los mismos o en que olvidados textos puede haber indicios de ello. En ocasiones, incluso puede conocer alguna pista de por dónde se puede encontrar algún objeto mágico o reliquia infernal (el cómo puede saber tales cosas es todo un misterio). Urrupias se aparece bajo la forma de un enorme ser humano alado, con patas de león y una larga cabellera formada por llamas azuladas, que gusta dirigirse a sus invocadores usando acertijos, aunque también se puede aparecer bajo forma humana, vestido elegantemente a la manera de Alastor. Los demonólogos lo invocan para conseguir alguna pista interesante sobre algún objeto mágico, aunque es tarea complicada, ya que el demonio solo está interesado en adquirir toda clase de objetos mágicos valiosos, por los cuales paga muy bien. Puede aceptar suministrar alguna información (en caso de tenerla) al demonólogo, a cambio que este acepte la búsqueda (y entrega) de algún objeto que el demonio desee. Urrupias se lleva bastante bien con Fausnar'eq y Bhêz, y siente una tremenda envidia por El Fenicio, aunque no es conocido el porqué.

FUE: 24	Altura: 2,65 varas
AGI: 18	Peso: 1.500 libras
HAB: 20	RR: 0 %
RES: 18	IRR: 275 %
PER: 29	Aspecto: Variable
COM: 23	
CUL: 29	

Armadura: Piel y pelaje (2 puntos de protección).

Armas: Garras 65 % (1D6+1D6), Mordisco 60 % (1D4+2+1D6).

Competencias: Leer y Escribir 120 %, Literatura 150 %, Leyendas 105 %, Escuchar 99 %, Descubrir 90 %, Sigilo 85 %, Conocimiento Mágico 175 %, Astrología 145 %, Corte 100 %, Alquimia 175 %, Esquivar 50 %, Volar 80 %, Correr 80 %, Trepar 70 %, Nadar 50 %.

Hechizos: Todos hasta *vis sexta*.

Poderes especiales:

- ✧ **Forma humana:** Urrupias puede tomar forma humana a voluntad. Verlo en su forma natural, aunque debiera, no provoca pánico ni miedo.

Parte II: Daemonolatreía

VACINIUS

Antiguo trono, ahora tornado en demonio de la mentira al servicio de Bael, Vacinius es un hábil letrado de las cortes infernales, capaz de tornar al más oscuro asesino en un inocente angelito ante los ojos de un juez, sin usar más que métodos mundanos (elocuencia, chantaje, intimidación, perjurio...). A este demonio le encanta usar las leyes que en teoría nos rigen y protegen para liberar al culpable y castigar al inocente. Sin embargo, su soberbia le pierde en ocasiones, pues en muy rara vez cree necesaria ayuda mágica para resolver los «sencillos» juicios mortales, y es posible vencerlo, cosa que se toma bastante mal, valga el mencionarlo. Cuando se le invoca, toma la forma de un hombre maduro vestido con ropas elegantes a la manera de escribas y letrados. Los demonólogos lo invocan para que el demonio interceda por ellos en asuntos de la justicia. Vacinius puede pedir como pago varias cosas: una enorme suma de dinero en oro puro, joyas o tierras, que se le ayude en otro juicio o reservarse el derecho de cobrarse el servicio en un futuro, pasando a ser uno de los hombres de la reserva de Vacinius.

FUE:	14	Altura:	1,69 varas
AGI:	19	Peso:	168 libras
HAB:	20	RR:	0 %
RES:	12	IRR:	190 %
PER:	24	Aspecto:	19 (Atractivo)
COM:	24		
CUL:	24		

Armadura: Ropa acolchada (2 puntos de protección).

Armas: Daga 65 % (1D4+2+1D6).

Competencias: Leyes 200 %, Elocuencia 150 %, Tormento 120 %, Empatía 150 %, Leer y Escribir 120 %, Tormento 90 %, Escuchar 120 %, Descubrir 99 %, Sigilo 80 %, Enseñar 80 %.

Hechizos: Todos hasta *vis quarta*, aunque muy rara vez se vale de ellos para ganar juicios, prefiriendo confiar en sus habilidades naturales para el engaño y la manipulación.

Poderes especiales:

- ✦ **Inquisidor:** Si Vacinius mira a los ojos de alguien y esta no pasa una tirada de RR a la mitad, sabrá inmediatamente si es culpable de algún delito, falta o pecado, conociendo cuáles son al instante (salvo los pecados, que no le serán revelados).

VAKRAL

Demonio de la mentira al servicio de Guland, inicialmente un demonio torturador, las habilidades de Vakral lo han convertido en un demonio popular en la corte infernal. Actualmente actúa como un demonio que proporciona entretenimiento en las reuniones infernales, usando su capacidad de crear ilusiones para tejer historias que rivalizan con otros entretenimientos que realizan otros demonios. Esto ha provocado el odio de algunos de estos demonios, entre ellos Bonaro y Ratafal. La triste realidad es que Vakral está harto de esta situación, prefiriendo su antiguo oficio como demonio torturador a las reuniones e intrigas cortesanas en las que se ve envuelto. Vakral se aparece como un pavo real de ojos llameantes y plumaje que cambia constantemente de color. Los demonólogos lo invocan por su capacidad de crear ilusiones. Por estos servicios, Vakral suele pedir que se atormente a una víctima elegida por él o que se participe en alguna otra misión, relacionada con las intrigas en que se ve envuelto.

FUE:	17	Altura:	1 vara
AGI:	26	Peso:	140 libras
HAB:	10	RR:	0 %
RES:	18	IRR:	175 %
PER:	26	Aspecto:	-
COM:	18		
CUL:	22		

Armadura: Plumaje (3 puntos de protección) e ilusiones (Vakral puede ocultarse usando sus ilusiones, haciéndose invisible o simplemente aparentando estar en otro lugar. Mientras esto no sea descubierto, mediante un ataque por ejemplo, cualquier ataque falla).

Armas: Picotazo 60 % (1D4+1D4).

Competencias: Elocuencia 80 %, Correr 60 %, Volar 70 %, Empatía 90 %, Corte 90 %, Leyendas 99 %, Leer y Escribir 99 %, Conocimiento Mágico 90 %, Tormento 99 %, Sigilo 80 %.

Hechizos: Todos hasta *vis quarta*, más todos los relacionados con el dolor, la mentira o la ilusión.

Poderes especiales:

- ✦ **Ilusiones:** Vakral puede crear ilusiones a voluntad, que afectan a todos los sentidos. Estas ilusiones, aunque muy conseguidas, no dejan de ser meras sombras, disipándose cuando alguien interactúa físicamente con ellas de forma brusca o decidida (que reciban al menos un punto de daño).

VALTAI

Demonio de la envidia y la desesperación, Valtai estaba antiguamente al servicio de Guland, pero tras un incidente nada claro (se rumorea que le pillaron robando manuscritos de la biblioteca infernal), fue cedido temporalmente a Baalberith, el cual le mandó que se hiciese cargo de los más enmarañados (y tediosos) asuntos burocráticos del Infierno. Demostrando un talento natural para la tarea, Baalberith solicitó a Guland que Valtai hiciese de ese destino provisional uno permanente, cosa que el demonio mayor aceptó, para horror de su subordinado. Desde ese día, Valtai está bajo el mando de Baalberith, y ocasionalmente el de Vacinius y los embajadores infernales, encargándose de la burocracia más tediosa. Ello no significa que se ocupe de toda la burocracia, pues hay más de un demonio encargado de ella, pero sin duda se puede decir que es el último mono, al que se le mandan los peores encargos y al que peor se trata. Valtai aborrece su amargo destino y siente un terrible odio y envidia por todos (con la salvedad, quizás, de Nomelad), prefería cualquier destino (incluso que lo desterrasen) a seguir como está. Cuando es invocado se aparece como un enano, vestido con ropa elegante pero gastada, con unos enormes anteojos y mueca de absoluta desdicha. Los demonólogos lo invocan para que medie en asuntos burocráticos. El demonio es caprichoso en lo que solicita a cambio: que se realice otro encargo burocrático, convencer a un burócrata o escriba de que le venda su alma (para que le ayude en el Infierno), o incluso encargos «raros» o sin sentido, que o bien simplificarán su trabajo (a veces matar a un brujo le ahorra papeleos) o perjudican a Baalberith, los embajadores infernales o cualquier demonio que le ande fastidiando últimamente (un breve pero dulce momento de venganza, que aunque a veces perjudique a la causa infernal, bien vale la pena). Valtai a veces ayuda a los burócratas agobiados, con los cuales simpatiza en algunas ocasiones, aunque con las almas de los burócratas que tiene bajo su poder se porta como el peor de los bastardos.

Daemonolatreia

FUE: 12 **Altura:** 1,40 varas
AGI: 12 **Peso:** 165 libras
HAB: 13 **RR:** 0 %
RES: 13 **IRR:** 180 %
PER: 23 **Aspecto:** 14 (Normal)
COM: 21
CUL: 26

Armadura: Ropa acolchada (2 puntos de protección).

Armas: Pluma encantada 76 % (1D4+1).

Competencias: Burocracia 299 %, Criptografía 101 %, Elocuencia 99 %, Leer y Escribir 150 %, Leyes 200 %, Descubrir 120 %, Sigilo 90 %, Esquivar 45 %, Empatía 69 %, Conocimiento Mágico 90 %, Memoria 101 %, Corte 89 %, Enseñar 60 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Leche de Sapiencia, Velo de Hada, Encanto del Viajero, Sabiduría, Susurro de los Secretos, Cadenas de Silcharde, Embrujar, Maldición, Don de Palabra, Lengua de Babel, Latón de Nuevas, Manto de Sombras, Clarividencia, Visión de Futuro, Travesura, Alas del Maligno, Copia, Maldición de Valtai, Sello de Valtai, Olfato Bibliotecario.

Poderes especiales:

✧ **Pluma de escriba:** Valtai puede usar su pluma de escriba como si de un arma se tratase, pudiendo parar o realizar ataques. Esta pluma está imbuida de forma permanente con los hechizos de Arma Invicta e Inquebrantable.

VENDRESKA

Vendreska fue en un principio una sombra, aunque debido a un incidente del que no quiere hablar, perdió gran parte de su poder (se rumorea que intentó realizar por su cuenta un hechizo prohibido, con funestos resultados). Hoy en día es un demonio extraño, que ama y odia la magia, ya que mientras antes se servía de ella, ahora es por ella que puede subsistir, pues se alimenta del poder de magos y brujas. Agaliareph lo usa para fomentar de creación de cultos, aquelarres y grupos de brujas, tarea que, gracias a la motivación de su particular debilidad, se le da muy bien, aunque evita dejar al demonio suelto por la tierra, pues tiende a consumir a los hechiceros. Por ello, Vendreska ocupa la mayor parte de su tiempo actuando como demonio torturador de las almas de brujas y hechiceros. Se aparece como un hombre, de frondosa y negra melena, de largas y oscuras uñas, vestido con ropas negras, con unos inquietantes ojos oscuros, que habla con una voz cavernosa. Los demonólogos los invocan para usarlo como arma contra sus enemigos o para conseguir su sangre, la cual se puede usar en un terrible ritual, que puede prolongar la vida a un coste atroz. Vendreska tiene bajo su mando a una legión de sus «vástagos» y *elohim* de antiguos magos (estos últimos es un decir, lo más invocarlos para azuzarlos contra algún enemigo).

FUE: 15 **Altura:** 1,70 varas
AGI: 15 **Peso:** 158 libras
HAB: 15 **RR:** 0 %
RES: 21 **IRR:** 160 %
PER: 20 **Aspecto:** 13 (Normal)
COM: 17
CUL: 17

Armadura: Las armas ordinarias le hacen daño mínimo.

Armas: Pelea 75 % (1D3+1D4), Cuchillo 60 % (1D6+1D4), Mirada 75 % (Especial).



Parte II: Daemonolatría

Competencias: Conocimiento Mágico 125 %, Alquimia 110 %, Astrología 110 %, Conocimiento Mineral 90 %, Conocimiento Animal 90 %, Conocimiento Vegetal 90 %, Elocuencia 75 %, Empatía 75 %, Descubrir 40 %, Escuchar 50 %, Leer y Escribir 101 %, Memoria 99 %, Criptografía 99 %, Demonología 75 %, Enseñar 60 %, Leyendas 85 %.

Hechizos: Todos.

Poderes especiales:

- ✦ **Coste mágico:** A la hora de lanzar hechizos, Vendreska pierde 1D4 PC adicionales. El demonio pifia automáticamente el hechizo de Polvos de Hechicería y Coracina del Elohim.
- ✦ **Succión ocular:** Si Vendreska cruza la mirada con cualquiera que conozca al menos un hechizo, este perderá 1D6 PC (el doble si la mirada es crítica), sin que tenga derecho a tirada de RR para evitarlo, ganando el demonio dicha cantidad (la víctima siente esto como una repentina debilidad). Si dicha pérdida provoca que el número de PC se reduzca a números negativos, la víctima debe hacer una tirada en la Tabla de Edad, sumando a los modificadores ordinarios por edad el número total de puntos negativos de concentración (el demonio no gana más PC que los que tenga la víctima, ignorándose los negativos). Si el número total de PC ganados por el demonio excede el máximo de PC, no se suman; en su lugar, Vendreska incrementa su FUE y RES en ese número (FUE y RES no puede exceder 35). Los PC ganados de esta forma se pierden de forma normal. Los aumentos de FUE y RES se pierden en 1D8 horas. Además de magos y brujas, Vendreska puede «alimentarse» de aquellas personas de gran poder, como las denotadas como «especiales» por el hechizo de Escrutar el Alma.
- ✦ **Reducción mágica:** Vendreska pierde 1D4 PC diariamente. Si en algún momento, la pérdida de PC reduce dicha cantidad a números negativos, Vendreska vuelve inmediatamente al Infierno (dice la leyenda que, de no hacerlo, sería destruido).
- ✦ **Ladrón de magia:** Vendreska no puede regenerar sus PC si no los roba. En el Infierno, Vendreska puede regenerar de forma normal sus PC y no sufre pérdidas adicionales de los mismos.

VENGANZAS ROJAS

Demonios de la venganza al servicio teórico de Frimost, en la práctica son bastante independientes, siendo despreciados y tachados de cobardes por la gran mayoría de servidores del demonio mayor. Esto es debido a su modo de actuar porque, por un lado, tienen predilección por aquellos casos de venganza justas, y por otro, por no atacar cuando tienen ocasión, prefiriendo merodear alrededor del entorno de sus víctimas, solo atacándolas cuando estos estiman que la víctima sufrirá más daño, no siempre físico (por ejemplo, una venganza roja que deba vengar a un pueblo oprimido por su señor feudal puede esperar a que este se case y matar a su primogénito cuando este nazca). Se aparecen como unos hombres o mujeres pelirrojos, con un largo pelo que les cae por la espalda y una expresión seria. Los demonólogos los invocan para vengarse de sus

enemigos. Las venganzas rojas piden a cambio que se les ayude en un futuro, normalmente en una venganza, aunque ha habido casos de demonólogos que se han visto envueltos indirectamente en los planes de Mecias. Como ya se ha dicho, las venganzas rojas solo se implican en venganzas justas: si se les encarga una venganza que no lo es y se terminan entendiendo, el demonólogo se puede esperar lo peor.

FUE:	15/20	Altura:	1,60/1,89 varas
AGI:	15/20	Peso:	120/200 libras
HAB:	15/20	RR:	0 %
RES:	17/23	IRR:	110/145 %
PER:	16/19	Aspecto:	11/21
COM:	10/16		
CUL:	10/20		

Armadura: Variable

Armas: Cuchillo 70 % y otras entre un 40 % y 70 %.

Competencias: Esquivar 60 %, Sigilo 81 %, Descubrir 65 %, Escuchar 69 %, Conocimiento Mágico 80 %, Corte 69 %, Elocuencia 69 %, Disfrazarse 82 %, Rastrear 69 %, Empatía 80 %, Conocimiento de Área (Comarca) 50 %.

Hechizos: Como mínimo, Talismán de Protección, Amuleto, Arma Inquebrantable, Arma Invicta, Piel de Lobo, Mal del Tullido, Lámpara de Búsqueda, Filo Maldito, aunque cada venganza roja, a título personal, puede conocer alguno más.

Poderes especiales:

- ✦ **Trenza:** Una trenza del pelo de una venganza roja puede ser usada como talismán para los hechizos de Talismán de Protección y Amuleto.
- ✦ **Resistencia:** Una venganza roja no se desmaya por puntos negativos.
- ✦ **Melena aterradora:** Cuando una venganza roja se dispone a matar a su objetivo (no guardaespaldas u otras personas), su pelo se alborota, como mecido por un fuerte viento. Hay algo extraño en ese mecer de cabellos, que emana un miedo y terror irracionales, debiendo hacer todos los presentes (incluidos los posibles aliados mortales de la venganza) una tirada de Templanza o huir despavoridos (más posible ganancia de IRR por delatar la venganza su naturaleza demoníaca).

YEZZABEL

Diabla de la lujuria y la discordia, al servicio de Lilith, conocida por los demonólogos como la Ramera Esmeralda. Antiguo súcubo, Yezabel cayó en desgracia por su excesiva «dedicación», ya que le encanta la práctica sexual y fastidiar a sus antiguos fornicadores, creándoles problemas ante sus esposas y conocidos. El hecho es que, tras ignorar en varias ocasiones las órdenes de Masabakes en pos de sus propias perversiones, Yezabel fue cedida a Lilith para que la metiese en vereda, cosa que la diabla menor ha hecho despojándola de parte de su poder, prohibiendo que la rebelde pueda acceder al mundo mortal por medios ordinarios (invocar súcubos usando su nombre) y relegándola a actuar como ramera del peculiar ejército de Gradio. El castigo no ha hecho efecto, pues Yezabel no desdén el bizarro sexo que obtiene de los seguidores de Gradio, aunque sí echa de menos tratar con los mortales. Esa nostalgia ha hecho que se haya

saltado la prohibición de Lilith, visitando la Tierra mientras acompaña a algún miembro del ejército de Gradio, consiguiendo incluso, tras muchos intentos, que un demonólogo le cree una nueva invocación que le permite ser conjurada por medios mágicos. Yezzabel se aparece como una bella mujer (u hombre) de impresionantes ojos verdes, que viste ropajes caros, aunque muy usados y desgastados, y que habla con voz muy melosa. Los demonólogos la invocan para que fastidie a sus enemigos o por el simple placer de su «compañía». El pago por sus servicios puede ser muy diverso, pero suele conformarse con que se la invoque en varias ocasiones, dejándola libre por la ciudad, o extender el conocimiento de su invocación entre círculos demonológicos.

FUE:	15	Altura:	1,69 varas
AGI:	20	Peso:	137 libras
HAB:	15	RR:	0 %
RES:	22	IRR:	155 %
PER:	15	Aspecto:	26 (Belleza casi inhumana)
COM:	20		
CUL:	10		

Armadura: Ninguna.

Armas: Pelea 60 % (1D3+1D4 o Presa), Cuchillo 50 % (1D6+1D4), Lanzar piedras 60 % (1D3+1D6).

Competencias: Elocuencia 89 %, Empatía 85 %, Seducción 99 %, Descubrir 60 %, Escuchar 40 %, Corte 89 %, Cantar 69 %, Forzar Mecanismos 45 %, Tormento 45 %, Juego 60 %, Correr 69 %, Tregar 59 %, Nadar 45 %, Esquivar 59 %, Leer y Escribir 50 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Encantar, Embrujar, Discordia, Polvos de Viaje, Arrancar la Esencia (Especial), Arrebatar la Belleza (Especial), Bálsamo de Curación, Expulsar Enfermedades (solo de tipo sexual), Polvos de Hechicería, Amor, Lazo de Yezzabel, Pericia Amatoria.

Poderes especiales:

- ✧ **Cambio de sexo:** Yezzabel puede cambiar de sexo a voluntad, tomando su cuerpo forma masculina o femenina, sin que esto altere sus características físicas, más allá de su FUE (que aumenta en +5) y AGI (que pierde -5). De igual forma, puede alterar el color y largo de sus cabellos, así como la tez de su piel. Aquellos que la hayan visto como mujer (y viceversa) reconocerán su parecido cuando la vean con sexo opuesto u otra modificación, pudiendo pensar que es un hermano o familiar.
- ✧ **Amor infeccioso:** Yezzabel puede, si lo desea, infectar con una enfermedad sexual de su elección a sus amantes, si estos fallan una tirada de RR durante el acto sexual.
- ✧ **Amante consumada:** Yezzabel es una consumada amante: aquellos que fornicen con ella deberán pasar una tirada de Templanza o desearán volver a repetir el acto lo antes posible. Este ansia no es mágica, simple «adición física».
- ✧ **Coito agotador:** Cada vez que Yezzabel realice el acto con uno de sus amantes, puede arrebatárle, si lo desea, un punto de FUE y RES. Esta pérdida no es efectiva y queda en suspenso hasta que la diablesa lo desee, formando parte de una «reserva». Yezzabel puede usar estos puntos para aumentar su FUE, RES y Aspecto, a través de los hechizos de Arrancar la Esencia y Arrebatar la Belleza,

momento en cual sus amantes pierden los puntos usados. Si los puntos «robados» no son usados antes de que la diablesa vuelva al Infierno, la pérdida se anula, no sufriendo ningún mal los posibles donantes.

XARSO

Demonio de la tortura al servicio de Guland, desempeña tareas de demonio torturador en el Desierto de la Codicia Inalcanzable. Cumple su cometido con especial eficiencia gracias a su capacidad de discernir las ansias materiales de los que les rodean, junto a su poder de poder transformar la tierra o arena en objetos materiales, solo para volver a convertirlos en tierra cuando sus víctimas consiguen alcanzarlos. Se aparece como un anciano monje con seis ojos y una barba compuesta de rastros, que habla con una voz agradable y melosa. Los demonólogos lo invocan por su poder de convertir la tierra en cosas, aunque el trato con el demonio es cosa complicada, por la simple razón de que Xarso no desea nada. Si el demonólogo astuto insiste, al final conseguirá que el demonio le solicite algo a cambio de sus servicios, pidiéndole normalmente que se le suministre algún tipo de objeto difícil de obtener, que o bien conseguirlo meterá en bastantes aprietos a su invocador o le llevará «casualmente» a encontrar algo que codiciará en extremo y que bien puede llevarlo a la ruina. No se le conocen amistades o rivales a Xarso, ni tampoco tiene especial interés en el mundo de los mortales, siendo un devoto de su «profesión».

FUE:	22	Altura:	1,50 varas
AGI:	16	Peso:	136 libras
HAB:	22	RR:	0 %
RES:	18	IRR:	150 %
PER:	20	Aspecto:	14 (Normal)
COM:	11		
CUL:	8		

Armadura: Hábito grueso (1 punto de protección).

Armas: Pelea 50 % (1D3+1D6), Látigo 65 % (1D4+1+1D6).

Competencias: Descubrir 90 %, Escuchar 70 %, Elocuencia 65 %, Tormento 110 %, Sigilo 60 %.

Hechizos: Talismán de Protección, Virtud de Xarso, más todos los relacionados con el dolor y el tormento.

Poderes especiales:

- ✧ **Inmunidad al fuego:** Xarso es inmune al fuego.
- ✧ **Pesquisidor:** Xarso es capaz de intuir los deseos materiales pasados, presentes y futuros de todos los presentes. Los blancos, si son conscientes de esta habilidad del demonio, pueden intentar esconderlos pensando en otra cosa o usando medios mágicos (pueden resistirse con una tirada combinada de RR y Templanza o usando de manera activa un amuleto o Talismán de Protección).
- ✧ **Creador de formas:** Xarso puede convertir cualquier cantidad de polvo, arena o tierra en cualquier objeto material que desee, aunque el tamaño ha de ser proporcional a la cantidad de materia prima inicial. El cambio dura hasta que lo desee el demonio, aunque normalmente volverá a su estado normal al siguiente amanecer, si sus invocadores no lo especifican. Los objetos tendrán sus propiedades ordinarias, pero no ninguna mágica (un hacha transformada podrá cortar madera, pero un talismán no tendrá poder alguno).

ZUGIEL

Antiguo silfo al servicio de Guland, unos desafortunados comentarios que hizo sobre Silcharde como chiste ante su señor llegaron a oídos del aludido, que pidió explicaciones a Guland. Este, lejos de cubrir las espaldas a su servidor, se «sintió» escandalizado por su comportamiento y, como castigo, cedió a Zugiel al servicio permanente de Silcharde, el cual se encargó de hacerle pagar sus burlas con los peores encargos que un demonio puede llevar a cabo. Zugiel se aparece como un torbellino de aire y agua que recuerda a una figura humanoide. Los demonólogos lo invocan por sus poderes únicos como silfo y ondina, para proteger barcos durante largas travesías o para crear o calmar tempestades. Zugiel pide como pago el ahogamiento de víctimas inocentes en su honor, aunque lo que más le gusta es perjudicar los planes de Guland y Silcharde, eso sí, siempre que su «intervención» no pueda ser descubierta o demostrada. Los demonólogos que traten con él deben tener cuidado o se pueden ver involucrados en su pequeña guerra sucia. Zugiel siente una especial aversión (correspondida) por Mazbraún (¿sería acaso el responsable del chivatazo?).

FUE:	27	Altura:	-
AGI:	25	Peso:	-
HAB:	16	RR:	0 %
RES:	22	IRR:	170 %
PER:	18	Aspecto:	-
COM:	16		
CUL:	16		

Armadura: Solo las armas mágicas o benditas le dañan.

Armas: Pelea 70 % (1D3+2D6).

Competencias: Navegación 120 %, Nadar 99 %, Astrología 120 %, Conocimiento Mágico 99 %, Alquimia 70 %, Leyendas 70 %, Intimidar 89 %, Descubrir 80 %, Escuchar 80 %, Conocimiento de Área (Zonas costeras) 65 %.

Hechizos: Aceleración, Aliento del Diablo, Amuleto, Talismán de Protección, Bálsamo de Curación, Bendición de Jonás, Don de Tritón, Cuerda de Cridavents, Encanto del Viajero, Clarividencia, Maldición de Gul, Vitriolo Salvaje, Danza, Discordia, Dolores de Parto, Falsas Visiones, Don de Palabra, Filtro de Olvido, Invocación de Ondinas, Invocación de Silfos, Lámpara de Búsqueda, Mal de Piedra, Bendición de Pepín, Mal del Tullido, Polvos Elementales, Alas del Maligno, Piel de Lobo, Maldición de Bruja, Lanza de Zugiel.

Poderes especiales:

Zugiel tiene los poderes propios de una ondina y un silfo.

ZÛRRLL

Demonio de la ignorancia al servicio de Agaliarethp. Zûrrll fue antes de la caída una potestad obsesionada por poseer absolutamente todo el conocimiento. Esto propició que, ante la negativa del Altísimo a concederle su capricho, se aliase con Luzbel para lograr su objetivo. Tras la caída y como castigo adicional, Dios lo maldijo a que lo olvidase todo. Por ello, transformado en un demonio de la ignorancia, solo puede retener conocimientos si los roba a otros, aunque le duren poco a causa de la maldición divina. Se aparece como una extraña medusa humanoide semicorpórea que habla con voz muy lenta, como si le costase (a medida que absorbe conocimientos,

se vuelve más fluida). Los demonólogos lo invocan como ejecutor, para condenar a una muerte en vida a sus enemigos. El demonio pide como pago que se le invoque y se le deje suelto, para alimentarse de nuevos conocimientos, o se le provea de víctimas eruditas que devorar. Zûrrll odia y envidia por igual a Bhêz.

FUE:	20	Altura:	2 varas
AGI:	23	Peso:	-
HAB:	14	RR:	0 %
RES:	19	IRR:	222 %
PER:	22	Aspecto:	-
COM:	6		
CUL:	1+Especial		

Armadura: Solo las armas mágicas o benditas le dañan.

Armas: Devorar conocimientos 75 % (Especial), Pelea 50 % (1D3+1D6).

Competencias: Ninguna.

Hechizos: Ninguno, pero si logra devorar al menos un hechizo recordará los siguientes: Talismán de Protección, Embrujar, Estulticia, Marchitar el Conocimiento, Vientos de Olvido, Cólera de Zûrrll.

Poderes especiales:

- ✦ **Forma semicorpórea:** La verdadera forma de Zûrrll es semicorpórea, lo cual le permite atravesar puertas, paredes y otros obstáculos sólidos, tardando tres asaltos (o más, según grosor).
- ✦ **Devorar conocimientos:** El ataque de devorar conocimientos de Zûrrll le permite devorar 2D10 puntos de competencias de una persona si esta falla su tirada de RR, ganando el demonio idéntica cantidad de puntos de Aprendizaje, que serán gastados en la misma competencia. Por cada 100 puntos de puntos perdidos por una misma víctima, esta pierde un punto de CUL que gana Zûrrll. Si lo desea Zûrrll puede orientar su ataque hacia una competencia, hechizo, fórmula alquímica o ritual de fe en concreto, a costa de sufrir un penalizador de -25 % en el ataque. La pérdida de CUL, hechizos, conocimientos, etcétera de sus víctimas es permanente, debiéndose recuperar de nuevo con puntos de Aprendizaje (la pérdida de CUL no es recuperable).
- ✦ **Posesión:** Zûrrll puede poseer a los humanos, si estos fallan una tirada de RR. En ese estado toma el control total de la persona, pudiendo acceder a toda su memoria y realizar (si lo desea) los ataques de devorar conocimientos de forma automática (sin hacer tiradas). El tener al demonio dentro va a terminar consumiendo al huésped, aunque al demonio no le interese: cada hora que posea a un mortal, este sufre un ataque de devorar conocimientos. En este ataque se hace la tirada si a Zûrrll no le interesa dejar seco al huésped tan pronto, de otra forma el ataque es automático. Zûrrll no puede permanecer dentro de un cuerpo «hueco» (sin competencias o CUL 0).
- ✦ **Maldición divina:** La maldición divina hace que Zûrrll pierda 2D10 puntos de competencias al azar cada hora, con un mínimo de 1, si está poseyendo un cuerpo. Cada pérdida de 66 puntos completos hace que Zûrrll olvide un hechizo, fórmula alquímica, etcétera al azar (sus hechizos por defecto no cuentan, desapareciendo cuando olvide los hechizos devorados). Cada día disminuye su CUL en 1, aun cuando esté poseyendo un cuerpo.

Mashkîth

A través de antiguos tratados robados a los cabalistas, los demonólogos han aprendido de la existencia de los *mashkîth*, oscuros espíritus que merodean el Árbol de la Muerte y que solo existen para destruir. Los primeros intentos de los demonólogos por hacer uso de estos espíritus fue un total desastre. Y no podía ser de otra forma, pues un *mashkîth* no responde a las fórmulas mágicas ordinarias de la demonología, si bien puede ser invocado, no así dominado: no se amedrenta ante las amenazas y no se puede llegar a pactos con él. La razón es sencilla: no se puede razonar con un *mashkîth* pues no son inteligentes a la manera humana (lo más la inteligencia de un animal furibundo), no hay nada que ansien pues viven por y para la destrucción, siendo lo demás insignificante. Así pues, cuando se invoca a un *mashkîth*, lo mejor es apartarse de su camino e intentar orientar su cólera hacia el objetivo deseado. Otro inconveniente del uso de estos espíritus es que, terminado su trabajo, no retornan al Árbol de la Muerte, debiendo ser eliminados o expulsados (los demonólogos han demostrado, para bien o para mal, ser demasiado eficientes a la hora de adaptar los hechizos *qliphoticos* a sus prácticas).

El que Devora el Odio

Se cuenta que el hijo de un cabalista, jugueteando con los libros de su padre, invocó accidentalmente a uno de Los que Derraman la Sangre. Su padre, desesperado, consiguió encerrar a su hijo en un círculo mágico, mientras intentaba encontrar una manera de ayudarlo. Resistiendo el *mashkîth* todo intento de exorcismo o expulsión, el cabalista buscó otra solución: encerró al espíritu en lo más profundo del alma de su hijo, haciendo que se alimentase de su odio. El resultado fue un éxito, y el hijo se recuperó, de hecho se volvió más pacífico y tranquilo, no demostrando odio o rencor alguno. Todo fue bien hasta que, años después, durante el ataque de unos cristianos exaltados a la judería, el hijo fue golpeado por uno de ellos. Ese ataque provocó un odio especial, un odio que hizo salir al *mashkîth* a la superficie para saborearlo. Las consecuencias fueron horripilantes, pues el poseso mató a multitud de judíos y gentiles, antes de que su propio padre, con lágrimas en los ojos, acabase con la vida de su hijo, para evitar males mayores. El espíritu volvió al Árbol de la Muerte, pero volvió cambiado por la magia del cabalista: había nacido El que Devora el Odio.

Los poseídos por este espíritu no demuestran ningún comportamiento violento, es más, todo lo contrario. Cuando el *mashkîth* es invocado, posee a su huésped simplemente alimentándose de su odio, quedando el espíritu en un estado medio aletargado que permite al huésped hacer vida normal. El huésped muestra un comportamiento pacífico y así seguirá hasta que, por cualquier motivo, sea atacado. Si esto sucede, El que Devora el Odio despertará, poseyendo completamente a su huésped, transformándolo, y acto seguido, atacará a todo los presentes. La forma bestial de El que Devora el Odio es muy similar a uno de

Los que Derraman la Sangre, con la salvedad de que sus dientes son extremadamente largos y puntiagudos.

En forma bestial utiliza las características del huésped original con los siguientes modificadores:

FUE:	+7	Altura:	+0,40 varas
AGI:	+7	Peso:	+85 libras
HAB:	-1	RR:	0 %
RES:	+7	IRR:	136 %
PER:	+4	Aspecto:	-8
COM:	-2D6		
CUL:	-2D6		

Armadura: La que portase el huésped.

Armas: Las del huésped además de Pelea 85 % y Mordisco 50 % (1D4+Bonificador de daño y una secuela adicional).

Competencias: Esquivar 55 %, Correr 85 %, Saltar 80 %, Nadar 75 %, Escuchar 75 %, Descubrir 81 %, Rastrear 70 % más todas las competencias del huésped.

Hechizos: Furia, Discordia, Maldición de Caín, Roce del Maligno.

Poderes especiales:

- ✧ **Sin odio:** El poseído por El que Devora el Odio no demuestra odio alguno y no puede iniciar ataque alguno contra nadie, solo puede defenderse (o defender a otros sin atacar) o esquivar ataques. Si es víctima de un ataque que le golpee, el huésped será totalmente poseído por el *mashkîth*, tomando su forma bestial.
- ✧ **Resistencia:** El que Devora el Odio no se desmaya por puntos negativos.
- ✧ **Velocidad:** El que Devora el Odio se mueve más rápido que los hombres normales, pudiendo hacer tres ataques por asalto.
- ✧ **Oído fino:** El que Devora el Odio puede escuchar los latidos de un ser vivo a treinta pasos.
- ✧ **Poseción:** Aquel que mate a El que Devora el Odio, si lo hace con odio en su corazón, deberá pasar una tirada de RR o será poseído por el *mashkîth*. El espíritu no poseerá a su huésped de forma activa, sino que empezará a alimentarse de su odio.
- ✧ **Apariencia aterradora:** La horrible apariencia del *mashkîth* inspira terror en los mortales, haciéndolos huir si no superan una tirada de Templanza. Todos aquellos de profesión violenta (soldados, alguaciles, bandidos, etcétera) parecen ser inmunes al pavor que el ser inspira, no necesitando realizar la tirada.

El que Devora la Lujuria

No todos los *mashkîth* matan usando la violencia, algunos usan medios menos convencionales. El que Devora la Lujuria pertenece a esta categoría. Este espíritu, que solo puede poseer cadáveres, reanima al cuerpo haciéndolo aún más

Parte II: Daemonolatría

bello de lo que era en vida (aunque se hable de este espíritu en masculino, el cuerpo reanimado mantendrá su sexo original, pero no hará asco alguno a fornicar con cualquier hombre o mujer), lanzándose inmediatamente a practicar sexo con el primero que vea. El intento de fornicar se iniciará sin mediar palabra, desvestiéndose (si no estaba desnudo ya) y desvestiendo al blanco para iniciar el acto. Si este se resistiese o se negase, el *maskith* trataría de inmovilizarlo y lo violaría. Si aun así el blanco se librase de su presa, loco de furia, trataría de matarlo a golpes. Una vez ha empezado a fornicar con una víctima, repetirá el acto hasta que esta caiga inconsciente, en cuyo caso buscará a otra. Algunos demonólogos invocan voluntariamente a este espíritu, pues según comentan, fornicar con estos *maskith* es la experiencia sexual más increíble que se puede tener, incluso superando a las que se consiguen con súcubos e incubos.

Utiliza las características del huésped original con las siguientes modificaciones:

FUE: +2D3 **Altura:** +0
AGI: +2D3+1 **Peso:** +0
HAB: +1D6 **RR:** 0 %
RES: +1D6+1 **IRR:** 100/300 %
PER: +1D6+1 **Aspecto:** 20+1D6
COM: 1D6
CUL: 1

Armadura: Ninguna.

Armas: Pelea 75 %, Sexo 99 % (Especial).

Competencias: Seducción 79 %, Esquivar 40 %, Correr 70 %, Saltar 70 %, Nadar 60 %, Escuchar 65 %, Descubrir 65 %, Rastrear 60 %.

Hechizos: Ninguno.

Poderes especiales:

- ✦ **Unión sexual:** Si El que Devora la Lujuria es atacado y dañado cuando está fornicando, el amante sufre el mismo daño que el *maskith*.
- ✦ **Coito imparable:** Aquel que comience a fornicar con El que Devora la Lujuria deberá hacer una tirada de RR, o presa de un placer indescriptible, no será capaz de parar de realizarlo (y repetirlo después).
- ✦ **Coito mortal:** Aquel que forneque con El que Devora la Lujuria deberá hacer una tirada de RES×2. Si pifia morirá. Si falla perderá 3D6 puntos de vida. Si tiene éxito, perderá 1D10 puntos de Vida. Si saca un crítico solo perderá 1D6 puntos de Vida. El hechizo de Medalla de Virilidad proporciona una «armadura» mágica para resistir este daño de 5 puntos. Tras el acto, el amante deberá lanzar RES×1, desmayándose si fallase, lo cual es lo mejor que podría hacer, ya que El que Devora la Lujuria tratará de fornicar nuevamente. Si el amante cae inconsciente, permanecerá en ese estado durante 1D10×1D10 minutos, y el *maskith* partirá en busca de una nueva víctima.
- ✦ **Vulnerable al sol:** La luz solar pudre el cuerpo de El que Devora la Lujuria, devolviendo su cuerpo a su forma cadavérica. Cada asalto bajo luz solar inflige 1D6 puntos de daño al *maskith*, perdiendo igual cantidad de puntos de Apariencia.

- ✦ **Sangre mágica:** La sangre de El que Devora la Lujuria puede ser usada como poción para el hechizo de Polvos de Seducción, pero aquel que la beba perderá 1D6 puntos de vida durante el acto sexual.

Los que ARREBATAN LA VISIÓN

El nombre de estos seres proviene de su obsesión por los ojos. Cuando uno de estos *maskith* posee el cuerpo de un muerto, vuelve la piel de cadáver rugosa, de una textura similar al cuero mal curtido, haciendo que su pelo corporal se vuelva cano y crezca desmesuradamente, al igual que sus uñas, que se vuelven largas y curvas. Lo primero que hará el ser tras poseer el cadáver será arrancarse los ojos y comérselos, tras lo cual saldrá en busca de más ojos, humanos o animales, comportamiento que repetirá una y otra vez hasta ser destruido. Curiosamente, el *maskith* no busca tanto la muerte y el sufrimiento como sus hermanos, dándose por satisfecho por la ingestión de ojos, es cuando el dueño de los ojos se niega a «dárselos» cuando el ser lo mata para facilitar la tarea.

Estos espíritus son invocados de manera voluntaria por demonólogos sin escrúpulos, ya que el *maskith* no tomará el control del cuerpo hasta que este muere, quedándose alestargado a la espera. La razón de la invocación del *maskith* no es tanto la venganza que se le puede ofrecer a sus asesinos como el poder que confieren a su huésped: aquel poseído por uno de Los que Arrebatan la Visión puede ver perfectamente siempre, incluso en la más absoluta oscuridad o en casos más extremos, como haber perdido los ojos o ser ciego. El poder funciona incluso cuando cierra los párpados, lo cual suele requerir que el huésped se acostumbre a su nueva condición.

Posee las características del huésped original con los siguientes modificadores:

FUE: +1D6-1 **Altura:** +0
AGI: +1D6 **Peso:** -8D10 libras
HAB: -1D6-1 **RR:** 0 %
RES: +1D6-2 **IRR:** 110/125 %
PER: +1D6+1 **Aspecto:** -2D6
COM: -2D6
CUL: -2D6

Armadura: La que portase el huésped tras su muerte más piel curtida (3 puntos de protección).

Armas: Garras 55 % (1D3+2+Bonificador de daño).

Competencias: Esquivar 40 %, Correr 60 %, Saltar 60 %, Nadar 50 %, Escuchar 65 %, Descubrir 65 %, Sigilo 55 %.

Hechizos: Ninguno.

Poderes especiales:

- ✦ **Visión suma:** Aquellos seres vivos poseídos por este espíritu no pierden el control de sus actos en grado alguno, solo ganando el poder de ver en cualquier situación, incluso en la oscuridad o en un caso en que normalmente no pudiesen físicamente. La visión no desaparece al cerrar los párpados, lo que requiere un tiempo de habituamiento de varias semanas, tras el cual podrá dormir, previa tirada exitosa de Templanza. Un fallo impedirá el sueño en ese día, aunque facilitará el de la siguiente, aplicando penalizador a determinar a la tirada de Templanza.

✧ **Manifestación:** Una vez el huésped muere, Los que Arrebatan la Visión se manifiestan tal y como son en realidad. Para ello, el alma del muerto debe haber partido, lo cual sucederá en el amanecer o en el ocaso, lo que llegue antes.

✧ **Devoradores de ojos:** Si Los que Arrebatan la Visión devoran un ojo, recuperan 1 punto de vida, si es de rata, ardilla o conejo; 1D3 si es de perro o lobo; 1D6 si es de vaca o caballo; y 1D8 si es humano.

✧ **Visión suprema:** Los que Arrebatan la Visión ven perfectamente en cualquier situación.

✧ **Resistencia:** Los que Arrebatan la Visión no se desmayan al llegar a puntos negativos, aunque si reducen sus competencias a la mitad.

Los que Cabalgan en Vientos de Infortunio

Estos espíritus fueron largo tiempo subestimados por demonólogos de todas las épocas, pues a diferencia de otros *mashkith*, no son especialmente destructivos, al menos en un principio. Los que Cabalgan en Vientos de Infortunio son unos oscuros entes que, una vez han poseído a su víctima, se ven cegados por el espíritu de esta, permaneciendo en el interior del anfitrión, sin poder crearle mucho perjuicio, ni mucho menos dominarle. Cegados y aletargados, poco pueden hacer, pero en ciertos momentos en que su anfitrión esté lo suficientemente tenso, nervioso, o simplemente emocionado, pueden deslumbrar lo que les rodea y desatar su rabia, que toma la forma de una increíble mala suerte para la víctima o buena suerte para sus enemigos (si tienen intenciones homicidas hacia el anfitrión). Una vez ha acabado con su anfitrión, el *mashkith* intentará poseer a la persona más cercana, extendiéndose aún más las desgracias e infortunios.

No poseen características físicas, solo las siguientes:

RR: 0 %
IRR: 100/125 %

Poderes especiales:

✧ **Mala suerte:** Los que Cabalgan en Vientos de Infortunio, una vez han poseído a una víctima, no toman en control de ella, es más, son subyugados por su espíritu, permaneciendo ciegos y aletargados. Sin embargo, en aquellos momentos más tensos o emotivos del anfitrión, logran discernir lo que les rodea, descargando su poder para intentar destruir al poseído. Este ataque toma la forma de una increíble mala suerte para la víctima o buena para sus adversarios, otorgando respectivamente un penalizador de -50 % o bonificador de +50 %, durante un único asalto (lo que sea peor para el anfitrión). Tras este ataque, el *mashkith* debe recuperarse, no pudiendo volver a atacar hasta que pasen 1D100+Suerte minutos, o se presente otra ocasión tensa o emotiva, lo que tarde más.

Los que Cabalgan en Vientos de Infortunio están de alguna forma conectados a la esencia misma de la mala suerte, por ello aquellos poseídos por estos entes ven reducida su Suerte a la mitad, de manera permanente hasta liberarse del espíritu, y no pueden hacer uso de Suerte o beneficiarse de

hechizos tales como Bendición de Hada, Fortuna o similares. Hechizos que perjudiquen la Suerte del blanco (infortunio, mal de ojo, etcétera), ven doblados sus efectos en los poseídos.

✧ **Poseión:** Una vez muere el anfitrión, el *mashkith* saldrá del cuerpo del desdichado y se dejará arrastrar por los vientos, intentando poseer a la primera persona que la racha de aire a la que se hayan atado roce. En caso de fallo, pueden seguir en la ráfaga de viento e intentarlo de nuevo, pero si al alba o el ocaso no han conseguido poseer a un nuevo huésped, vuelven al Árbol de la Muerte.

Los que Derraman la Sangre

Estos *mashkith* son la encarnación primordial del odio homicida. La tradición los tiene como los hijos de Aquella que se Regocija en la Sangre del Herido, pudiendo estos espíritus poseer a aquellos embargados de un gran odio. Si esto sucede, el cuerpo de la víctima se hincha, creciendo sus músculos de una forma caótica, lo que le abre llagas sangrantes. Su rostro también cambia, inyectándose sus ojos profundamente en sangre y creciendo su boca hasta llegar a tocar las orejas con los labios. Manteniendo parte del conocimiento de su huésped, Los que Derraman la Sangre se lanzaran a acabar con la vida de aquellos que más a mano tengan, prosiguiendo su cacería con aquellos que se encuentren en su camino.

Sus características son las del huésped original con los siguientes modificadores:

FUE:	+1D6+2	Altura:	+0,30 varas
AGI:	+1D6+1	Peso:	+8D10 libras
HAB:	-1	RR:	0 %
RES:	+1D6+2	IRR:	100/130 %
PER:	+2	Aspecto:	-2D6
COM:	-2D6		
CUL:	-2D6		

Armadura: La que portase el huésped.

Armas: Las del huésped, además de Pelea 75 % y Mordisco 50 % (1D4+Bonificador de daño)

Competencias: Esquivar 50 %, Correr 75 %, Saltar 60 %, Nadar 50 %, Escuchar 65 %, Descubrir 65 %. Los que Derraman la Sangre comparten parcialmente los conocimientos de su víctima (conocen su entorno).

Hechizos: Furia.

Poderes especiales:

✧ **Resistencia:** Los que Derraman la Sangre no se desmayan por puntos negativos, aunque cuando esto sucede, reducen a la mitad todas sus competencias.

✧ **Velocidad:** Los que Derraman la Sangre se mueven más rápido que los hombres normales, pudiendo hacer tres ataques por asalto.

✧ **Oído fino:** Los que Derraman la Sangre pueden escuchar los latidos de un ser vivo a treinta pasos.

✧ **Poseión:** Aquel que mate a uno de Los que Derraman la Sangre, si lo hace con odio en su corazón, deberá pasar una tirada de RR o será poseído por el *mashkith*.

- ✦ **Sangre mágica:** La sangre de uno de Los que Derraman la Sangre puede ser usada como posición para el hechizo de Furia (pág. 182/148 del manual de juego).
- ✦ **Apariencia aterradora:** La horrible apariencia del *maskith* inspira terror en los mortales, haciéndolos huir si no superan una tirada de Templanza. Todos aquellos de profesión violenta (soldados, alguaciles, ladrones, etcétera) parecen ser inmunes al pavor que el ser inspira, no necesitando realizar la tirada.

Los que Desgarran la Noche

Aquel que invoque a uno de Los que Desgarran la Noche se puede llevar una buena sorpresa, pues lo que responde a la invocación no es el horrible monstruo de garras afiladas como cuchillas de más de dos varas, con cuerpo peludo y gomoso que recuerda a un cruce entre hombre, león y murciélago. No, en su lugar aparece una especie de capa de tacto frío y gomoso como el cuerpo de un pulpo o calamar, con un broche en forma de colmillos de león. Pero ha de tener cuidado el demonólogo, pues ese es el estado durmiente de El que Desgarra la Noche y ante todo no ha de ponerse la capa, pues si lo hace, no podrá quitársela, y lo que es peor, cuando se duerma el portador, el *maskith* despertará, transformando su cuerpo en la bestia que es realmente, esparciendo la muerte y la destrucción a su paso. Si esto sucediese, la única forma de liberar al infortunado portador es o bien matarlo o someterlo a un exorcismo o expulsión, cuando recupere su forma humana.

En forma de capa, proporciona una protección de 3 puntos. No pierde puntos de Resistencia por los golpes que se le infrinjan, a no ser que provengan de una fuente mágica o bendita, cosa que encoleriza al maskith sobremedida, y suele provocar que (el broche) «muerta» a su portador, dañándolo. En forma bestial, posee las características del huésped original con los siguientes modificadores:

FUE: +1D6+1 **Altura:** +0,75 varas
AGI: +1D6+2 **Peso:** +100 libras
HAB: -2D6 **RR:** 0 %
RES: +2D6 **IRR:** 125/145 %
PER: +1D6 **Aspecto:** -2D6+2
COM: 1
CUL: 1

Armadura: Pelo y piel gomosa (5 puntos de protección).

Armas: Garras 60 % (1D8+Bonificador de daño), Mordisco 40 % (1D6+1+Bonificador y una secuela adicional). Si ambos ataques con garras tienen éxito, puede lanzar un mordisco en el mismo asalto.

Competencias: Correr 80 %, Volar 90 %, Tregar 80 %, Descubrir 80 %, Escuchar 60 %, Rastrear 80 %, Olfatear 80 %, Esquivar 50 %, Sigilo 55 %.

Hechizos: Maldición del Hierro, Cuerda de Cridavents, Vela de Temor.

Poderes especiales:

- ✦ **Capa:** Aquel que vista la capa descubrirá que no puede quitársela de ninguna forma. Cualquier intento violento para desvestirse hará que la capa «muerta» a su portador, haciéndole 1D6 puntos de daño en su cuello, que

ignoran armadura. El uso de rituales de Exorcismo o el hechizo de Expulsión lograrán que el cierre de la capa se abra, cayendo esta al suelo. Es necesario un segundo hechizo o ritual para destruir la capa.

En su forma de capa, proporciona 3 puntos de protección a aquel que la vista, pero a no ser que se le golpee por la espalda, por cada ataque se deberá hacer una tirada de Suerte, para determinar si el golpe alcanza la capa o no. Además, la capa actúa como un talismán para el hechizo de Alas del Maligno.

- ✦ **Posesión:** Cuando su víctima duerme, el *maskith* toma posesión de ella, transformándola en una bestia y dedicándose a esparcir la destrucción. Cuando está despierta, la posesión y la transformación revierten hasta que vuelva a dormirse. La víctima no tiene derecho a tirada de RR para evitarlo.
- ✦ **Visión en la oscuridad:** El *maskith* ve en la oscuridad.
- ✦ **Vulnerable al sol:** La luz solar daña al *maskith*, haciéndole 1D6 puntos de daño por asalto e ignorando su armadura natural.
- ✦ **Apariencia aterradora:** La horrible apariencia del *maskith* inspira terror en los mortales, haciéndolos huir, si no superan una tirada de Templanza.

Los que Devoran los Pecados

El origen de estos espíritus es por lo menos curioso. Se cuenta que en los tiempos de los Apóstoles, una secta gnóstica herética adoptó parte de la filosofía del naciente cristianismo. Adaptándola a sus propias prácticas y preocupados por la debilidad de sus miembros a la hora de resistir la tentación, encargaron a los hechiceros de su secta encontrar un medio mágico para dejar de pecar. Y, tras varias investigaciones, hallaron su objetivo en un antiguo texto judío, en el que se encontraba un ritual para invocar a un misterioso espíritu que se alimentaba de los pecados. Los miembros de la secta comenzaron a realizar el ritual y se vieron poseídos por Los que Devoran los Pecados. La leyenda termina aquí, no sabiéndose si la secta fue exterminada por los *maskith* o si, Dios sabe cómo, ha conseguido sobrevivir en la clandestinidad hasta nuestros días. Sea como sea, se rumorea que algunos frailes y monjas pueden realizar este ritual, como si de un ritual de fe se tratase, para mantener su pureza.

Los que Devoran los Pecados son unos *maskith* muy poco comunes. En lugar de destruir a sus víctimas de forma activa, se acurrucan en un oscuro lugar de su alma, alimentándose lentamente de sus pecados y de su misma vida. Aquellos que han sufrido los efectos de estos espíritus lo describen como una mezcla de un frío intenso que quema y una sensación de asfixia. Existe la leyenda (sin confirmar) de que aquel que muera (por su causa o no) poseído por uno de Los que Devoran los Pecados irá al Cielo, pues los *maskith* devoran literalmente los pecados de su víctima.

No posee características físicas, solo las siguientes:

RR: 0 %
IRR: 100/130 %

Poderes especiales:

- ✦ **Inquisidor:** Cuando uno de Los que Devoran los Pecados posee a un huésped, este no toma el control ni modifica su conducta para nada, pudiendo hacer vida normal. Sin embargo, en el momento en que el huésped cometa un pecado, deberá hacer una tirada de RR. Si la pasa, perderá 1D6 puntos de vida. Si es crítica, solo perderá un punto. Si falla, perderá 2D6 puntos, y si tiene la mala suerte de pifiar, morirá. Pero puede ser peor, pues si cometiese un pecado capital, la pérdida de vida se dobla, y aquellos que se encuentren a menos de doce pasos del pecador y no pasen una tirada de RR pierden 1D6 puntos de vida.
- ✦ **Posesión:** Aquel que mate a un poseído por uno de Los que Devoran los Pecados deberá hacer una tirada de RR o será poseído por el *mashkîth*. Cuando una víctima es poseída por uno de Los que devoran los pecados, esta pierde un punto de vida por cada tipo de pecado que haya cometido y no haya sido absuelto (solo un punto por cada categoría). Aquellos en estado de pureza son inmunes a esta posesión, obligando al *mashkîth* a retornar a su oscuro reino.

Los que se Arrastran Esparciendo la Muerte

Estos espíritus solo pueden poseer cadáveres, ya sean de hombres o animales. Una vez poseído, el cadáver se anima, creciéndole garras y unos afilados dientes y, con una mirada furibunda y asesina, se lanza en persecución de cualquier ser vivo al que se encuentre. Los *mashkîth* pueden aparentar ser animales o humanos rabiosos o perturbados, pero a medida que su cuerpo se pudre y se «repara», su apariencia se vuelve especialmente horripilante.

Posee las características del huésped original con los siguientes modificadores:

FUE:	+5	Altura:	+0
AGI:	+2D4	Peso:	+0
HAB:	-2D6	RR:	0 %
RES:	+1D6+1	IRR:	105/120 %
PER:	+1D6	Aspecto:	-3D6
COM:	1		
CUL:	1		

Armadura: Las armas no mágicas o benditas le hacen daño mínimo.

Armas: Garras 60 % (1D6+Bonificador de daño), Mordisco 60 % (1D6+Bonificador de daño y posibilidad de contagio de la lepra).

Competencias: Correr 85 %, Saltar 80 %, Nadar 70 %, Rastrear 80 %, Escuchar 65 %, Descubrir 50 %, Olfatear 80 %, Esquivar 45 %.

Hechizos: Ninguno.

Poderes especiales:

- ✦ **Regeneración:** Una vez ha matado a su víctima, el *mashkîth* puede arrastrarse por encima de sus restos, haciendo que partes del mismo se adhieran a su cuerpo, «reparándolo».

Por cada víctima, el *mashkîth* puede recuperar 2D3 puntos de vida mediante esta práctica.

- ✦ **Resistencia:** El *mashkîth* no se desmaya por puntos negativos.
- ✦ **Sentidos agudos:** El *mashkîth* posee unos sentidos tan agudizados como los de un lobo.
- ✦ **Putrefacción:** Cada día que el *mashkîth* pase sin matar, hace que su cuerpo se pudra. Si no pasa una tirada de RES×2, perderá 1D6 puntos de vida.
- ✦ **Posesión:** Si el *mashkîth* mata a su víctima con un crítico, el cadáver de esta será poseída por otro de Los que se Arrastran Esparciendo la Muerte.
- ✦ **Apariencia terrible:** Si el *mashkîth* es especialmente horrible puede provocar miedo, lo que requiere que aquellos que lo vean superen una tirada de Templanza, o huirán aterrados.

Los que Surgen de las Entrañas para Aniquilar a los Enemigos

Este insidioso *mashkîth* es débil en comparación con otros y una vez ha entrado en su víctima se agazapa en sus entrañas, alimentándose de sus emociones negativas, especialmente de su odio. Cuando su anfitrión siente una intensa cantidad de tales emociones, logra conseguir las suficientes para manifestarse físicamente, surgiendo de las entrañas del poseído y esparciendo la muerte entre aquellos que son blancos de las emociones. Estas emociones nublan temporalmente al espíritu, el cual no es capaz de ver de forma clara al resto de personas y las ignorará mientras no se pongan en su camino.

Posee las características del huésped original con los siguientes modificadores:

FUE:	+1D6	Altura:	+0
AGI:	+1D6	Peso:	+0
HAB:	+1	RR:	0 %
RES:	+1D6	IRR:	100/130 %
PER:	+1D6-1	Aspecto:	-1D3
COM:	-2D6		
CUL:	-2D6		

Armadura: Ninguna (de hecho aparece desnudo).

Armas: Como mínimo Pelea al 50 %, aunque conocerá el uso de todas las armas que conociese el poseído.

Competencias: Rastrear 60 %, Descubrir 60 %, Escuchar 60 % más todas las competencias que conozca el poseído.

Hechizos: Ninguno.

Poderes especiales:

- ✦ **Desdoblamiento:** Cuando el poseído siente odio u otra emoción negativa (debe ser intensa) hacia alguien, sentirá un terrible dolor y en los tres próximos asaltos, surgirá de su vientre, entre agonía, un doble del poseído que se lanzará en persecución del blanco del odio (el huésped no muere ni sufre daños por «parir» a su doble, aunque doler le dolerá mucho mucho). Toda persona, a excepción de la persona buscada, es ignorada por el *mashkîth*, a no ser que le entorpezcan o le impidan alcanzar el blanco, en cuyo

Parte II: Daemonolatría

caso se vuelven «visible» para el espíritu y serán atacadas hasta la muerte. Si el *mashkith* consigue matar al blanco, se «meterá» dentro del cadáver del mismo, deshaciéndose su forma física y volviendo su forma espiritual al interior del cuerpo del poseído del que surgió. Matar al *mashkith* solo sirve para que vuelva al cuerpo del poseído, saliendo en el próximo arrebató de odio o emoción negativa. La única forma de librarse del *mashkith* es exorcizar al poseído o matarlo.

Los que Surgen de las Pesadillas

Los que surgen de las pesadillas son unos *mashkith*, que si bien no tienen poder para tomar el control de aquellos que poseen, usan las pesadillas de su víctima para esparcir la muerte y la destrucción. Cuando poseen a su huésped, no toman el control de la misma, siguiendo esta su vida normal. En su lugar, se acurrucan en un oscuro lugar de su mente, esperando a que su huésped duerma. En ese momento, le provocan horribles pesadillas con lo que sea que le provoque mayor terror. En ese momento de mayor pavor, de la boca y nariz de su víctima surge un oscuro humo que toma la forma física de lo soñado. En esta forma, Los que Surgen de las Pesadillas se dirigen a matar y destruir, aunque deben darse prisa, pues cuando el huésped despierte, volverán de nuevo al huésped hasta la siguiente noche. Estos *mashkith* son especialmente insidiosos, pues acabar con la forma soñada no los mata o destierra, sino que vuelven al huésped, que los volverá a liberar la siguiente noche.

Sus características varían según la pesadilla, excepto las siguientes:

RR: 0 %

IRR: 110/135 %

Competencias: Varían, aunque solo usará aquellas competencias que le sirvan para matar.

Hechizos: Normalmente ninguno, aunque según la forma de la pesadilla puede manifestar algunos de forma temporal, que solo usará si provocan la muerte o el dolor, y nunca si implican un plan elaborado o complicado.

Poderes especiales:

✧ **Forma de pesadilla:** Los que Surgen de las Pesadillas toman la forma del temor más grande de su huésped, ganando los poderes y limitaciones de los mismos. El huésped, si es consciente de su maldición, puede intentar reprimir sus miedos con una tirada exitosa de Templanza, pudiendo evitar que el *mashkith* surja del cuerpo, al menos por esa noche. El hechizo de sueño reparador impide que el espíritu se materialice.

✧ **Imposibilidad:** Los que Surgen de las Pesadillas, una vez que toman forma física, no pueden ver a su huésped hasta que este despierte.

✧ **Expulsión:** Matar a uno de Los que Surgen de las Pesadillas no basta, pues vuelve a su huésped, retornando a la siguiente noche. Es necesarios expulsarlo o exorcizarlo de su huésped o matar al mismo.

✧ **Aspecto aterrador:** Dependiendo de la apariencia que tome el *mashkith* puede, o no, provocar miedo a quien lo vea. Si es así, en caso de que los testigos no superan una tirada de Templanza, deberán huir o enfrentarse al ser con sus competencias a la mitad de porcentaje, a causa del terror.

Entre el Cielo y el Infierno

Los estudiosos de demonología no solo con demonios pueden cruzar su camino: engendros infernales pueden acudir a su llamada, así como criaturas nacidas de la más oscura magia negra, por no hablar de algún espíritu condenado o incluso algún que otro ángel.

Aberraciones de Adán

El origen de estas criaturas es misterioso, pero, según parece, estos seres no son creación infernal, si no que son obra de un experimento de demonología humana. A partir del fragmento de carne de una persona viva, se forma una criatura, a camino entre un familiar, un engendro infernal y un auténtico homúnculo. Una vez «creadas», estas aberraciones se asemejan a la persona original, aunque tienen una mueca demoníaca en el rostro, con una boca llena de afilados dientes y un cráneo alargado. Los cuerpos de estos seres son más altos, sin pelo alguno, más delgados y fibrosos, con multitud de palpitantes venas que se dejan ver a través de su piel gomosa, con manos de largos dedos y afiladas uñas. La criatura es poseída por el espíritu de un despojo, aunque está vinculada al alma del donante de la carne, compartiendo sus recuerdos, aunque no su conocimiento de competencias o hechizos, y sabiendo en todo momento dónde se encuentra

este. Este vínculo es tan fuerte que la aberración recibe sueños de lo que al donante le sucede y, en caso de su muerte, la criatura entra en un coma irreversible (lo cual no suele hacer gracia al despojo...). Aunque las aberraciones son criaturas muy poderosas de por sí, el hecho de que sean casi inmortales y que sufran de ataques de rabia las hace todavía más peligrosas para aliados y adversarios.

Las características se basan en los valores del donante, modificadas de la siguiente manera:

FUE:	×2	Altura:	+0,(4D6×2) varas
AGI:	×2	Peso:	-4D6 libras
HAB:	/2	RR:	0 %
RES:	×2	IRR:	+200 %
PER:	×2	Aspecto:	-10
COM:	/2		
CUL:	/2		

Armadura: Las armas ordinarias le hacen daño mínimo (las mágicas o benditas le hacen daño normal). El fuego le hace la mitad de daño.

Armas: Garras 69 % (1D6+bonificador de daño), Mordisco 50 % (1D6+1+ bonificador de daño), Pelea 75 %.

Daemonolatreia

Competencias: Las que conociese el despojo, aunque suelen demostrar un cierto talento natural en competencias físicas: Correr, Tregar, Nadar al 50 %.

Hechizos: Los que conociese el despojo, aunque la rabia de la Aberración y el hecho que sus PC sean cero (los regenera al igual que los espíritus familiares) impide que la criatura use magia.

Poderes especiales:

- ✧ **Rabia:** Una Aberración de Adán sufre ataques de rabia similares a los *lobisomes* (usa la misma tabla, pero sin ganancias de IRR). Estos ataques son más frecuentes y cada «comida» que se salte suma un +5 % al modificador de crisis (come tres veces al día, mínimo). Durante esas crisis, por supuesto, la criatura atacará a todo ser viviente, amigo o enemigo, que tenga a su alcance.
- ✧ **Cambio de forma:** Si la Aberración se «alimenta» adecuadamente (bebe sangre y come carne humana), puede tomar, a voluntad, la forma del donante original. Bajo esta forma, el ser reduce sus valores de características, peso, altura y apariencia a la de su donante.
- ✧ **Inmortal:** La criatura es prácticamente inmortal: no envejece, no muere por asfixia o inanición (aunque ciertamente le enoja), no pierde puntos de vida por llegar a valores negativos y regenera un punto de vida por asalto, aun cuando el daño exceda el límite de puntos negativos. Desmembrarlo puede retrasarlo, aunque los miembros se

pueden unir de nuevo si se acercan. La forma más segura de matarlo es calcinarlo, haciéndole el suficiente daño por fuego para hacer que sus puntos negativos excedan su límite, momento en el cual la aberración muere y deja de regenerarse.

- ✧ **Donante:** La Aberración está vinculada al alma de su donante, comparte sus recuerdos (pero no sus competencias o hechizos) y recibe sueños de su vida diaria y sabiendo en todo momento donde se encuentra. Si el donante muriese, la criatura entraría en un coma irreversible, hasta que este «resucite» de alguna forma: por ejemplo, si algún incauto invocase, vía Invocación de Ánimas al espíritu del donante, la Aberración «revivirá» durante la duración del hechizo (Despertar a los Muertos, Nigromancia o Resurrección no servirían). Ni que decir tiene que es un buen momento para quemar su cuerpo.
- ✧ **Visión en la oscuridad:** Una Aberración de Adán ve perfectamente en la oscuridad. A la criatura le disgusta la luz solar, aunque no le provoca daño o penalizador alguno, así que tratará de evitarla siempre que pueda o no tenga motivos para tener que soportarla.
- ✧ **Aberración animal:** Aunque sea un buen motivo de discusión entre demonólogos, es posible crear una Aberración de Adán a partir de un animal. La excepción con estos seres es que si se mata al animal original, automáticamente se mata a la aberración, la cual se pudrirá en cuestión de minutos.



Los Bienhallados

Los bienhallados, también llamados ángeles de la esperanza, son un grupo de ángeles bajo el mando de Rafael. Originalmente formaron parte del cuerpo angélico de los llamados «Observadores», pero, durante la deserción de los mismos, Rafael intercedió por ellos, objetando que ellos no habían abandonado su puesto por motivos egoístas, sino para ayudar a humanos en peligro, no siempre a través de una ayuda «palpable», a veces con unas pocas palabras de ánimo. Dios consideró los hechos, pero dado que le habían desobedecido, los castigó precisamente a seguir realizando esa tarea que ellos mismos habían elegido por el resto de la eternidad, bajo el mando de Rafael, aquel que los había defendido.

Los bienhallados se encuentran dentro de la humanidad, ocupando cuerpos humanos. Cuando un hombre justo y bueno esté a punto de morir injustamente y ruegue a Dios por los suyos y no por él mismo, su cuerpo puede ser ocupado por un bienhallado al morir, alzándose el cuerpo al siguiente amanecer. El bienhallado tendrá todos los conocimientos y habilidades del anterior cuerpo, y a partir de ese momento sufrirá todas las necesidades de un ser humano: comer, beber, dormir, respirar, etcétera, pero su naturaleza angélica le garantizará una serie de ventajas. La primera tarea del bienhallado será ocuparse de los familiares y amigos del muerto. Una vez que ha resuelto los posibles problemas que tuviesen, el bienhallado abandona a su «familia» y vagará por el mundo, ayudando a aquellos que necesiten su ayuda y a aquellos que Rafael le indique mediante sueños.

Los bienhallados no están en contacto directo con el Cielo. El único contacto que tienen es la recepción de mensajes, a través de sueños de Rafael, de sus encargos o misiones. Si un bienhallado tuviese que ponerse en contacto con «sus jefes», podría hacerlo, pero a un gran costo: debería «morir», no pudiendo volver al cuerpo que estuviese ocupando actualmente.

Un bienhallado tiene idénticas características que las del cuerpo humano que ocupa, exceptuando las siguientes:

RR: 115/135 %
IRR: 0 %

Armadura: Variable.

Armas: Las que conociese el humano original.

Competencias: Las que conociese el humano original, más Leer y Escribir 100 %, Teología 100 %, Disfrazarse 100 % y Empatía 100 %.

Rituales de Fe: Un bienhallado puede conocer rituales de hasta *quartus ordo*.

Poderes especiales:

✧ **Esperanza:** Como ángeles de la esperanza, los bienhallados poseen un optimismo innato que, combinado con su naturaleza divina, les permite alterar la realidad. Este poder se manifiesta como la ocurrencia de increíbles coincidencias o demostraciones de buena (o mala suerte para sus rivales). Un bienhallado puede usar esta habilidad haciendo una tirada de RR con un penalizador en función del tipo de efecto que quiera crear. Si fallase, el bienhallado no puede volver a usar esta habilidad sobre el mismo blanco de la misma forma, pues ya fue la primera vez voluntad de Dios que no funcionase. Esta habilidad tiene sus limitaciones: no puede alterar la voluntad de un mortal.

✧ **Empatía divina:** Los bienhallados pueden conocer los problemas más acuciantes de las personas que lo rodean, siempre que estas personas estén pensando intensa o constantemente en ellos.

✧ **Inmunidad a la magia:** Un bienhallado es inmune a los hechizos de goecia y a aquellos que perturben o controlen su voluntad.

✧ **Naturaleza angélica:** Aunque prácticamente humanos, su naturaleza divina les confiere una serie de ventajas: no envejecen, no enferman y, aunque deben respirar, comer, beber y dormir, si por alguna razón no pudiesen hacerlo, recibirían menor perjuicio y en casos extremos no morirían por falta de aire, agua o sustento.

JUAN LÓPEZ DE AZUAGA

Paisano de la localidad extremeña de Azuaga, se ganó la vida durante su juventud como goliardo y juglar, aunque con el pasar de los años sintió la llamada de Dios, terminando su vida envuelto en olor de santidad a los 86 años, mientras ejercía su cargo de canónigo emérito en la Universidad de Salamanca... Bueno, santo, santo, más o menos, si no hacemos caso a ciertos cuentos de viejas en relación a su persona. Según estos rumores, durante sus correrías de juventud, el joven Juan se encontró con el Diablo, con el que entabló una extraña amistad que curiosamente, lejos de condenarle, le terminó encaminando a Dios. Estos rumores duraron hasta su muerte, ya que en su vejez se cuchicheaba que todas las noches recibía la visita del Diablo, con el que debatía sobre teología hasta altas horas de la noche. Algo de cierto tuvo que haber en dichos rumores, ya que a su muerte no ascendió a los Cielos, permaneciendo en el Purgatorio, de donde, según cuentan algunos demonólogos, logra escabullirse para visitar a su antiguo amigo. Hay quien cuenta que en ocasiones se aparece en la tierra, actuando como portavoz de demonios cuando estos no pueden entrar en recintos sagrados y deben entregar algún mensaje. El viejo canónigo no olvida sus lealtades y, aunque cumple su cometido como mensajero, aconseja a los mortales lo mejor posible para que eviten las iras infernales (salvo si son demonólogos o gentes de igual ralea, que los deja a su suerte). A día de hoy se desconoce la identidad del demonio con el que se entrevistaba el antiguo goliardo.

Al tratarte de un ánima no posee características físicas.

RR: 100 %
IRR: 100 %⁶

Competencias: Elocuencia 90 %, Empatía 90 %, Juego 90 %, Cantar 90 %, Música 90 %, todas las competencias de Cultura a 100 %.

Hechizos: Ninguno.

Rituales de Fe: El ánima conoce todos los rituales hasta *quartus ordo*.

Poderes especiales:

Juan es poco más que un ánima errante, aunque es capaz de aparecerse bajo una forma incorpórea y semitransparente, para mejor comunicarse con los mortales.

EL OCULTO

Los demonios a los que se pregunta sobre el Oculto lo tienen como un cuento de viejas de brujas y demonólogos y se ríen de

⁶ *Addenda:* Por muy extraño que te parezca, los valores son correctos, no es ninguna errata.

él. Sin embargo, según la leyenda, el Oculto es en realidad un poderoso demonólogo de la antigüedad, que cuando murió y descendió a los Infiernos, aprovechó la increíble pelea que se formó por la propiedad de su alma (ya que se la había vendido a varios demonios) para escabullirse y huir. Cuando los demonios se dieron cuenta de la desaparición del condenado, ya era tarde y, aunque lo buscaron incesantemente, no lo encontraron. Cuenta la leyenda que, aunque el incidente se supone que acabó bien, ya que uno de los demonios consiguió encontrarlo y apresararlo, esto solo fue un montaje para quedar bien ante Lucifer, que ya estaba empezando a irritarse con la situación. Según se dice, el Oculto sigue hasta la fecha en libertad, escondido en los Infiernos. Se rumorea que Lucianel se ha topado con el Oculto en varias ocasiones, pero no dice nada al respecto porque la osadía y el buen humor del condenado son del agrado de la diablesa, y quizás porque nadie se lo haya preguntado hasta la fecha. Si la leyenda fuese cierta, los demonios a los que se les escapó el Oculto estarían bastante interesados en su paradero, aunque claro, nunca de forma «oficial». Se dice que existe un hechizo para contactar con él, pero aun en el caso en que fuese verdad, se desconoce qué servicios podría prestar o el pago que por ellos pudiese solicitar.

Meriombro

Se cuenta que en la remota antigüedad, un poderoso demonólogo, acuciado por los rigores de la edad y viendo que en poco tiempo debería pagar con su alma sus antiguos pactos, empezó a buscar una alternativa. Sus pesquisas lo llevaron ante el propio Agaliarepth, el cual le reveló un oscuro ritual que, a cambio de sacrificar toda su descendencia, pasada, presente y futura, le permitiría obtener una «prórroga». El demonólogo realizó el ritual, convirtiéndose en un meriombro, una criatura ni viva ni muerta, aferrada a nuestro mundo por toda la eternidad... o casi, ya que como pronto descubriría el hechicero, la magia del ritual era (quizás adrede) imperfecta, y la nueva criatura demoníaca sentía a cada momento que parte de su ser se desvanecía, debiendo consumir a los vivos para reponerla, haciendo de su nueva existencia una condena y, por qué no decirlo, una antesala de los tormentos que le aguardaban en los Infiernos. Y es que el Señor Oscuro sabía muy bien a quién conceder el don del meriombro, porque, ¿no son acaso los demonólogos los seres más amorales, egoístas y monstruosos que harían cualquier cosa para lograr sus fines? Pues si a esto unimos la maldición que conlleva el ritual, tenemos una criatura infernal, más desalmada y demoníaca de lo que cualquier demonio pudiera ser, que llevará gran sufrimiento y pesar a las personas que tengan la mala suerte de cruzarse con él.

Aquel que desee seguir los pasos del desconocido demonólogo deberá primero aprender el oscuro ritual, el llamado Juramento de la Espiral de Lu'or, un hechizo prohibido que se rumorea que solo es conocido por el propio Agaliarepth, con lo que congraciarse con el demonio mayor para que lo enseñe puede ser una odisea en sí misma. Una vez hecho esto, es necesario realizar el ritual, en el que parte fundamental es la de sacrificar toda la descendencia del aspirante a meriombro, o sea, todos sus hijos (e hijas) y los hijos de sus hijos, y los hijos de sus hijos de sus hijos, etcétera, debiendo tener cuidado, pues si se realiza el ritual y se olvida sacrificar a alguno (incluso un niño nonato), el hechizo fracasará estrepitosamente. Si se cumple con el ritual con éxito, el alma del demonólogo quedará aprisionada en su cadáver a su muerte, transformándolo, de tal forma que, en la próxima luna nueva, el cuerpo se levantará transformándose completamente en un meriombro. Un meriombro es un espíritu y se asemeja a las ánimas errantes, pero a diferencia de estas tiene un «cuerpo» visible, formado por sombras y oscuras brumas, que se asemeja con todo detalle a su aspecto en vida

(son reconocibles sus rasgos y ropajes), con un par de refulgentes ojos rojos, que habla con una voz que se asemeja a los ecos de una caverna. El ser es inmaterial, no pudiendo manipular los objetos sólidos, pero sí atravesarlos. Pero si hay algo que destacar es que el meriombro está en un estado perpetuo de descomposición, por lo que necesita alimentarse de la energía de los vivos para seguir atado a nuestro mundo, pudiendo, si está «bien» alimentado, tomar forma física completa e intentar llevar una vida «normal» y seguir con sus demoníacos planes. Gracias al Altísimo, existen muy pocas de estas criaturas, y los que consiguen convertirse en una de ellas suelen conservar a sus enemigos («acreedores») en los Infiernos, que si bien no pueden hacer nada para «cobrar», bien pueden manipular sutilmente a algún grupillo de inocentes personajes (¿conoces alguno?) para que «aceleren» la llegada del meriombro a los Infiernos.

Sus características son especiales, excepto las siguientes:

RR: 0 %

IRR: La que tuviese en vida +25 %

Armadura: En su forma inmaterial, solo las armas mágicas o benditas lo dañan. En su forma material sufre daño de manera ordinaria, pudiendo vestir armaduras convencionales.

Armas: En forma material, las que usase en vida. En su forma inmaterial, Pelea 50 % (Especial).

Competencias: Las que tuviese en vida, aunque los meriombros más viejos habrán aprendido algunas más, aunque solo sea por mero aburrimiento.

Hechizos: Como mínimo los que conociese en vida.

Poderes especiales:

✧ **Forma inmaterial:** En su forma inmaterial, los meriombros no pueden manipular los objetos, pasando a través de ellos. De esta forma, pueden atravesar paredes y muros, pero teniendo como limitación que no pueden «quedarse» en medio: el ser puede atravesar una puerta, pero no logrará hacer lo mismo con una gruesa muralla (máximo su altura en grosor). De igual forma, no podrá «hundirse» en el suelo, a no ser que debajo haya otra estancia o sótano, y que la pared no sea excesivamente gruesa.

En su estado incorpóreo, un meriombro no puede ser dañado por ataques físicos, a no ser que estos provengan de un arma mágica o bendita. En ese caso, se toma el valor de los PC actuales como puntos de vida, restándose el daño a estos. Si estos llegan a cero o menos, el meriombro «muere», descendiendo a los Infiernos (una realización con éxito del hechizo Expulsión o el ritual Exorcismo tendrán idéntico resultado). El hechizo Asesino de Fantasmas es especialmente efectivo, aunque la criatura tiene derecho a una tirada de RR para evitarlo; en el caso de fallarla no es destruido, sino que queda aprisionada en el arma (en ese estado queda alestargado, no perdiendo puntos cada hora). La mejor forma de eliminarlo sería dejar que el arma se oxidase, sumergida en agua bendita, lo cual terminaría destruyendo al ente y devolviéndolo al Infierno, ya que el simple hecho de destruir el arma lo volvería a liberar.

✧ **Toque:** El roce de un meriombro hace perder un punto de una característica al azar de su víctima, si esta no pasa una tirada de RR. Un «golpe», como por ejemplo un puñetazo del ser que atravesase rápidamente a la víctima, hace que la pérdida sea de 1D6. Si el meriombro hunde su brazo en el pecho de su víctima, aferrándose a ella, la pérdida es de 2D6. Si el contacto es prácticamente total, atravesando el ser el cuerpo de su víctima con el máximo de su cuerpo de sombras, la pérdida

es de 3D6. El merioubro gana igual cantidad de puntos que los perdidos por su víctima, salvo que esta sea un animal, en cuyo caso este sufre la pérdida, pero el merioubro no gana nada. Estos puntos van a parar a una «reserva» de puntos drenados que el ente puede usar para suplir un desgaste de IRR, regenerar sus puntos de concentración (en combate, solo puede transferir [el 10 % de su IRR] puntos por asalto), o materializarse, aunque la reserva de puntos drenados nunca será superior a la IRR del ser.

- ✦ **Falta de sueño:** Los merioubros no duermen, ni regeneran los PC de forma normal (el hechizo de Polvos de Hechicería falla de manera automática), sufriendo una pérdida de un punto cada hora. Esta pérdida no se aplica directamente a los PC: primero se aplica a los puntos de su reserva, y en caso de agotarla, a su IRR, disminuyendo los PC a medida que esta mengüe.
- ✦ **Forma física:** Los merioubros pueden tomar forma física. Para ello han «gastar» tantos puntos de su reserva como la suma total de las características de la forma que se desea adoptar. El ser solo puede tomar la forma de alguna criatura de la que haya drenado puntos, más, por supuesto, su antigua forma (las formas de animales son válidas, aunque no se haya ganado puntos con ellos). Una vez tomada la forma, se vuelven totalmente corpóreos y sólidos, perdiendo su capacidad de drenar la energía de los vivos, siendo susceptibles al hambre, la sed y el daño físico ordinario, y aunque pueden dormir, siguen sin regenerar PC. En estado material, siguen perdiendo puntos cada hora, aunque en esta ocasión se pierde un punto al azar entre las características de la forma tomada (como en el hechizo Maldición). Si se reducen los puntos de vida de su forma física a 0 o menos, el merioubro vuelve a tomar su forma incorpórea, aunque si el ser lo desea, puede deshacer su forma física, añadiendo la mitad de los puntos de características que tuviese en ese momento a la reserva de puntos drenados.
- ✦ **Visión en la oscuridad:** El merioubro puede ver perfectamente en la oscuridad y, bajo la luz solar directa (siempre que esté en estado incorpóreo), esta le hace perder 1D6 puntos por asalto, mientras que por cada asalto que permanezca en tierra consagrada pierde un punto. El contacto con objetos o agua bendita le provocan los daños usuales.
- ✦ **Odio animal:** Los animales intuyen a los merioubros, huyendo de ellos a la menor ocasión.

Luces (y Sombras) de Verna

Se cuenta que hace mucho tiempo un cabalista, cercana su muerte y muy preocupado por la suerte de los descarriados de sus hijos, buscó la manera de poder «quedarse» y cuidar de su prole. Intento pedir ayuda a los huestes celestiales, sin mucha suerte, hasta que Verna, una virtud al servicio de Rafael, se apiadó de su situación y le concedió su petición, convirtiéndolo en la primera luz de Verna. Una luz de Verna es un espíritu de un difunto atado a un vivo en concreto, que solo es visible y audible para él, no pudiéndose alejarse de él más de trece pasos. La misión de la luz es la de guiar y cuidar de su huésped, procurando que no se meta en líos y aconsejándole cómo salir de ellos, aunque poco podrá hacer si su protegido no colabora, ya que no deja de ser poco más que un alibante. El único poder destacable que tiene una luz es el de canalizar su poder, el cual puede ayudar a su huésped a la hora de acometer o protegerse de actos mágicos. Los demonólogos, en su búsqueda de poder, han saqueado y adaptado los conocimientos cabalísticos a sus fines, principalmente en pos de lograr dos posibles objetivos. Por un lado, la redención: convertirse en una Luz de Verna y «salvar»

varias almas descarriadas podría, si todavía conserva la propiedad de su alma, ganarle los suficientes puntos para escapar de las piras infernales y ganarse un puesto en el Purgatorio. Por otro, el objetivo totalmente opuesto: convertirse en una «sombra» de Verna, para fastidiar, pervertir y condenar a personas inocentes, bien puede ganar puntos ante las potencias infernales para pasar la eternidad en los Infernos como un útil servidor, más que como otra alma condenada más. Ni decir tiene que a Verna esta perversión del don que concedió tiempo atrás a los hombres no le hace la más mínima gracia que ande en malas manos y hará lo posible para impedir su abuso.

No posee características físicas, solo las siguientes:

RR: 0 %

IRR: 115 % (o su IRR original, lo que sea mejor).

Armadura: Solo es vulnerable a la magia y a los rituales de Fe.

Armas: Las que conociese en vida, pero totalmente inútiles en su estado inmaterial.

Competencias: Las que conociese en vida.

Hechizos: Los que conociese en vida.

Poderes especiales:

- ✦ **Canalizar:** una luz o sombra de Verna puede canalizar su poder a su huésped. Para ello debe «tocar» a su protegido y concentrarse, pudiendo darle un bonificador a sus tiradas de lanzamiento de hechizos igual a su IRR-100 % o permitir que se beneficie de su penalizador por IRR alta, frente aquellos que deseen hechizarlo, aunque solo puede usar uno de los poderes a la vez. Una sombra puede invertir los anteriores poderes, dando penalizador a las tiradas de lanzamiento y penalizador a las tiradas de RR de su protegido, si desea fastidiar o castigar a su protegido, aunque una luz rara vez usará estos medios (solo quizás para evitar que el protegido se meta en la senda de la magia negra).
- ✦ **Vínculo mortal:** En caso de muerte de su protegido, la luz o sombra queda atada al cuerpo hasta que el alma del difunto parta (cuando llegue el amanecer o el ocaso, lo que sea antes), momento en el cual partirá adonde debería ir tras su muerte. Puede evitar este destino intentando «atarse» a otro huésped, lo cual puede lograr si cualquier persona toca el cuerpo y falla una tirada de RR. El proceso no debe ser tan «brusco»: mientras alguien toque el cuerpo del difunto, podrá ver y oír a la luz o sombra, momento que puede aprovechar el espíritu para «convencer» a su futuro protegido de lo beneficioso de la asociación de ambos, lo cual puede hacer innecesaria la tirada de RR.
- ✦ **Visible a lo divino:** Cualquier ser de naturaleza divina puede ver y oír sin problemas a una luz o sombra de Verna y, si posee cierto estatus (prácticamente cualquier ser, salvo los miembros de la Jauría de Dios), puede anular el hechizo de atadura, simplemente ordenando al espíritu que se retire, sin que este pueda resistirse de forma alguna. Los seres angélicos parecen ser conscientes de las verdaderas intenciones de las luces de Verna, con lo que las dejarán seguir con su «tarea» solo expulsando a las sombras.

Servidor de la Ceniza

Hay demonólogos que no se contentan con el servicio de un muerto viviente u otros servidores de igual ralea. Los más astutos han descubierto el medio de aprisionar el alma y, en lugar de animar la carcasa inerte de un cadáver, invocan al alma del difunto, para que le sirva debidamente. Esto lo consiguen atrapando el alma

del difunto en sus restos e invocándola mediante las oscuras artes de la demonología. El servidor de las cenizas se aparece como el difunto, aparentemente vivo, con todas las ropas y pertenencias que tuviese en el momento de ser cremado, aunque ni respira ni necesita sustento, es apenas una mera sombra de lo que fue, pues al sufrir el menor daño desaparece en una nube de cenizas (al igual que sus ropas o pertenencias). El servidor de la ceniza es consciente de su cautiverio y, aunque debe obedecer fielmente a su invocador, sabe que antes o después será liberado, pues cuando todos los ungüentos sean usados, su alma será libre para pasar al otro mundo.

Sus características físicas son las mismas que tuviera en vida, menos las siguientes:

RES:	1	RR:	0 %
IRR:		IRR:	100 % o su IRR original +25, lo que sea mejor.

Armadura: La que portase al ser cremado, aunque puede usar otras, si se le provee.

Armas: Las que conociese en vida.

Competencias: Las que conociese en vida.

Hechizos: Los que conociese en vida, aunque el servidor no puede usar la magia por sí mismo, pues carece de PC. En su lugar, siempre que reciba el permiso de su señor, podrá usar los PC de su invocador para lanzar sus propios hechizos.

Poderes especiales:

✧ **Muerto:** Un servidor no respira ni necesita sustento, ni sufre por falta alguna ellos.

✧ **Débil:** Si el servidor pierde un punto de vida, desaparece en una nube de cenizas. Si el servidor es invocado, si aún permanece invocado de una invocación anterior, la primera forma se desvanece, apareciéndose para su nuevo invocador.

Los efectos de todo hechizo lanzado por un servidor se desvanecen cuando este desaparece (ya sea por daño o invocación), aun cuando el efecto sea permanente o instantáneo (Bálsamo de Curación, Golpe de Parca, etcétera).

✧ **Leal:** Un servidor de la ceniza obedecerá fielmente a su invocador, aunque sigue reteniendo su Templanza, la cual puede usar en ciertas ocasiones, si se pasa una tirada exitosa, para «tergiversar» (a la manera de los demonios) las órdenes de su señor. No puede evitar el cumplir las órdenes mediante el uso de la Templanza.

SIN CARA

Un sin cara es una de las víctimas de Tartano, cuyo dolor ante lo perdido la ha transformado en un engendro infernal. Tras perder su rostro, las víctimas del demonio, conmocionadas por la experiencia, buscan la manera de recuperar su rostro, pero si un plazo indeterminado de tiempo no consiguen recuperarlo, su ansia y obsesión debilitan cualquier rastro de humanidad, convirtiéndolo a la víctima en un sin cara, un engendro infernal que se dedicará a arrancar los rostros de los demás para suplir la necesidad de uno propio. Estos engendros suelen tomar el papel de aquellos a los que arrebatan el rostro durante un tiempo, normalmente hasta que son descubiertos (aunque suelen suplantar perfectamente a su víctima, sus violentos arranques de genio los delatan) o hasta que el rostro robado se «pudre», debiendo sustituirlo por otro.

Un Sin Cara retiene parcialmente sus habilidades y competencias, aunque cuanto más tiempo esté «sin rostro», más bestial

y animal se vuelve su comportamiento, recuperando su comportamiento «racional» cuando vista un nuevo rostro. Estos seres suelen ser impredecibles, por ello los demonólogos que tratan con Tartano suelen despacharlos tras encontrar lo que buscaban de ellos.

Sus características físicas son las del rostro que porte o los valores originales a la mitad. Para el resto utiliza los siguientes:

RR:	0 %
IRR:	100/130 %

Armadura: La que pueda conseguir.

Armas: Las que conociese en vida a la mitad o la que conozca su rostro actual, además de Arrancar el rostro 50 % (Especial).

Competencias: Las que conociese en vida a la mitad o las del rostro actual, aunque suelen aprender Disfrazarse a un valor entre 40 y 60 % y Memoria entre 30 y 65 %, aunque solo sean por mera supervivencia.

Hechizos: Los que conociese en vida o los del rostro actual.

Poderes especiales:

✧ **Visión paralizadora:** Ver a un sin cara, sin rostro, deja estupefacto (paralizado) a los observadores si fallan una tirada de Templanza. Cada asalto pueden repetir la tirada para recuperarse la impresión. Los sin cara no son tontos y suelen aprovechar esta ocasión para arrancar el rostro de sus víctimas.

✧ **Ladrones de rostros:** Los sin cara no son tan hábiles como Tartano: si a aquel que le haya arrebatado el rostro no pasa una tirada de RES×2 o Suerte (lo que sea mayor), morirá desangrado. Si la pasa, el sin cara habrá quitado el rostro limpiamente, convirtiéndose la víctima en un potencial nuevo sin cara, solo perdiendo la mitad de sus características y competencias.

Una víctima de Tartano o un sin cara especialmente cuidadoso deberá realizar una tirada de Templanza cada día sin rostro, perdiendo un punto de Templanza y Memoria por cada tirada fallida y ganando 1D3 puntos de IRR. Si la Templanza o la Memoria llegan a 0, o la IRR alcanza un máximo de 130 o se pifia la tirada diaria de Templanza, la víctima se convierte en un nuevo sin cara (su competencia de memoria vuelve a su valor base si fuese menor). Si la víctima «recupera» su rostro antes convertirse en un sin cara, vuelve a su estado anterior, aunque no recupera la pérdida de puntos de Templanza, Memoria o RR.

Un rostro arrebatado se va pudriendo, durando la RES del dueño original en horas, si este murió en el proceso de «donación» o si sobrevivió, estará «fresco», mientras la víctima viva y no se haya convertido en otro sin cara, pudriéndose de inmediato al transformarse.

✧ **Control de recuerdos:** Un sin cara puede acceder a los conocimientos y memorias de un rostro, previa tirada exitosa de Memoria. En caso de competencias las tiradas se hacen las tiradas combinadas con Memoria. Puede usar tanto los hechizos que conociese en vida como los de sus «donantes», aunque las tiradas de lanzamiento se harán también combinadas con Memoria.

VASALLO DE LA TUMBA

Un vasallo de la tumba es un tipo especial de muerto viviente. Mientras que el muerto viviente ordinario no deja de ser un cuerpo animado, el vasallo de la tumba retiene mayor cantidad de competencias y habilidades de su «vida» pasada, así como parte de su personalidad, alterada por un exagerado sentimiento

Parte II: Daemonolatreia

de sumisión al brujo que lo creó. El vasallo es totalmente leal a su amo (su creador) y, aunque sigue muerto (así lo refleja su apariencia), necesita ser alimentado diariamente con sangre. Si esta alimentación no se lleva a cabo, el vasallo empezará a pudrirse. Además, si pasa mucho tiempo sin alimentarse, el vasallo se puede volver «voraz». En ese estado, dejará de obedecer a su amo el vasallo, volviéndose su comportamiento más animal y menos humano, buscando el mismo la sangre que necesita.

Sus características son las mismas que tuviese en vida, excepto las siguientes:

RR: 0 %

IRR: 110/125 %

Armadura: Variable.

Armas: Las que conociese en vida, con un tope máximo de 50 %.

Competencias: Las que conociese en vida, con un tope máximo de 50 %.

Hechizos: Un vasallo de la tumba carece de la voluntad necesaria para lanzar un hechizo.

Poderes especiales:

- ✦ **Resistencia:** No se desmaya por causa de sus heridas, ni pierde los bonificadores por características altas.
- ✦ **Hematófago:** El vasallo debe consumir un punto de vida en sangre diariamente. Si no lo hace, pierde un punto de RES, que no puede recuperar hasta que no consuma sangre. Si pierde más de la mitad de RES por este motivo se vuelve «voraz».
- ✦ **Rebeldía:** Un vasallo «voraz» no obedece a su amo (como consuelo, no le atacará, si no es atacado por él primero) y se vuelve más animal, solo preocupándose por saciar su sed de sangre. En ese estado incrementa en un 50 % su FUE, AGI y PER, perdiendo la mitad de su HAB, COM, y CUL. Una vez que un vasallo se vuelve «voraz», permanece en ese estado hasta que es destruido o su antiguo amo (u otro brujo) lo hechiza de nuevo.

VÁSTAGOS DE VENDRESKA

En la magia negra existen varios medios para extender la vida del hechicero aplicado. Uno de los más extraños es aquel que convierte al hechicero en un vástago de Vendreska, un tipo de vampiro psíquico muy especial. El ritual goético permite invocar a un *elohim* de un poderoso mago de la antigüedad y vincularlo al alma del brujo. Este proceso es terrible, pues el *elohim* atrapado se alimenta del alma del hechicero, obligándole a robar la energía mística de otros hechiceros para poder sobrevivir y dificultándole el uso de la magia, aunque como contrapartida el poder del *elohim* detiene el envejecimiento normal del brujo. Este ritual es usado por demonólogos para extender su vida, en un afán de conseguir más poder en su particular profesión, pero con el tiempo, prácticamente todos se convierten en depredadores de magos y brujas, reduciéndose su existencia a la obsesión de la búsqueda de nuevas fuentes de alimento.

Sobre el origen de estos seres corren muchas leyendas: aunque todas parecen hacer referencia a que son un producto de Vendreska, hay unos pocos que sugieren que quizás el «devorar» el alma de uno de estos especiales vampiros fue lo que condenó al demonio a su actual estado. Los vástagos de Vendreska son evitados por la mayoría de brujas y hechiceros, pues aunque suelen tener conocimientos importantes de magia, aquellos que anden en tratos con ellos se arriesgan a convertirse en el particular rebaño del ser, cosa que puede ser bastante perjudicial para la salud.

Sus características son las mismas que tuviese en vida, excepto las siguientes:

RR: 0 %

IRR: 100/200 %

Armadura: Variable.

Armas: Las que usase en vida y Mirada 50 % (Especial)

Competencias: Las que tuviese en vida, normalmente Conocimiento Mágico 90 %, Conocimiento Mineral 90 %, Conocimiento Vegetal 90 %, Alquimia 90 %, Astrología 90 %, Leyendas 40 %, Latín 90 %, Leer y Escribir 90 %.

Hechizos: Los que conociese en vida, normalmente conocen un mínimo de 2D6+3.

Poderes especiales:

- ✦ **Coste mágico:** A la hora de lanzar hechizos, el vástago pierde 1D6+1 PC. adicionales. El vástago pifia automáticamente el hechizo de Concentración, Magia por Vida y Coracina del Elohim (se rumorea que ponerle al cuello un talismán activado de dicho hechizo podría matar al vástago caso de no superar una tirada de RR, repitiéndose dicha tirada cada asalto que siguiese el talismán al cuello).
- ✦ **Succión mágica:** Si el vástago cruza la mirada con cualquiera que conozca al menos un hechizo, este perderá 1D4 PC (el doble si la mirada es crítica), sin que tenga derecho a tirada de RR para evitarlo, ganando el vástago dicha cantidad (la víctima siente esto como una repentina debilidad). Si dicha pérdida provoca que el número de PC se reduzca a números negativos, la víctima debe hacer una tirada en la Tabla de Edad, sumando a los modificadores ordinarios por edad el número total de puntos negativos de concentración (el vástago no gana más PC que los que tenga la víctima, ignorándose los negativos). Si el número total de PC ganados por el vástago excede el máximo de PC, no se suman; en su lugar, el vástago incrementa su FUE y RES en ese número (la ganancia de FUE y RES no puede ser mayor que el 50 % del valor ordinario de las características). Los PC ganados de esta forma se pierden de forma normal. Los aumentos de FUE y RES se pierden en 1D8 horas. Adicionalmente, el vástago es capaz de «alimentarse» de aquellas personas de gran poder, como las denotadas como «especiales» por el hechizo Escrutar el Alma.
- ✦ **Pérdida mágica:** Los vástagos de Vendreska pierden 1D6+1 PC diariamente. Si en algún momento la pérdida de PC (sea cual sea la causa) reduce dicha cantidad a números negativos, el vástago envejece un año y debe hacer una tirada en la Tabla de Edad, sumando a los modificadores ordinarios por edad (no se toma la edad real, sino los años envejecidos por este motivo, tras su conversión) el número total de puntos negativos de concentración, pudiendo llegar morir por el shock. El proceso se repite con cada pérdida sucesiva de PC, mientras siga en números negativos.
- ✦ **Magia costosa:** Los vástagos de Vendreska no pueden regenerar PC de forma normal, en su lugar deben robarlos a otros hechiceros o personas «especiales».
- ✦ **Creación de vástagos:** Aquellos que mueran por causa de la mirada de un vástago de Vendreska tienen la posibilidad, si son lo suficiente poderosos, de convertirse en uno de ellos, si superan una tirada de IRR-100. La tirada de conversión no es opcional.

Part III: Goetia



No fallaremos dozenas, si non cientos, de conjuros, fechizos et incantamentos nascidos del más profundo de los abismos para deleyte de los enemigos del Nuestro Senyor Jesuchristo.

Magia Demonológica

Advertencia: Para no repetirnos innecesariamente, recuerda que todos los hechizos que aparecen a continuación son conjuros demonológicos (consulta el capítulo II), pero además se consideran de goecia, lo que significa que todos ellos son magia negra de origen infernal.

Los hechizos prohibidos se consideran siempre de *vis septima*, dada su complejidad. Recuerda que debes tener al menos 101 % en Conocimiento Mágico para conocer estos hechizos (pág. 158/135 del manual básico). De nada.

VIS PRIMA

Bendición de Bobrei

Poción.

- ✧ **Caducidad:** 1 mes lunar.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Bobrei, sangre de murciélago, un hueso de una tumba.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se crea una poción sanguinolenta.
- ✧ **Descripción:** Esta poción anula los efectos de la Maldición de Jacobus (pág. 199).

Bendición de Bringamo

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** El vino sigue embrujado hasta el próximo domingo o hasta que el vino sea bendecido, por alguien con o sin Fe, convirtiéndose inmediatamente en vinagre.
- ✧ **Duración:** La borrachera dura un mínimo de 3D6 horas.
- ✧ **Componentes:** La bendición de Bringamo.
- ✧ **Preparación:** Se bendice el vino en una parodia de la bendición de un sacerdote, invocando la gracia de Bringamo.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, el vino adquirirá una calidad extraordinaria, aunque también se volverá muy peleón. A los emborrachados con este vino se les suelta la lengua (quizá en exceso), teniendo un penalizador de -50 % a sus tiradas de Empatía, y aquellos que interroguen al borracho obtienen un bonificador de +25 % a las tiradas de Elocuencia.

Caligrafía

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Una noche.
- ✧ **Componentes:** Pluma (de escribir) nueva, tinta, una gota de sangre de Fausnar'eq o Bonaro.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo mezcla la sangre en la tinta y «reza» una oración a Fausnar'eq o Bonaro (pero nunca a los dos).

Fe

La fe en el verdadero Dios es un arma poderosa del justo y puede malograr algunos de los hechizos demonológicos. Cuando se hable de gentes «con Fe», se está refiriendo a personajes que sean capaces de usar rituales de Fe.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, durante el resto de la noche el demonólogo obtiene un bonificador a las tiradas de Leer y Escribir de +50 %, escribiendo con una bella y estilosa caligrafía. Los que lean los manuscritos que se escriban bajo los efectos de este hechizo obtienen un bonificador de +50 %, a no ser que el lector tenga Fe, en cuyo caso dicho bonificador se transforma en penalizador, viendo lo escrito como una caligrafía sucia y difícil de entender.

Dado de Sasquía

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** Una tirada del dado.
- ✧ **Componentes:** Seis gotas de sangre de Sasquía, un trozo de hueso o marfil, polvo de oro, un punzón nuevo.
- ✧ **Preparación:** Se lima el hueso hasta reducirlo a un dado. Usando la sangre y el polvo de oro se inscriben seis figuras: una copa, una moneda, una vara, una espada, una estrella y un ojo. Para usarse el talismán se lanza el dado y se recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el lanzamiento tiene éxito, el resultado dará información sobre el blanco:
 - † Ojo: el blanco tiene algo que el ejecutante ansía.
 - † Moneda: el blanco tiene grandes riquezas (no necesariamente encima).
 - † Copa: el blanco es un «primo», el sueño de cualquier ladrón.
 - † Espada: si se roba al blanco, hay muchas posibilidades que el ejecutante sufra su venganza.
 - † Vara: robar al blanco puede ser muy complicado.
 - † Estrella: el blanco no tiene nada de interés para el ejecutante o no merece la pena robarle.

Si el dado puede mostrar varios resultados sobre el blanco, mostrará el más relevante. El hechizo puede lanzarse varias veces, dando información menos relevante sobre el blanco, o repitiendo valores, si no hay nada más sobre lo que informar.

Despertar

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Instantánea.
- ✧ **Componentes:** La bendición de Soleicus.
- ✧ **Preparación:** El ejecutante se acerca al blanco y le susurra al oído que se despierte en nombre de Soleicus.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, el blanco se despertará, aun cuando esté bajo los efectos de la magia (Dormir, Sueño Vívido, Clarividencia, Velo de la Muerte, etcétera). Este hechizo solo es conocido por Soleicus y puede enseñarlo a quien estime conveniente.

Engaño de Deblos

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que ejecute en el libro afectado un ritual de bendición, disipación, purga o exorcismo.
- ✧ **Componentes:** Un grimorio con al menos un hechizo de goecia, un libro sagrado, la bendición de Deblos.
- ✧ **Preparación:** Se coloca el grimorio encima del libro sagrado y se exhala el aliento encima de su tapa, mientras se ruega por la ayuda de Deblos.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el grimorio toma la forma del libro sagrado, siendo una copia exacta del mismo, para todo aquel que lo examine y tenga menos de IRR 100. Aquellos con IRR 100 o más verán el libro como el grimorio que es realmente.

Fascinación

Poción.

- ✧ **Caducidad:** 3D6 días.
- ✧ **Duración:** 6D6 días.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Benceno, carne de serpiente, sangre de urraca, polvo de oro, tierra de un sepulcro de un noble, vino blanco.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se crea una poción de color claro, aroma dulzón y sabor agradable.
- ✧ **Descripción:** Aquel que beba este potente bebedizo y no pase una tirada de RR se sentirá totalmente fascinado por la primera persona que vea tras beber la pócima, queriendo agradecerle en extremo: no se negará a ninguno de sus deseos y llegará a hacer cualquier cosa por agradarlo.

Filtro de Marasca

Poción.

- ✧ **Caducidad:** 2D6 días.
- ✧ **Duración:** Instantánea.
- ✧ **Componentes:** Agua clara de manantial, veneno o sangre de Marasca, artemisa y tres habas.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se crea una poción de olor acre y sin sabor apreciable.

- ✧ **Descripción:** Aquel que beba la poción y falle su tirada de RR verá que cualquier veneno que le afecte será anulado, sustituyéndose por los efectos de otro veneno elegido al azar (pero nunca el mismo que el anterior). Si se da de beber la poción a un blanco sano, se envenenaría con un veneno al azar.

Filtro de Melancolía

Poción.

- ✧ **Caducidad:** 2D6 semanas.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta que la víctima beba al menos una décima parte de la sangre del fabricante de la poción.
- ✧ **Componentes:** Vino blanco, lágrimas de una mujer, una gota de sangre del encantador, una gota de sangre de Purff, polvo de una tumba.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se crea una poción inodora, parecida a simple agua, con cierto gusto a vino pasado.
- ✧ **Descripción:** Si la víctima bebe la poción y falla su tirada de RR, se verá embargada por una gran melancolía que irá aumentando, día a día, sin que nada parezca poner fin a ella. Los efectos de este hechizo son una versión mucho más fuerte del hechizo de Melancolía (pág. 120 de *Ars Malefica*), siendo la pérdida de características de 1D2 puntos, incluyéndose la Templanza y la Suerte dentro del conjunto de características que pueden ver sus valores reducidos.

Inocencia Fingida

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Un juicio.
- ✧ **Componentes:** Sangre de Vacinius.
- ✧ **Preparación:** Se mancha con la sangre a uno de los jueces y se recita el hechizo (se puede hacer después de haberlo manchado, pero debe poderse ver al blanco).
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, no se tiene en cuenta el +3 por ser culpable y se resta 1D6 a los puntos del juicio. Este hechizo solo funciona si el acusado es culpable y no debe haber influencia divina o hechizo que influya el resultado o fallará estrepitosamente.

Justa Cólera

Poción.

- ✧ **Caducidad:** La poción no caduca.
- ✧ **Duración:** Un mes lunar.
- ✧ **Componentes:** Los mismos que el hechizo de Discordia (pág. 168/141 del manual de juego) más una gota de sangre de Rishshaff.
- ✧ **Preparación:** A la poción se le añade la gota, mientras se reza una oscura súplica a Rishshaff. La poción tomará un sabor dulzón.

Parte III: Goetia

✧ **Descripción:** Si el bebedor falla su tirada de RR, siempre que se encuentre en presencia de pecadores sentirá una terrible cólera contra ellos, la cual será mayor cuando más pecadores le rodeen y mayores sean sus faltas, pudiendo llegar a emular los efectos de un hechizo de Furia (pág. 182/148 del manual de juego), lanzándose contra los más impíos, si no superase una tirada de Templanza, con posibles modificadores.

Lazo de Yezzabel

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el blanco se abstenga de realizar prácticas sexuales (cualquiera) durante un mes lunar.
- ✧ **Componentes:** Un lazo de seda roja, un poco de fluido sexual de Yezzabel.
- ✧ **Preparación:** Se moja el lazo en el fluido y se ata a la víctima, recitando el hechizo mientras se termina el nudo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito y el blanco falla su tirada de RR, cualquiera que realice cualquier tipo de acto sexual con el blanco y no pase una tirada de RES×2 se contagiara de una enfermedad sexual aleatoria. El blanco no podrá contagiarse de ninguno de estos «contagiados».

Magia por Vida

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Instantánea.
- ✧ **Componentes:** El ejecutante ha de tener el sello del hechizo inscrito en su cuerpo, usando la lengua de Talna'enn. Normalmente se inscribirá bajo la forma de una quemadura o cicatriz, para poder usarse en un futuro, sin necesidad de inscribirlo.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo se toca el sello y recita el maleficio.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, envejecerá 1D6 meses, ganando la doble cantidad en PC. Este hechizo puede realizarse aun sin tener ningún PC, aunque en ese caso se envejecerá 1D6 meses adicionales, tenga éxito o no. El número de PC totales puede superar el máximo ordinario. Si se envejece un año completo, se deberá hacer la tirada de edad de rigor, aun cuando el ejecutante esté bajo los efectos del hechizo del Elixir de la Vida o Longevidad.

Maldición de Bonaro

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se anulen los efectos con un hechizo de Revocar Maldición.

✧ **Componentes:** Barro, sangre y lengua de paloma, una gota de sangre de Bonaro, ramas de un árbol muerto, agua estancada, pelos de la víctima.

✧ **Preparación:** Se hace un muñeco con los componentes y se maldice a la víctima en nombre de Bonaro, enterrándose el muñeco a continuación.

✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR, no podrá hablar con normalidad y tartamudeará de una forma horrible, no pudiéndosele entender nada. Solo podrá comunicarse con naturalidad si habla en verso. Este detalle no tiene por qué conocerlo la víctima.

Marca Celeste

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** Agua bendita, una captora de almas.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja la marca en el agua y se sumerge el arma, recitando el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, el arma se destruye, liberando a todas las almas contenidas, que se dirigirán adonde debieran haberse ido tras su muerte. Este hechizo no tiene beneficio aplicable, aunque hay quien rumorea que las almas liberadas estarán eternamente en deuda con el ejecutante.

Marca de Agua

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Instantánea.
- ✧ **Componentes:** Sangre del ejecutante, una captora de almas con al menos un alma.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja la marca, derramando sangre en la misma y clavando el arma. Se recita el maleficio, nombrando el nombre de un alma contenida en el arma.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el alma nombrada se libera del arma, partiendo al lugar que le corresponda.

Marcar lo Preciado

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta ser invocado el objeto con éxito o los caracteres borrados.
- ✧ **Componentes:** Un punzón, una gota de sangre de Jodga.
- ✧ **Preparación:** En el objeto se inscriben unos caracteres mágicos, dándole un «verdadero nombre»; a continuación se derrama la gota sobre la inscripción y se recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la sangre cristalizará y a partir de ese momento se podrá invocar el objeto usando el hechizo Reclamar lo Olvidado (pág. 169). Adicionalmente, si alguien roba el objeto, el demonólogo lo sabrá al instante, aunque no conocerá la identidad del ladrón, ni dónde se encuentra el objeto.

Mandato de Asdastra

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta cumplir la orden o hasta el próximo ocaso o alba, lo que ocurra antes.
- ✧ **Componentes:** La bendición de Asdastra, una serpiente.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo mira a los ojos de la serpiente mientras sisea la letanía del hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el ofidio obedecerá una orden concreta dada por el demonólogo, dentro de sus limitaciones animales. El hechizo puede afectar a serpientes sobrenaturales, aunque el demonólogo deberá vencer su penalizador por IRR alta.

Ojo de Plata

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido el ojo.
- ✧ **Duración:** 2D6 minutos.
- ✧ **Componentes:** Un ojo de un cazador de almas, perfume de Mercurio, piedra de ara, un anillo de plata constelada, punzón nuevo.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un talismán que puede pasar de forma discreta por un bello anillo (los símbolos mágicos inscritos están en el anverso del anillo). Para ser usado, el demonólogo cierra el puño de la mano donde porte el anillo y se lo lleva a un ojo, mientras recita el hechizo de activación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, mientras mantenga el talismán pegado al ojo, su portador será capaz de ver a los seres invisibles o inmateriales, aunque solamente su silueta, envuelta de un color específico que indicará su «tipo». Los colores dependen de cada Cazador de almas en concreto y, como seguramente no estará de buenas para contarlo tras «ceder» su ojo, será tarea del demonólogo casar cada color con su arquetipo.

Piel de Niño

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Instantánea en el caso de heridas o un día en el resto de usos.
- ✧ **Componentes:** Un espejo donde se haya reflejado la mirada de Cormeros, grasa humana, sangre del ejecutante.
- ✧ **Preparación:** Se frota la grasa en una herida, colocándose el espejo boca abajo y se derrama un poco de sangre del ejecutante sobre el vidrio. A continuación se recita una plegaria invocando el poder de Cormeros y se rompe el espejo de un golpe.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la herida se regenera, recuperándose tres puntos de vida, o menos, si la herida había provocado una pérdida de puntos de vida menor. Este hechizo no puede repetirse dos veces en la misma herida, aunque sí se puede usar en heridas

de distintas localizaciones. También se puede usar para rejuvenecer partes concretas del cuerpo (el rostro, por ejemplo).

Donzoña

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta la curación o muerte de la víctima.
- ✧ **Componentes:** Tres gotas de saliva o sangre de un maldito por la Maldición de Marasca o una gota de sangre de Marasca.
- ✧ **Preparación:** Se dejan caer las gotas en un líquido mientras se recita el maleficio.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, cualquier persona que beba del líquido antes del próximo amanecer y no pase una tirada de RES×1 será afectado por un veneno aleatorio. Este hechizo no permite tirada de RR.

Restaurar los Legajos

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Uno o más meses lunares.
- ✧ **Componentes:** La bendición de Deblos, un poco de sangre del ejecutante, las cenizas del libro o documento.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo reúne las cenizas, las moja con un poco de su sangre, formando un símbolo en honor de Deblos, recitando a continuación una plegaria al demonio.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, el documento o libro quemado se recompone, restaurándose su estado original. Esta restauración es temporal, deshaciéndose completamente, sin dejar rastro, en un mes lunar. El demonólogo puede extender este plazo si usa una mayor cantidad de sangre en el maleficio e invierte parte de su vitalidad en el hechizo: por cada punto de RES que sacrifique, aumenta la duración del hechizo en otro mes lunar. Estos puntos de RES no se recuperan hasta que se destruya el libro o el hechizo expire. No es posible restaurar dos veces el mismo documento o libro.

Reverencia

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Componentes:** Un mínimo de 25 % en Demonología.
- ✧ **Duración:** 2D6 asaltos.
- ✧ **Preparación:** Este hechizo tiene como blanco a un demonio o engendro infernal. Para lanzarse, se ha de hacer una reverencia frente al blanco al tiempo que se recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el demonio no atacará al ejecutante, a no ser que tenga alguna razón para ello (pífiar un hechizo de invocación o intento de pacto, invocación burlona u órdenes de su señor). La «tregua» es temporal, momentos durante los cuales deberá intentar convencer al demonólogo al blanco de que no le ataque. En caso de que el ejecutante o alguno de sus allegados intente realizar alguna acción hostil contra

Parte III: Goetia

el blanco, el hechizo se rompe y el blanco será consciente de la causa. Básicamente, el hechizo sirve para evitar que los demonios ataquen al ejecutante a simple vista. Los engendros infernales normalmente no tienen derecho a tirada de RR, ni usan su IRR alta para dificultar el lanzamiento del hechizo, aunque el resto normalmente sí, aunque por educación (o curiosidad) suelen esperar la explicación del ejecutante.

Velo de Emociones

Ungüento.

- ✧ **Caducidad:** 1D3+1 semanas.
- ✧ **Duración:** 1D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Grasa de carnero, piel de serpiente, veneno de Cheved, tierra de cementerio.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se crea un ungüento que desprende cierto aroma perfumado.
- ✧ **Descripción:** Si se lanza este hechizo con éxito y el blanco falla su tirada de RR, sentirá una sensación de vacío, siendo, durante el tiempo que dure el hechizo, inmune a cualquier emoción, no pudiendo sentir las ni ser afectados por hechizos que manipulen o creen emociones. Este hechizo puede provocar el éxito automático de ciertas tiradas de Templanza.

Vis Secunda

Bendición de Cruoris

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Cruoris u ondina de sangre, una cantidad indeterminada de sangre.
- ✧ **Preparación:** Se deja caer la gota de sangre de demonio en la otra sangre, mientras se invoca el poder de Cruoris.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, la sangre encantada no se coagulará ni secará.

Beso de Hastia

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 1D6+2 horas.
- ✧ **Componentes:** Haber recibido un beso de Hastia.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo se toca el lugar donde se recibió el beso, invocando el donaire de la diablesa.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, el demonólogo obtiene un bonificador de +50 % en sus tiradas de Corte.

Borrachera

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas mínimo.

- ✧ **Componentes:** La bendición de Bringamo, un vaso de vino.
- ✧ **Preparación:** Se realizan unos pases sobre el vaso, a la vez que se recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el vino queda encantado y cualquiera que beba al menos la mitad de su contenido y falle una tirada de RR pillará una buena borrachera.

Cataplasma Dorada

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Instantánea.
- ✧ **Componentes:** Dos monedas de oro, dos gotas de sangre de Augram.
- ✧ **Preparación:** Se mojan las caras de las monedas y se ponen sobre la herida.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el blanco sana un punto de vida de la herida, aunque la piel toma un color amarillento, que pasará con el tiempo. Si se abusa de este hechizo, la piel irá tomando un color dorado, que puede permanecer durante un tiempo considerable. Las monedas de oro se corromperán por el poder del hechizo, perdiendo parte de su pureza y no pudiéndose usar en hechizos que requieran de una moneda de oro.

Cuernos de Saumo

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** La bendición de Saumo, una gota de sangre de Saumo en cada dedo (opcional).
- ✧ **Preparación:** El demonólogo extiende su mano derecha hacia el suelo, con los dedos índice y meñique extendidos, mientras se eleva una plegaria a Saumo, tras la cual se introducen los dedos en los ojos de la víctima (necesario superar una tirada de Pelea, si no es por sorpresa, sin penalizador por usar la zurda). Usando una gota de sangre de Saumo en la punta de cada dedo, ofrece un bonificador de +25 % al lanzamiento y obliga a la víctima a hacer la tirada de RR a la mitad.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, la víctima falla su tirada de RR, y el demonólogo se aparta de la vista del blanco antes que se recupere del «ataque», la víctima olvidará haberse encontrado con el demonólogo (si el blanco no lo conociese con anterioridad, olvidará incluso haberla conocido).

Curación por Vida

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta la muerte del ejecutante o hasta que lo desee el ejecutante.
- ✧ **Componentes:** El ejecutante ha de tener el sello del hechizo inscrito en su cuerpo, usando la lengua de Talnaj'enn. Normalmente se inscribirá bajo la forma

de una quemadura o cicatriz, para poder usarse en un futuro sin necesidad de inscribirlo.

- ✧ **Preparación:** El demonólogo se toca el sello y recita el maleficio.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, cada asalto envejecerá un mes y regenerará un punto de vida. Si se envejece un año completo, se deberá hacer la tirada de edad de rigor, aun cuando el ejecutante esté bajo los efectos del hechizo del Elixir de la Vida o Longevidad.

Deshonor

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Varía.
- ✧ **Componentes:** Pelos o uñas del blanco, una gota de sangre de Gradio, limaduras de hierro oxidado.
- ✧ **Preparación:** Se mezclan los componentes y se lanza el maleficio.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el blanco se verá envuelto en un asunto turbio (con o sin razón) que le provocará un gran deshonor. Este hechizo solo puede lanzarse en militares o cuerpos similares.

Duelo de halgorr

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta la muerte del adversario o hasta que el lanzador abra los ojos.
- ✧ **Componentes:** Un arma de filo, sangre del ejecutante.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo se corta la palma de la mano derecha (pérdida de 1 punto de vida) y recita una petición formal de duelo a su adversario mientras gira abarcando todo el lugar, tras lo cual cierra los ojos y unta un poco de su sangre en cada párpado.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, verá la silueta de aquellos adversarios invisibles como sombras luminiscentes, pudiendo luchar sin problemas con ellos. Originalmente, este hechizo fue desarrollado para luchar contra Halgorr, y cuando este demonio es afectado pierde la facultad de ocultarse del ejecutante, pudiendo este parar y esquivar sus ataques de forma normal. No obstante, si hay alguien más no afectado por el hechizo, puede provocar que Halgorr «salte» de un sitio a otro, dificultando el combate al ejecutante. Una trivialidad: mientras el ejecutante cierre los ojos no podrá ver su entorno, así que será susceptible de tropezar con mobiliario y similar (¿tiradas de Memoria para evitarlo?).

El Toque de Nazair

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se bendiga la comida (no importa tener o no Fe).
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Nazair.



Vars III: Goetia

✧ **Preparación:** El demonólogo deja caer la gota sobre cualquier alimento y recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el alimento adquiere un sabor y un aroma extraordinarios. Cualquier tirada de Degustar en busca de venenos falla automáticamente, empalagada por su sabor. Si cualquier persona lo prueba y no pasa una tirada de RR, sufrirá una tremenda necesidad de comer la mayor cantidad posible del alimento, llegando a ponerse violento si alguien se lo impide.

Esencia Purificada de Purff

Poción.

✧ **Caducidad:** 1D3 semanas.

✧ **Duración:** Instantánea o 2D6 horas.

✧ **Componentes:** Al menos un vaso de sangre de Purff, tres cubos grandes de agua bendita, fósforo, sal, polvo de plata, zumo de limón.

✧ **Preparación:** Con los componentes y siguiendo un complicado proceso alquímico (tarda el triple de tiempo que una poción normal) se destila un líquido transparente de agradable aroma y sabor.

✧ **Descripción:** Aquel que beba la poción verá anulados cualquier tipo de hechizo en el que la sangre de Purff actuase como componente. Si no estaba bajo los efectos de dichos hechizos, se sentirá muy animado, ganando un bonificador de +10 a cualquier tirada (a excepción de las de Suerte) durante 2D6 horas.

Estandarte Infernal

Invocación.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.

✧ **Duración:** Lo que dure la batalla.

✧ **Componentes:** Sangre de Tracio, madera de un árbol de un importante campo de batalla, cenizas de un soldado muerto, un rubí, tinta de oro, incienso de Marte.

✧ **Preparación:** Para poder activar el talismán se ha de poner el blasón adecuado en el estandarte y el bando del demonólogo debe tener al menos trece miembros.

✧ **Descripción:** Si se activa el talismán con éxito, aumenta la agresividad de las tropas del blasón, provocando que aumenten en uno su calidad y muevan en la Tabla de Combates (pág. 526/248 del manual de juego) una columna a su favor, aunque las bajas de ambos bandos aumentan en +4D6 %. Este hechizo es acumulable con otros hechizos que modifiquen tropas o ejércitos.

Falso Desvelo

Poción.

✧ **Caducidad:** 1D4+1 semanas.

✧ **Duración:** 1D3 meses, aunque el recuerdo de la «sospecha» permanece.

✧ **Componentes:** Sangre de cuervo, dos gotas de sangre de Fausnar'eq, elébora negro, vino viejo, cabellos.

✧ **Preparación:** Con los componentes se crea una poción de tonos oscuros y sabor a vino viejo.

✧ **Descripción:** Si la víctima bebe la poción y falla su tirada de RR, creará que todas las personas cuyos cabellos se usaron en la fabricación de la poción conocen sus secretos más ocultos y vergonzosos. No será consciente de ello hasta que los vea en persona. Los efectos secundarios de esta «sospecha comprobada» varían según la personalidad del blanco (desde el suicidio al asesinato).

Felicidad

Poción.

✧ **Caducidad:** 2D6+1 días.

✧ **Duración:** 1D6 horas.

✧ **Componentes:** Veneno de Cheved, vino blanco, pétalos de amapola.

✧ **Preparación:** Con los componentes se crea una poción de color verdoso, agradable aroma y rico sabor.

✧ **Descripción:** Si el blanco bebe la poción y falla la tirada de RR, se verá embargado de una enorme felicidad, exactamente la misma que si estuviese en presencia de Cheved. El efecto es tan fuerte que anula temporalmente algunos hechizos como Polvos de Seducción, Furia, Discordia, etcétera.

Ímpetu por Vida

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que lo desee el ejecutante o este muera.

✧ **Componentes:** El ejecutante ha de tener el sello del hechizo inscrito en su cuerpo, usando la lengua de Tal-naj'enn. Normalmente se inscribirá bajo la forma de una quemadura o cicatriz, para poder usarse en un futuro sin necesidad de inscribirlo. El sello es distinto según la característica afectada.

✧ **Preparación:** Cuando se lance el hechizo se deberá elegir la característica afectada (FUE, AGI, HAB, RES o PER; cada característica tiene su propio sello). El demonólogo se toca el sello y recita el maleficio.

✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, cada asalto envejecerá un mes y obtendrá un bonificador a la característica de 1D6 (se tira cada turno que esté activo). Si se envejece un año completo, se deberá hacer la tirada de edad de rigor, aun cuando el ejecutante esté bajo los efectos del hechizo del Elixir de la Vida o Longevidad. Este hechizo no puede usarse una segunda vez sobre la misma característica, si el primer hechizo sigue activo.

Juicio de Numiel

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Un asalto.

✧ **Componentes:** Un puñado de tierra donde se haya invocado a Numiel, una moneda del blanco, una jarra con agua.

Daemonolatreia

✧ **Preparación:** Se espolvorea la tierra sobre la moneda y se recita el hechizo, arrojándose a continuación a la jarra.

✧ **Descripción:** Si al blanco le es extremadamente difícil cumplir el trato o directamente no tiene intención de cumplir el pacto con el ejecutante, la moneda flotará.

Lanza de Zugiel

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.

✧ **Duración:** 2D6+3 asaltos.

✧ **Componentes:** Madera de un roble centenario, cinco gotas de sangre de Zugiel, sangre de paloma, polvo de oro, plata, perfume solar.

✧ **Preparación:** Se encanta el talismán, haciendo una lanza con una punta de plata.

✧ **Descripción:** Si se activa el talismán con éxito, la lanza podrá dañar a silfos y ondinas (no olvidemos a Mazbraún), haciéndoles 2D6+3 puntos de daño. Contra otros adversarios la lanza hace 1D6+1 puntos de daño, aunque sigue considerándose mágica.

Límpieza

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta ensuciarse de nuevo.

✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Ossial.

✧ **Preparación:** El demonólogo arroja la gota al blanco y recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el maleficio funciona, cualquier suciedad que tuviese el blanco se transforma en sangre y empieza a deslizarse hacia el suelo, donde se acumulará formando un charco, dejando al blanco totalmente limpio, aunque no tanto el suelo. La sangre desaparece al secarse.

Luz Infernal

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.

✧ **Duración:** 6D10 minutos.

✧ **Componentes:** Un rubí de Llemial, sangre de ígneo, pluma de búho o lechuza, punzón nuevo.

✧ **Preparación:** Se fabrica un talismán con el rubí, inscribiendo ciertos símbolos usando el punzón, la pluma y la sangre.

✧ **Descripción:** Una vez activado el talismán, proyectará una suave luz rojiza, que iluminará un radio de 1D6+1 metros. Si el demonólogo además moja el rubí con sangre, por cada PC extra invertido se aumenta la duración en 2D10 minutos.

Maldición de Udemas

Poción.

✧ **Caducidad:** 2D6+3 días.

✧ **Duración:** 1D3 días.

✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Udemas, hojas de ajeno, centáurea, cicuta.

✧ **Preparación:** Con los componentes se crea una poción de color oscuro y cierto sabor picante.

✧ **Descripción:** Si se da a beber la poción al blanco y este falla la tirada de RR, mientras duren los efectos del hechizo, cada vez que abra la boca para hablar con cualquier persona, en lugar de decir lo que quisiera, dirá lo menos apropiado, lo cual normalmente generará una discusión (en el mejor de los casos).

Maldición de Valtai

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que se lance un revocar maldición.

✧ **Componentes:** Barro de ciénaga, sangre de Valtai, agua estancada, pelos o uñas de la víctima.

✧ **Preparación:** Se fabrica un muñeco con los componentes y se lanza la maldición.

✧ **Descripción:** Si la víctima falla su tirada de RR, cualquier escriba, notario o burócrata sentirá desagrado por el blanco. Además, el blanco sufrirá un penalizador de -50 % en cualquier competencia relacionada con los burócratas o burocracia, incluidas la Suerte.

Mandato de Canobos

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que haga la tarea.

✧ **Componentes:** La bendición de Canobos.

✧ **Preparación:** El lanzador se acerca al lobo o perro objetivo y se le susurra el hechizo (sin penalizador alguno), ordenándole en nombre de Canobos que realice su mandato.

✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR, obedecerá la orden e intentará realizarla, dentro de las limitaciones de un cánido. Los perros o lobos de origen IRR no obedecerán, quedando confusos (como los efectos del hechizo de Maldición del Gul, pág. 207/158 del manual de juego) durante 1D3 asaltos.

Manto Escarlata

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser roto o destruido.

✧ **Duración:** 2D10 minutos.

✧ **Componentes:** Pergamino virgen, tinta de oro, perfume de Saturno, bolsa de seda escarlata, sangre de poseso.

✧ **Preparación:** Se graba el sello mágico en el pergamino, se perfuma y se encierra en la bolsa.

✧ **Descripción:** Si se activa con éxito el talismán, hace totalmente invisible a su portador a los ojos de despojos, posesos y *mashkith*, así como otros espíritus inmateriales como fantasmas, *elohim* o ánimas.

Moneda Traicionera

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 3D6 días o hasta que roben al blanco.
- ✧ **Componentes:** Una moneda, una gota de sangre de Sasquia, excrementos.
- ✧ **Preparación:** Tras lanzar el maleficio sobre la moneda, esta se entrega al blanco.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla la tirada de RR, el blanco aparecerá como una víctima ideal para cualquier ladrón, exagerando sus expectativas de botín, y provocando la obsesión de tener que ser robado para cualquier bandido que falle una tirada de RR al encontrarse al blanco. Si se usa el Dado de Sasquia (pág. 135) con el blanco, los resultados serán (si se repiten varias veces) Ojo, Copa y Moneda, mientras esté bajo los efectos de este hechizo.

Olfato Bibliotecario

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 3D6 minutos.
- ✧ **Componentes:** La bendición de Osfrosh, Valtai o Deblos.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo invoca el poder de juicio de Osfrosh, Valtai o Deblos.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, mientras duren los efectos del hechizo, podrá «olfatear» y rastrear el contenido de los libros, pudiendo «oler» un libro, teniendo una sensación general de su contenido o rastrear (Descubrir) un tomo en concreto dentro de una biblioteca (bonificador de +50 % a la hora de buscar un libro en concreto).

Pensamiento Oscuro

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser abierto o roto.
- ✧ **Duración:** Instantánea.
- ✧ **Componentes:** Relicario de oro, incienso de Saturno, tres gotas de sangre de Landraú, un pequeño rubí, un punzón nuevo.
- ✧ **Preparación:** En un pequeño relicario de oro se inscriben una serie de símbolos mágicos. Se moja el rubí en la sangre de Landraú y se encierra en el relicario, dejando el talismán a merced de las influencias de Saturno durante un tiempo determinado, mientras se quema el incienso.
- ✧ **Descripción:** Este hechizo-talismán se puede usar de dos formas: si se está cerca del blanco, el ejecutante toca el relicario (que debe estar oculto y no debe ser visto) con su mano izquierda, recita el hechizo y, a continuación, en voz baja, el pensamiento oscuro. El hechizo también se puede lanzar a distancia, si se dispone de un mechón de pelo, sangre o uñas del blanco. Para ello se hace un muñeco con barro, cera o similar, colocando el pelo, la sangre o las uñas del blanco. A continuación, en una estancia sin testigos, el ejecutante recita el hechizo, haciendo pases con el

talismán delante del muñeco. Si el blanco falla su tirada de RR, tendrá el pensamiento oscuro, como si fuese suyo. Esto no significa que el blanco vaya a hacer caso del pensamiento, pero si se repite con cierta frecuencia o si existen condicionamientos (a la manera de actuar de los susurradores oscuros), el blanco puede ceder (tiene derecho a tiradas de Templanza para resistir la tentación). El pensamiento a inculcar debe ser siempre de tipo maligno o negativo.

Plano de Sangre

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** Pergamino virgen, una gota de sangre de Nophet, polvo de los muros del blanco.
- ✧ **Preparación:** Se esparce el polvo sobre el pergamino y se deja caer una gota de sangre de Nophet.
- ✧ **Descripción:** Si se tiene éxito en el maleficio, la sangre empezará a moverse por el pergamino, dibujando el plano del blanco. El plano tarda entre tres y veinte asaltos en estar terminado, depende de la complejidad de la construcción, mostrando las distintas estancias junto a una sola palabra que identifica su función (pasillo, cocina, mazmorra, dormitorio, etcétera).

Rastro de Infamia

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que la gota alcance su objetivo.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Bobrei.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo pone la gota en el suelo, recita el conjuro y, a continuación, el rumor.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la gota de sangre empezará a moverse en dirección a la persona que inició el rumor (no a la víctima), moviéndose a una velocidad de dos pasos por asalto. Si Bobrei inició el rumor, la sangre se seca. La gota no deja rastro al moverse, así que en caso de no tener cuidado al seguirla, el ejecutante puede perderla.

Remedio de Aclia

Poción.

- ✧ **Caducidad:** Esta poción no caduca.
- ✧ **Duración:** 2D6 días.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Aclia, vino dulce.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se crea una poción que, aun sabiendo a vino dulce, tiene un curioso tono verduzco.
- ✧ **Descripción:** Aquellos que tomen esta poción y no pasen su tirada de RR verán cómo sus remordimientos desaparecen por lo que duren los efectos de esta poción. Esto incluye los remordimientos que pudiese tener por futuras acciones, bajo los efectos del hechizo. La poción también inmuniza frente a los poderes de Aclia y rompe los efectos de su maldición.

Salud por Vida

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el blanco vuelva a enfermar.
- ✧ **Componentes:** El ejecutante ha de tener el sello del hechizo inscrito en su cuerpo, usando la lengua de Tal-naj'enn. Normalmente se inscribirá bajo la forma de una quemadura o cicatriz, para poder usarse en un futuro sin necesidad de inscribirlo.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo pone en contacto el sello con el blanco y recita el maleficio.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, por cada mes de vida sacrificado, la enfermedad del blanco disminuye en un nivel su severidad. Si se envejece un año completo, se deberá hacer la tirada de edad de rigor, aun cuando el ejecutante esté bajo los efectos del hechizo del Elixir de la Vida o Longevidad.

Tarareo Incesante

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 1D3 meses.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Fabrilio.
- ✧ **Preparación:** Se pone el demonólogo la gota en los labios y recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Todos aquellos que escuchen la próxima canción que cante el blanco en los próximos 1D3 minutos, que no pasen una tirada de RR, sufrirán de una obsesión por dicha canción y deberán cantarla o tararearla constantemente, so pena de sufrir un penalizador de -25 % a todo, por falta de concentración. Aquellos que tengan que soportar a las cantarinas víctimas pueden perder los estribos por tanta cancioncilla, debiendo pasar una o varias tiradas de Templanza, aunque cuidado, pues si se pifia una de estas tiradas, se contagiarán del estribillo, viéndose también afectados por el hechizo.

Trampa de Espinos

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el blanco se quite la rama o se riegue con agua bendita.
- ✧ **Componentes:** Una rama de espinos u otra planta con espinas, una gota de sangre de un demonio del dolor o la tortura.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo moja con la gota uno de los extremos de la rama y realiza un complejo signo con ella mientras recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la rama se mantendrá tensa, hasta que alguien (distinto del ejecutante) la toque, roce o pise, momento en el cual la rama se enroscará alrededor del miembro de la persona que la haya tocado, sin que esta tenga derecho a tirada de RR, haciéndole 1D3 puntos de daño, que ignoran armaduras ordinarias. Si la víctima indica

expresamente su intento de reprimir un alarido de dolor, podrá hacer una tirada de Templanza para evitarlo, ya que en caso contrario, no podrá reprimir soltar un muy justificado grito. Mientras la víctima tenga la rama agarrada, sufrirá un terrible dolor, además de los penalizadores similares a tener un 50 % de puntos de vida perdidos en ese miembro (si ya hubiese perdido el 50 %, doblará los penalizadores). Cada asalto, si la víctima consigue una tirada exitosa de Templanza/2, podrá resistir lo suficiente el dolor para intentar arrancarse la rama, cosa que logrará con una tirada exitosa de FUE×1. Los compañeros de la víctima podrán intentar liberarla si pasan la tirada de FUE×1. Otra forma de liberar a la víctima es rociar agua bendita sobre la rama.

Vicio del Juego

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** Hasta que el ejecutante abandone el juego, el blanco esté totalmente «desplumado» o 2D3 horas, lo que ocurra antes.
- ✧ **Componentes:** Un dado, taba, baraja o cualquier otra cosa digna de ser instrumento para jugar o apostar, mechón de pelo del ejecutante, sangre de Badeus, lágrimas de perdedores.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica un pequeño pincel con el mechón y se usa para escribir ciertos caracteres mágicos, usando la sangre de Badeus, en el dado, la taba o la baraja. Cuando el proceso esté completo, se sumerge totalmente el instrumento del juego en las lágrimas de los perdedores, haciendo los símbolos totalmente invisibles (los Polvos Elementales pueden hacerlos de nuevo visibles). Para activarse el talismán se ha de rezar una plegaria a Badeus.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, cualquier persona que se siente a jugar con el ejecutante al juego en el que intervenga el talismán y que no pase una tirada de RR no podrá abandonar de forma voluntaria la partida hasta que gane dos veces seguidas, debiendo apostar si fuese necesario para seguir en la misma.

Visiones de Llemial

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que deje de concentrarse.
- ✧ **Componentes:** Dos rubís o más de Llemial.
- ✧ **Preparación:** Se coge el rubí y, tras recitar una plegaria a Llemial, se coloca en la frente.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, mientras se concentre el demonólogo, podrá ver y oír lo que suceda cerca del rubí de Llemial en el que se esté concentrando (el demonólogo debe saber dónde se encuentra o haberlo visto o tocado anteriormente).

Voz Infernal

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Una hora.

- ✦ **Componentes:** Haber realizado al menos un pacto con éxito con un demonio de cualquier tipo, Demonología 50 % o más.
- ✦ **Preparación:** El demonólogo recita el hechizo, junto con los nombres de aquellos demonios con los que ha realizado un pacto con éxito.
- ✦ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, su voz adquiere un lúgubre tono, obteniendo un bonificador de +5 % por cada pacto realizado en cualquier tirada de Elocuencia cuando se use para intimidar o en las tiradas realizadas a la hora de usar el hechizo de Embrujar. Aquellos que conozcan la competencia de Demonología, seres IRR, personas sin alma o con IRR mayor de 125 son inmunes.

Vis Tertia

Ansia de Matar

Maleficio.

- ✦ **Caducidad:** No aplicable.
- ✦ **Duración:** 2D10 minutos + 1D6 minutos por cada víctima que asesine.
- ✦ **Componentes:** La bendición de Tracio, sangre de demonio.
- ✦ **Preparación:** El demonólogo moja el pulgar de su mano izquierda en la sangre y recita una plegaria a Tracio, invocando su fuerza en combate, al tiempo que se extiende la sangre por los labios.
- ✦ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, el demonólogo se verá embargado por una gran ansia por arrebatarse la vida humana, ganando un bonificador de +10 % a cualquier competencia de combate y sufriendo un penalizador de -10 % al resto de competencias. El ansia se hace más fuerte con cada vida que arrebatase: por cada muerte que provoque, aumenta el bonificador en un +1 % e incrementa la duración del hechizo en +1D6 minutos (el penalizador no aumenta). Aunque el ansia nubla ligeramente el juicio del demonólogo, este sigue manteniendo el control de sus actos. Sin embargo, el demonólogo hará bien en matar alguien pronto, ya que si no arrebatase alguna vida en breve, puede perder los estribos y matar a la persona más cercana, debiendo pasar una o varias tiradas de Templanza para evitarlo.

Apatía

Poción.

- ✦ **Caducidad:** 2D6 semanas.
- ✦ **Duración:** Permanente, hasta que el ejecutante beba un poco de la sangre del ejecutante.
- ✦ **Componentes:** Agua turbia, sangre de cuervo, una gota de sangre de un demonio de la pereza o la apatía, raíz de achicoria, una gota de sangre del encantador, tierra quemada.
- ✦ **Preparación:** Con los componentes se crea una poción de color oscuro y amargo sabor.
- ✦ **Descripción:** Si la víctima bebe la poción y falla su tirada de RR, se verá embargada por una terrible apatía y desgana, costándole horrores concentrarse y quitándole las ganas de hacer cualquier cosa más allá de lo imprescindible.

Cualquier tirada que haga (a excepción de las de Suerte) las hará a la mitad de su porcentaje, aunque si lo desea puede gastar un PC y realizarla a su porcentaje normal (siempre que la acción no le lleva más de algunos asaltos o el gasto de PC deberá ser mayor). El blanco puede intentar sacar fuerzas de flaqueza y, en lugar de gastar PC, podrá hacer una tirada de Templanza, aunque si fallase gastaría el doble de PC de los necesarios para emprender la acción. Si por cualquier motivo, gastase todos sus PC, se desmayaría de inmediato, entrando en un profundo sueño, del que no despertaría hasta recuperar al menos un PC.

Bolsa Repleta

Maleficio.

- ✦ **Caducidad:** Hasta ser destruido el talismán.
- ✦ **Duración:** Instantánea.
- ✦ **Componentes:** Don de Surgat (pág. 172/143 del manual de juego) que haya sido fabricado con sangre de un demonio de la avaricia.
- ✦ **Preparación:** La misma que la del don de Surgat. Para usar el talismán el demonólogo debe haber gastado monedas de oro o vellón y recitar la letanía de activación antes del amanecer del siguiente día.
- ✦ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, en la bolsa del talismán reaparecerán todas las monedas gastadas desde el último amanecer, desapareciendo de sus actuales dueños. Solo aparecerán monedas de oro y vellón, y no monedas de plata o aquellas que fuesen robadas de la bolsa.

Botones Susurrantes

Talismán.

- ✦ **Caducidad:** Hasta ser destruidos.
- ✦ **Duración:** Hasta quitarse los botones de las orejas.
- ✦ **Componentes:** Coral marino, sangre de Elestos, cuchillo nuevo y perfume de Júpiter.
- ✦ **Preparación:** Se fabrican un par de botones con los componentes. Para activarse el talismán, se ha de poner un botón en cada mano y recitar el hechizo, colocándose cada botón en una de las orejas.
- ✦ **Descripción:** Mientras se tengan los botones puestos, el blanco oír los gritos como si fuesen susurros, no escuchando ningún sonido de menor intensidad. Además, el blanco será inmune a poderes relacionados con la voz de ciertas criaturas, como por ejemplo el alarido de Elestos, o la canción de sirenas y lamías. El talismán solo funciona si se usan ambos botones juntos.

Campana Demoníaca

Talismán.

- ✦ **Caducidad:** Hasta ser destruida.
- ✦ **Duración:** Hasta el próximo amanecer.
- ✦ **Componentes:** Sangre de demonio, campana de bronce, agua bendita, piedra de ara, piel de gato negro.

✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica una campana mágica. A la hora de activarla, el ejecutante ha de mojar la campana con su sangre humana y recitar el hechizo.

✧ **Descripción:** Si se activa con éxito y un demonio, poseso o engendro infernal se acerca a menos de trece pasos de la campana, esta se pondrá a tocar estridentemente.

Carbonizar

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Instantánea.

✧ **Componentes:** La bendición de Llemial.

✧ **Preparación:** Se mira al blanco y, apuntándole con el dedo índice y meñique, se recita el maleficio.

✧ **Descripción:** De tener éxito, todos los rubís y pociones de sangre de dragón que porte encima se activan al unísono. El afectado no tiene derecho a tirada de RR para evitarlo; al fin y al cabo, son los rubís y pociones el objetivo y no él mismo.

Castigo de Kerantos

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser rota o destruida la varita.

✧ **Duración:** Los efectos son permanentes, aunque el hechizo tarda 2D6 asaltos en completar su efecto.

✧ **Componentes:** Rama de abedul, sangre de mendigo, sangre de Kerantos, polvo del camino, carbón, cuero negro.

✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica una pequeña varita, envuelta en el cuero.

✧ **Descripción:** Si se recita el hechizo con éxito y se toca con la varita a alguien, en los sucesivos asaltos verá cómo la ropa se le rompe y ensucia, transformando toda su vestimenta en harapos. Las prendas mágicas o encantadas son inmunes a este hechizo. Si el ejecutante sacase un crítico, las ropas afectadas además se pudrirían, provocando un enorme hedor y dejando a su portador desnudo. Este hechizo no permite tirada de RR.

Cataplasma de Pokrías

Ungüento.

✧ **Caducidad:** 2D3+1 semanas.

✧ **Duración:** Permanente.

✧ **Componentes:** Barro, una gota de sangre de Pokrías, frutos «cargados» de camaleón negro con al menos 3 puntos (ver hechizo de Arrancar la Esencia).

✧ **Preparación:** Se fabrica un ungüento con los componentes. Una vez fabricado, este ungüento grasiento aparenta ser carne humana, extraña y deforme. Para usarse, se ha de untar encima del miembro o parte del cuerpo herida.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, se recupera 1D6 puntos de vida perdidos, aunque el ungüento se «funde» con el cuerpo de forma permanente, «malformando» la zona afectada en menor o mayor medida. Cada vez que se use, se ha de hacer una tirada de Suerte y, en caso de

fallarse, se perderá un punto de Aspecto por las malformaciones (se puede ignorar la pérdida temporalmente si se ocultan el miembro o la parte afectada). Este hechizo se puede repetir todas las veces que se quiera, aunque aquellos que abusen de él terminarán terriblemente malformados.

Cataplasma de Prazna

Ungüento.

✧ **Caducidad:** 2D3+1 semanas.

✧ **Duración:** Permanente.

✧ **Componentes:** Barro, una gota de sangre de Prazna, frutos «cargados» de camaleón negro con al menos 3 puntos (ver hechizo de Arrancar la Esencia, pág. 188/- del manual de juego).

✧ **Preparación:** Se fabrica un ungüento con los componentes. Una vez fabricado, este ungüento grasiento aparenta ser carne humana, hedionda y enferma. Para usarse, se ha de untar encima del miembro o parte herida.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, se recupera 1D6 puntos de vida perdidos, aunque el ungüento se «funde» con el cuerpo de forma permanente. Como contrapartida, cada vez que se use, se ha de hacer una tirada de Suerte y, en caso de fallarse, el blanco se contagiará de una enfermedad aleatoria (en caso de ya padecerla, se incrementará en un nivel su severidad). Este hechizo se puede repetir todas las veces que se quiera, a costa, claro, de la salud del «beneficiario». Las enfermedades contraídas por este hechizo son extremadamente difíciles de curar (se pueden curar usando el hechizo de Expulsar Enfermedades, pág. 173/143 del manual de juego, con la condición de lanzarse como un hechizo de *vis sexta*).

Cirio de Improperios

Ungüento.

✧ **Caducidad:** 2D3 semanas.

✧ **Duración:** Hasta que se apague o agote el cirio.

✧ **Componentes:** Cera virgen, sangre de carnero, una gota de sangre de Bornafet, hojas de almendro, vinagre.

✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un cirio que dura unas seis horas aproximadamente.

✧ **Descripción:** Si se enciende y se recita el hechizo, todo aquel que entre en el círculo de luz del cirio deberá hacer una tirada de RR o mientras esté en el círculo pensará en voz alta, no pudiendo evitarlo de ninguna forma (lo más hacer algunas tiradas de Templanza para pensar en otra cosa). El ejecutante es inmune al efecto de este hechizo, mientras encienda la vela con la mano derecha y no vea la llama del cirio.

Cláusula de Broderos

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Inmediata.

✧ **Componentes:** La bendición de Broderos, tres bofetadas al blanco.

Vars III: Goetia

✧ **Preparación:** El ejecutante ha de darle tres buenas bofetadas al blanco y recitar el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, todos los hechizos que nublen el juicio del blanco o la posibilidad de elegir por su propia voluntad quedan anulados. Este hechizo no puede liberar a los afectados por la Cadena de Lucifer (pág. 222).

Copia

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Permanente.

✧ **Componentes:** Pergamino virgen, sangre de Valtai, sangre del ejecutante (opcional).

✧ **Preparación:** Se moja con la sangre de Valtai el pergamino, se pone la mano izquierda encima del original y se recita el maleficio.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la sangre de Valtai se mueve por el pergamino, creando una copia perfecta del original, aunque solo funciona con una página (si la obra a copiar tiene más páginas requerirá usar el hechizo varias veces). Si el ejecutante usa también un poco de su sangre puede modificar la copia (por ejemplo en un testamento, ponerse a él como heredero en lugar del legítimo). Los efectos del hechizo son permanentes, salvo si se mojase con agua bendita o se pusiese en contacto con un objeto bendito, momento en el cual el pergamino se pudriría en el acto.

Coraje del Necio

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** 1D6 días.

✧ **Componentes:** Tres gotas de sangre de Badeus, seis monedas de oro, una bolsa.

✧ **Preparación:** Se colocan las seis monedas en una bolsa y se derraman las tres gotas en el interior, mientras se recita una plegaria a Badeus.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito y se ofrece ese dinero como pago de una apuesta ante el blanco y este falla su tirada de RR, no tendrá más remedio que aceptar participar, por muy absurdo que sea el reto.

Cuerno de Canobos

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta de ser destruido.

✧ **Duración:** Instantáneo.

✧ **Componentes:** Cuerno de toro, sangre de perro, una gota de sangre de Canobos, tres dientes de lobo.

✧ **Preparación:** Se fabrica con los componentes un talismán con forma de cuerno.

✧ **Descripción:** Si se recita el hechizo, se toca el cuerno y se tiene éxito, todos los animales que escuchen el sonido huirán aterrados. Si las bestias no son naturales o están

bajo control sobrenatural serán inmunes a este hechizo. Este hechizo tiene un inconveniente: atraerá a todos los *dips*, *brucolacos* y *lobisomes* que haya por los alrededores.

Chivo Expiatorio

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que se destruya el muñeco o se anule el hechizo.

✧ **Componentes:** Sangre de Vacinius, barro de ciénaga, astillas de una mesa de un juzgado, pelo o uñas del blanco, una herramienta o arma relacionada con el delito, escupitajo del brujo.

✧ **Preparación:** Se forma un muñeco con los componentes y se trazan unos pases mágicos con la herramienta mientras se recita el maleficio.

✧ **Descripción:** Si la víctima falla su tirada de RR y se destapa el delito, será el sospechoso de haber cometido tal falta y, en caso de celebrarse un juicio, siempre será encontrado culpable (a no ser que medie intervención divina o cabalística de por medio). Además todo el mundo pensará que el blanco es culpable, por mucho que se demuestre lo contrario. Si se rompe o destruye el muñeco, los efectos del hechizo cesan. Si se usa un Revocar Maldición con el muñeco, además de romperse el hechizo, la reputación del blanco será restablecida en 2D6 días, saliendo a la luz la verdad sobre el asunto (a no ser que el hechizo vuelva a lanzarse).

Desánimo

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.

✧ **Duración:** Hasta que termine la batalla o se haga uso del arma.

✧ **Componentes:** Un arma de un vencido, cenizas de los cuerpos de soldados derrotados en una batalla, placa de plomo, sangre de buitre, sangre de Corquido.

✧ **Preparación:** Se hace un talismán con lo componentes, colocándolo como pomo del arma. Para lanzarse el hechizo, el ejecutante debe ser capaz de ver el ejército al que quiera afectar.

✧ **Descripción:** Si se lanza con éxito, un gran desánimo se extiende por las filas enemigas, reduciendo en uno su calidad y haciendo que muevan en la Tabla de Combates (pág. 526/248 del manual de juego) una columna en su contra.

Devorar Conocimiento

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Permanente o hasta que el demonólogo lo desee.

✧ **Componentes:** Un libro, la bendición de un demonio de los secretos, conocimiento o que simplemente se encargue de alguna tarea en la biblioteca infernal.

✧ **Preparación:** El demonólogo pone su mano izquierda sobre la cubierta del libro y recita el maleficio.

✧ **Descripción:** Si tiene éxito, el demonólogo se aprende de memoria el contenido del libro. Este «aprendizaje» es meramente fotográfico, con lo que cuando se desee usar el conocimiento del libro deberá pasar una tirada combinada de Descubrir y Memoria, además de dedicarle cierto tiempo. En caso de éxito en la tirada se hallará el conocimiento buscado o se obtendrá un bonificador proporcional a los puntos de Aprendizaje del libro, en función de la competencia del ejecutante, siempre que le dedique un tiempo prudencial a «consultarlo». Este hechizo se puede lanzar de manera permanente (el libro se convierte en cenizas en 1D6 asaltos) o temporal (el libro no se ve afectado, pero los PC del hechizo no se recuperan hasta anularse).

Don de Mazbraún

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que se saque la escama de la boca.

✧ **Componentes:** Una escama de Mazbraún.

✧ **Preparación:** El demonólogo se coloca la escama en la boca y recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, podrá respirar en el agua (dulce o salada) como si de un pez se tratase, aunque como inconveniente perderá la facultad de respirar el aire.

Don de Touret

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.

✧ **Duración:** 1 hora.

✧ **Componentes:** Oro puro, incienso de mercurio, sangre de Touret, metal de una campana de una iglesia.

✧ **Preparación:** Se fabrica una especie de pequeño relicario con los componentes.

✧ **Descripción:** Si se activa con éxito el talismán, se puede usar de dos formas: la primera, si se coloca sobre la garganta y se habla, permite al ejecutante proyectar su voz a cualquier punto en su rango de visión, aunque esta se oirá con un tono lúgubre y distorsionado. Para el segundo, se ha de colocar un mechón de pelo de un blanco en el interior del relicario y activarlo. Si el hechizo tiene éxito y se coloca el talismán sobre la boca y se habla, la voz será exactamente igual a la del blanco. Se pueden combinar ambos efectos, aunque esto requiere que se active el talismán dos veces.

Effigie del Doliente

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** 2D6 horas.

✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Prazna.

✧ **Preparación:** Se deja caer la gota en el dedo corazón de la mano derecha y se dibuja un círculo en la cara del blanco, a la vez que se recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si se falla la tirada de RR, el blanco aparentará sufrir un terrible mal o enfermedad, sufriendo temperatura alta, palidez, delgadez, dolor y molestias, que aunque no proporcionarán penalizador a nada, ayudarán al blanco en su representación. En términos de juego, aparenta una reducción importante de características y un valor de puntos de vida de 1D3+1. Obtiene además un bonificador de +50 % a Disfrazarse, a la hora de representar su enfermedad, y los que intenten descubrir la verdad mediante Medicina o Empatía tendrán un penalizador de -50 %. Si la tirada de lanzamiento del hechizo es menor a la mitad, el ejecutante puede elegir la enfermedad o mal en concreto (peste, gripe, heridas por apaleamiento, cortes, etcétera).

Encerrar el Miedo

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que se libere el miedo o se rompa el frasco.

✧ **Componentes:** Un frasco de miedos vacío.

✧ **Preparación:** Se abre el frasco y, apuntando al blanco, se recita el hechizo, cerrándolo al acabar.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, cualquier miedo que esté padeciendo el blanco en ese momento será extraído del blanco y encerrado en el interior del frasco. Hasta que el miedo encerrado no sea liberado, o el frasco se rompa, el blanco no volverá a padecer ese miedo. Este hechizo también se puede usar para contener un miedo materializado por Coramius. Si el hechizo tiene éxito, el miedo se convertirá en una fina hebra de bruma negra y será absorbida por el frasco. Un frasco solo puede contener un miedo (sea cual sea su tipo).

Endemoniar Juguete

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** 1D6 horas.

✧ **Componentes:** Sangre de un niño malo, la bendición de Horzzo.

✧ **Preparación:** Se dibuja con la sangre del niño el símbolo de Horzzo en el juguete y se invoca el poder del demonio.

✧ **Descripción:** Si tiene éxito, el juguete se anima y obedecerá todas las órdenes del demonólogo, dentro de lo posible.

Envenenar el Recuerdo

Poción.

✧ **Caducidad:** Un mes lunar.

✧ **Duración:** Permanente, hasta tomar un filtro de memoria.

✧ **Componentes:** Vino tinto añejo, amapola, cenizas de hojas secas, pimienta negra, raíz de belladona, tres gotas de sangre de Saumo.

✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica una poción que se asemeja a un vaso de vino tinto especiado (tomado

caliente, añade un penalizador de -50 % para distinguir que no es un tinto corriente). A la hora de usarse se ha de recitar el hechizo sobre la poción, haciendo ciertos pasos e invocando el poder de Saumo; el hechizo finaliza cuando se susurra al líquido el recuerdo que se quiere implantar, modificar o borrar en el bebedor.

- ✦ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito y el bebedor falla su tirada de RR, verá el recuerdo modificado. Si la poción es bebida por una persona distinta al blanco estimado, y esta no tiene el recuerdo que se quiere modificar o borrar o se implementa de manera distinta a la esperada, el resultado puede ser imprevisible.

Espejo de Morguz

Talismán.

- ✦ **Caducidad:** Hasta ser roto o destruido, o hasta que Morguz retire su bendición.
- ✦ **Duración:** 2D6 minutos.
- ✦ **Componentes:** Un espejo, oro, *electrum*, hojas de valeriana, mercurio, agua de manantial, los ojos de un ave rapaz, la bendición de Morguz.
- ✦ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un espejo encantado. Para activarse, se recita el hechizo junto al nombre del blanco.
- ✦ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el espejo mostrará la imagen del espejo o superficie reflectante (río, cántaro con agua, etcétera) más cercana al blanco o que mejor lo muestre.

Exímír

Ungüento.

- ✦ **Caducidad:** 2D3 semanas.
- ✦ **Duración:** Hasta ser de nuevo hechizado el blanco.
- ✦ **Componentes:** Sangre de Benceno, astillas de horca, tierra de camposanto, grasa de jabalí, plumas de paloma.
- ✦ **Preparación:** Con los componentes se crea un ungüento de finos polvos.
- ✦ **Descripción:** Se arrojan los polvos sobre la víctima y se recita el hechizo. Si el hechizo tiene éxito, el blanco se libera de cualquier hechizo o poder que afecte su libre juicio. Este hechizo no puede liberar a los afectados por la Cadena de Lucifer (pág. 222).

Frasco de Miedos

Talismán.

- ✦ **Caducidad:** Hasta romperse.
- ✦ **Duración:** Un asalto.
- ✦ **Componentes:** Una botella, frasco o redoma de vidrio, madera de un ciprés de al menos un siglo, cera virgen, oro, plomo, incienso de Saturno, sangre de Coramius.
- ✦ **Preparación:** Se inscriben unos caracteres mágicos con el plomo y la cera en el frasco (botella, redoma o cualquier recipiente de vidrio con tapa o tapón puede ser válido), y con la sangre, la madera y el oro se fabrica un tapón, inscribiendo un sello mágico en su base y perfumándose todo el conjunto con el incienso de Saturno, mojado en la sangre de Coramius.

Para usar el hechizo es necesaria al menos una gota de sangre del blanco. Se abre el frasco y se deja caer la gota en el interior, se reza una oración a Coramius y se cierra el frasco a continuación.

- ✦ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el brujo, y solo él, verá en el interior del frasco, envueltos en una oscura bruma, cuáles son los peores miedos del blanco.

Heraldo de Pertegas

Invocación.

- ✦ **Caducidad:** No aplicable.
- ✦ **Duración:** El heraldo partirá cuando el brujo abandone la búsqueda.
- ✦ **Componentes:** Un trocito de papel o pergamino, una pluma de cuervo, sangre del ejecutante, un poco de azufre, residuos alquímicos.
- ✦ **Preparación:** Con la sangre, los residuos y el azufre se hace una especie de tinta, que se usa con la pluma para escribir el nombre del blanco (este ha de conocer al menos un hechizo). Se enrolla el papel y se lanza al suelo, mientras se recita la invocación.
- ✦ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, al poco tiempo aparecerá un cuervo que se comerá el papel y acto seguido saldrá volando. El brujo podrá seguirlo, llevándole al lugar donde se encuentre el blanco. El cuervo esperará si el brujo se retrasa en seguirle, aunque si tarda demasiado, partirá, expirando el hechizo.

Ídolo Negro

Talismán.

- ✦ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✦ **Duración:** 2D10 minutos, si es de día, o hasta que amanezca, si es de noche.
- ✦ **Componentes:** Sangre de un poseído por Burdracas, polvo de un ara profanada, sangre de un inocente, madera medio quemada de la pira de una bruja, cuchillo que haya matado a alguien.
- ✦ **Preparación:** Se fabrica el ídolo de un diablillo con una gran boca abierta, al que se le da de beber el resto de componentes cada luna nueva. Una vez encantada la figura con éxito, el ídolo cerrará su boca.
- ✦ **Descripción:** Si se activa con éxito, la figura empezará a lanzar terribles blasfemias e improperios si alguna persona con fe se acerca a su presencia, no parando de hacerlo hasta que abandone el área, cesen los efectos del hechizo o el ídolo sea destruido. Los afectados no pueden hacer una tirada de RR para evitarlo.

Inspiración de Bhêz

Ungüento.

- ✦ **Caducidad:** 1D3+1 semanas o hasta que Bhêz retire la bendición.
- ✦ **Duración:** Una noche.

Daemonolatreia

- ✧ **Componentes:** Grasa de carnero, sangre y sesos de lechuza, canela en rama, hojas de parra, agua de manantial, dos pergaminos, tinta de oro, pluma de lechuza, la bendición de Bhêz.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un incienso. Antes de lanzar el hechizo, el ejecutante escribe un texto en uno de los pergaminos. Acto seguido quema el incienso y lo aspira, recitando el hechizo a continuación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el ejecutante se quedará dormido y, al despertar a la mañana siguiente, descubrirá que el texto del primer pergamino se ha escrito en el segundo encriptado con un código criptográfico de -100 % (del que lamentablemente desconocerá la clave). Este hechizo solo puede lanzarse de noche. El hechizo puede repetirse a la inversa, para descifrar textos encriptados con este hechizo (con otros textos encriptados da como resultado un galimatías).

Interrogar al Reflejo

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el espejo «responda» o se aparte la vista del mismo, lo que ocurra antes.
- ✧ **Componentes:** La bendición de Morguz.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo se pone enfrente de un espejo, recita una invocación al poder de Morguz, haciéndole a continuación una pregunta al espejo.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el espejo le «responderá», mostrándole imágenes del pasado desde el punto de vista del espejo. Si el espejo no puede responder (si lo que se le pregunta no ha sucedido en las cercanías del espejo), el reflejo del demonólogo cerrará los ojos.

Lágrimas de Demonio

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta desenterrarse el pote. El parpadeo o el llanto durará la visdel hechizo lanzado +1D6 minutos.
- ✧ **Componentes:** Hierba preñadera, tierra de tumba, seda roja, sangre de demonio, sangre humana, un pote con tapa, un cementerio, noche sin luna, sangre, pelo o uñas del blanco.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo fabrica una muñeca con la hierba, la tierra, la sangre de demonio, la seda y el componente material del blanco. Una vez creada, en una noche sin luna se abre un agujero en un cementerio y se coloca el pote lleno de sangre, momento en que se recita el maleficio, sumergiendo la muñeca en el pote, tapándolo y enterrándolo.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR, se verá maldito de una forma muy especial. Cuando el blanco lance un hechizo de magia blanca, sentirá un violento escozor en los ojos que le obligará a parpadear violentamente. Si lanza un hechizo de magia negra (o variantes), empezará a llorar



sangre de manera continuada. El blanco no sufre daño o penalizador alguno por ambos efectos, más allá del inconveniente de los involuntarios actos y la reacción de otros ante tan extraños sucesos.

Lengua de Batalla

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Lo que dure la batalla.
- ✧ **Componentes:** La bendición de Corquido, al menos tres de los oficiales del ejército deben estar presentes.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo da la espalda al enemigo y, bajando la vista al suelo, recita una plegaria a Corquido.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, la comunicación entre el demonólogo y sus soldados será casi instintiva, necesitando apenas una palabra para comunicar una orden compleja. Esta coordinación se refleja en el resultado del enfrentamiento de los ejércitos (pág. 526/248 del manual de juego), pudiendo el demonólogo aumentar o disminuir en uno el resultado obtenido (H, RA, C, RD o D). En caso de lograr, sin necesidad de recurrir al poder del maleficio, un resultado que obligue al enemigo a huir en desbandada (H o D, dependiendo de si se defendía o atacaba), estos sufren el triple de bajas en lugar del doble usual. No es posible usar este hechizo sobre ejércitos afectados (de manera «positiva») por hechizos de guerra de Tracio (ver pág. 115).

Lengua de Ratafal

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el demonólogo se calle.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Ratafal.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo se pone una gota de sangre de Ratafal debajo de la boca y lanza el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Desde que se lanza el hechizo y hasta que se calla, la boca del demonólogo parecerá tener vida propia, contando chistes y bromas. El único control que podrá tener el demonólogo es elegir el momento en que callarse o quién será el blanco de las burlas (siempre ha de haber uno). Por cada asalto que una víctima sea blanco de las burlas del ejecutante, deberá tirar Templanza. Por cada fallo en la tirada, el blanco se irá «calentando» y, si falla más de tres veces, se verá embargado por una terrible ira hacia el ejecutante (ni que decir tiene que esta está justificada) y se lanzará contra él con la intención de hacerlo callar a cualquier precio. La audiencia de todo este espectáculo se lo pasará como nunca.

Lengua de Talnaj'enn

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser rota o destruida.
- ✧ **Duración:** 3D6 asaltos.
- ✧ **Componentes:** Una cuchilla oxidada, cobre, estaño y sangre de Talnaj'enn.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica una pequeña cuchilla que hace un daño de 1D4+1.

- ✧ **Descripción:** Una vez activada, el arma se considera mágica y aquellos dañados por ella envejecen (en el miembro donde sea dañado) un número de meses igual al daño infligido (la edad total de la víctima solo aumenta un tercio de dicho tiempo). Si se envejece un año completo, se deberá hacer la tirada de edad de rigor, aun cuando el ejecutante esté bajo los efectos del hechizo del Elixir de la Vida o Longevidad. Otro uso interesante de la lengua es que, si es empuñada con la mano izquierda, no se envejece en presencia de Talnaj'enn.

Liberar el Miedo

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 1D3 horas, si es un miedo natural o hasta que se dañe o venza, si es un miedo de Coramius.
- ✧ **Componentes:** Un frasco de miedos lleno.
- ✧ **Preparación:** Se apunta al blanco, se abre el frasco y se recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR, se verá embargado por el miedo almacenado en el frasco. Si el miedo almacenado es un miedo de Coramius, el hechizo no tiene tirada de RR posible, materializándose como el ser que más tema el blanco. Una vez usado este hechizo, con o sin éxito, no se puede volver a usar hasta que se llene de nuevo el frasco.

Lingua Franca

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta la muerte del demonólogo o hasta que este decida anularlo.
- ✧ **Componentes:** La bendición de un embajador infernal.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo ha de tocar las sienes del blanco con ambas manos y recitar una plegaria al embajador infernal que lo bendijo para que le conceda el don de lenguas.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, el blanco obtiene la competencia del idioma más hablado del reino en que se encuentre a un porcentaje del 100 %. Los efectos del hechizo se mantienen hasta que lo desee el demonólogo, aunque los PC invertidos no se recuperan mientras el hechizo continúe activo. No es posible usar este hechizo más de una vez sobre el mismo blanco (el segundo lanzamiento anula el primero).

Llama de Massel

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D6+1 asaltos.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de ígneo o de Massel.
- ✧ **Preparación:** Se deja caer la gota de sangre en la empuñadura del arma y se deja que se deslice hasta que llegue al otro extremo del arma, momento en el cual se recita el hechizo (si se tiene prisa, se puede usar más sangre y trazar la línea a mano).
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, una llama envuelve al arma. Esta llama no daña al portador del

arma y se comporta a todos los efectos como una versión menor del Fuego Infernal (pág. 164), salvo que el daño que inflige es de 1D4 si la sangre era de ígneo y 1D6 si era de Massel.

Maestría de Massel

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta que se saque el talismán de la bolsita.
- ✧ **Duración:** 2D6+1 asaltos.
- ✧ **Componentes:** Tres gotas de sangre de Massel, oro, metal de un arma de un enemigo digno (a discreción del DJ), bolsita de seda roja, perfume de Marte, punzón nuevo.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica un talismán con el metal y el oro, inscribiéndose un círculo mágico en honor a Massel. El conjunto es debidamente perfumado y guardado en la bolsita.
- ✧ **Descripción:** Si se activa el talismán con éxito, el demonólogo podrá elegir aplicarse un penalizador voluntario a una o varias de sus competencias de combate (esquiva incluida). Por cada -10 % completo, incrementa la posibilidad de crítico de la competencia en un +1 %, tomándose la posibilidad base de crítico, la usual de la competencia sin aplicar penalizador alguno. Además, si es competencia de arma, por cada -10 % completo, se añade un +1 al daño que se infrinja con dicha arma, considerándose ese +1 (y no el resto del daño normal del arma) como daño mágico.

Maldición de Aclia

Poción.

- ✧ **Caducidad:** Esta poción no caduca.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta romperse el hechizo vía Remedio de Aclia o por resolver los orígenes de los remordimientos.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Aclia, vino dulce.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se crea una poción que, aun sabiendo a vino dulce, tiene un curioso tono rojizo muy peculiar.
- ✧ **Descripción:** Aquellos que tomen esta poción y no pasen su tirada de RR verán como sus remordimientos aumentan cada día mas, haciéndose prácticamente insoportables. Cada día deberá hacer una tirada de Templanza y, si la falla, perderá un punto de características mentales al azar, en caso de remordimientos leves, y además otro punto de características físicas al azar si los remordimientos son de origen más grave. Las pérdidas de características no se recuperan, aunque si la víctima elige «confesar» sus faltas puede recuperar 1D3 puntos perdidos. Una pifia en la tirada de Templanza provoca tendencias suicidas en las víctimas.

Maldición de Culzca

Poción.

- ✧ **Caducidad:** 3D6+3 días.
- ✧ **Duración:** Hasta que el blanco coma una comida bendita o beba agua bendita (ambas bendecidas por alguien con Fe).
- ✧ **Componentes:** Un poco de la masa de las sombras semi-sólidas que es Culzca, agua de manantial, vino nuevo, sebo de jabalí.

- ✧ **Preparación:** Con los componentes se crea una poción que despidе ciertos vapores oscuros al ser destapada y prácticamente no sabe a nada.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco bebe la poción y falla la tirada de RR, la víctima no obtendrá sustento de lo que coma, y eventualmente sufrirá las consecuencias de la falta de alimento, todo esto sin sufrir hambre alguna.

Maldición de Quasio

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas o hasta la muerte del ejecutante.
- ✧ **Componentes:** Sangre de Quasio.
- ✧ **Preparación:** Se lanza la sangre al blanco a la vez que se implora que caiga sobre él la furia de Quasio.
- ✧ **Descripción:** Si la víctima falla su tirada de RR, sufre una tara física, malformación o atrofia (sordera, ceguera, perder la voz, desfiguración, cojera, apoplejía, etcétera) al azar.

Mandato de Corquido

Ungüento.

- ✧ **Caducidad:** 1D3 meses.
- ✧ **Duración:** Lo que dure la batalla.
- ✧ **Componentes:** Sangre de Corquido, hojas de laurel, tierra de un campo de batalla, incienso de Júpiter.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un pastoso ungüento. Para usarse se ha de untar el ungüento en la muñeca derecha y recitar el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el ejecutante acertará automáticamente todas las tiradas de Mando relacionadas con batallas o ejércitos. Puede tirarse de todas formas, para ver si se consigue crítico, ignorando cualquier resultado negativo o pifia. El capitán o general que se enfrente a tropas comandadas por alguien bajo los efectos del hechizo deberá pasar una tirada de Mando adicional o deberá mover una columna en su contra en la Tabla de Combates (pág. 526/248 del manual de juego), ante la imposibilidad de hacer frente a tropas tan bien organizadas.

Manto de Asdastra

Poción.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Cinabrio, pirita, azogue y veneno de una sierpe de Asdastra.
- ✧ **Preparación:** Se refina mediante un delicado proceso alquímico el veneno de la serpiente, al tiempo que se le agrega el resto de componentes, para crear una poción de aroma fresco y color azul intenso.
- ✧ **Descripción:** Si se bebe, la poción hace inmune a su consumidor a cualquier tipo de veneno de serpiente, ya sea mágica u ordinaria. Si en el momento de beberse se está bajo los efectos de un veneno de serpiente, este es curado

Parte III: Goetia

de inmediato, de forma permanente (hasta ser envenenado de nuevo).

Obsesión

Poción.

- ✧ **Caducidad:** 2D6+3 días.
- ✧ **Duración:** 3D8 días.
- ✧ **Componentes:** Vino blanco, una gota de sangre de Osial o cualquier otro demonio de la obsesión, belladona, hojas de acónito.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica una poción de color claro, aroma extraño y sabor vagamente familiar (aunque irreconocible).
- ✧ **Descripción:** Si el blanco bebe la poción y falla su tirada de RR, verá como cualquier pequeña obsesión o manía que tuviese se ve incrementada hasta límites insospechados, dedicando el máximo tiempo a satisfacerla. Si el blanco no tuviese ninguna manía u obsesión (raro, pues todo el mundo tiene alguna), el hechizo no tendría efecto alguno.

Ocultar el Tesoro

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 3D6 días.

- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Dalmat.
- ✧ **Preparación:** Se derrama la gota sobre el blanco y se recita una loa al poder de Dalmat.
- ✧ **Descripción:** Si el ejecutante tiene éxito, el blanco no puede ser localizado por los hechizos Lámpara de Búsqueda y Varita de Búsqueda, siendo invisible a los efectos de Clarividencia, Susurro de los Secretos o Espejo de Salomón.

Ofrenda a Caridias

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Un día.
- ✧ **Componentes:** La bendición de Caridias, un sacrificio humano, un cuchillo.
- ✧ **Preparación:** Desde la popa de la embarcación, se recita una loa a Caridias y se degüella a la víctima, dejando que caiga por la borda.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, una espesa bruma rodeará a la embarcación, dificultando la navegación, pero si a pesar de ello se consigue navegar, se llegará a su destino en la mitad del tiempo normal que se tardaría en condiciones de navegación ordinarias.



Ojo del Vivo

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido el talismán, muerto el blanco o dañado el ojo.
- ✧ **Duración:** Hasta que el demonólogo deje de concentrarse.
- ✧ **Componentes:** Un ojo del blanco (este debe seguir vivo), un punzón nuevo, azogue, sangre de demonio, una pequeña esfera de vidrio, una dosis de aguas de San Antonio.
- ✧ **Preparación:** Se trata el ojo alquímicamente con las aguas de San Antonio, inscribiendo con la sangre un carácter mágico e invocando el poder de Guland. El proceso termina encerrando el ojo en la esfera llena de azogue.
- ✧ **Descripción:** Si se activa el talismán con éxito, el demonólogo podrá ver (solo eso, no podrá oír o percibir otro sentido) lo que esté viendo el blanco. El demonólogo podrá concentrarse plenamente en esta visión, con lo cual dejará de sentir lo que pasa a su alrededor, o podrá alternar las visiones del ojo con sus propios sentidos al mismo tiempo, aunque en ese caso verá reducidas todos sus porcentajes a la mitad hasta que deje de concentrarse.

Olfato Mercantil

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruida.
- ✧ **Duración:** Hasta que se concluya el negocio, negociación o regateo.
- ✧ **Componentes:** Una moneda de oro puro, sangre de Sabrazz, incienso de Mercurio, un punzón nuevo.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica una especie de medallón, usando la moneda e inscribiendo una serie de símbolos y formas mágicas.
- ✧ **Descripción:** Si se lanza el hechizo con éxito, se consigue un bonificador de +30 % a la competencia de Comerciar.

Oportunidad

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Dos asaltos.
- ✧ **Componentes:** Una tinaja con agua de manantial, una gota de sangre de Messiel o Sabrazz.
- ✧ **Preparación:** El ejecutante pregunta sobre el servicio que necesita, recita el hechizo y deja caer la gota de sangre.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito en el primer asalto, aparecerá la imagen de la persona que mejor (calidad/precio) puede realizar el servicio, y en el segundo asalto, a grandes rasgos, una serie de imágenes de cómo llegar hasta él. Este hechizo solo se puede usar para buscar servicios mundanos.

Pacificar

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** 1D6 horas.

✧ **Componentes:** Sangre de Melquias, pergamino virgen, tinta de oro, incienso planetario de Júpiter.

✧ **Preparación:** Se fabrica un talismán con los componentes. Para activarlo se recita una breve plegaria, implorando la intervención de Melquias.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito se consigue un bonificador de +50 % a la Elocuencia, si se intenta mediar, impedir o parar disputas y peleas, sufriendo un penalizador de -50 % cuando se trate de hacer lo contrario.

Pereza

Ungüento.

✧ **Caducidad:** 2D3 meses.

✧ **Duración:** En un principio un año lunar, aunque cada vez que una persona sufra los efectos del hechizo añade un día más a la duración. El hechizo puede romperse si se bendice la casa o se lanza un hechizo de refugio del hechicero.

✧ **Componentes:** Polvo de la cama de un enfermo, tierra de tumba, raíz de adormidera, una gota de sangre de un demonio de la pereza o la apatía.

✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrican unos polvos ligeramente grasientos. Para usarse, se debe espolvorear los polvos en las cuatro esquinas de la casa.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, cada persona que pase allí la noche y falle su tirada de RR no despertará a la mañana siguiente, durmiendo plácida (y perezosamente) hasta el día siguiente, momento en el que podrá repetir la tirada (en caso de fallo, dormirá un día más). Si en la casa se realiza algún tipo de trabajo, la persona encargada que falle su tirada de RR se sentirá desganada y tardará el triple del tiempo normal.

Pergamino Revelador

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido o hasta que Bhêz retire la bendición.

✧ **Duración:** 1D100 minutos.

✧ **Componentes:** Pergamino virgen, tinta de oro, inciensos planetarios, la bendición de Bhêz, pluma de lechuza, una gota de sangre del ejecutante.

✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica y encanta una hoja de pergamino que debe ser cuidadosamente constelada y perfumada. Para ser activado, el ejecutante debe colocar el pergamino al lado de la página de la que desee averiguar algo, dejando caer una gota de su sangre en él, al tiempo que recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la sangre se extenderá dibujando una ilustración, que resumirá el contenido del texto, independientemente de si este estaba encriptado o en una lengua extraña. La ilustración desaparecerá cuando expire el hechizo.

Pericia

Ungüento.

✧ **Caducidad:** 2D3 semanas.

✧ **Duración:** 2D6 horas.

✧ **Componentes:** Sebo de cerdo, una gota de sangre de Sassiell, mejorana, ajo y corteza de encina.

✧ **Preparación:** Con los componentes se crea un ungüento con cierto aroma a ajo.

✧ **Descripción:** Los afectados por este hechizo obtienen un +40 % en la competencia de Artesanía, mientras duren los efectos.

Prodigio de Cruoris

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Permanente.

✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Cruoris u ondina de sangre, otra gota de sangre, una cantidad de agua de manantial (máximo un barril).

✧ **Preparación:** Tras colocar el agua en un recipiente adecuado se deja caer la gota de sangre de Cruoris y se invoca su poder, finalizando el maleficio cuando se deja caer la segunda gota.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el agua se transforma en sangre del tipo de la segunda gota derramada.

Protección contra Robos

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.

✧ **Duración:** 1D6 horas.

✧ **Componentes:** Una moneda de oro puro, sangre de Sasquia, un punzón nuevo, limaduras de imán, dos hostias consagradas, agua bendita, un misal bendito, un cáliz bendito.

✧ **Preparación:** En la moneda se inscriben una serie de caracteres mágicos, pegándole las limaduras con la sangre. Se envuelve la moneda entre las hostias y se sumerge en el cáliz con el agua y se tapa con el misal, destapándolo cada domingo al amanecer y volviéndolo a tapar al anochecer. Si se encanta con éxito el talismán, la moneda se habrá transmutado en plata.

✧ **Descripción:** Si se lanza el hechizo con éxito, el portador de la moneda no podrá ser robado (solo afecta a su persona, no a las posesiones que no pueda llevar encima): los posibles ladrones simplemente no tendrán ganas de robarle o descubrirán, en casos de robo por fuerza mayor, que simplemente no pueden. Sasquia es inmune a este hechizo, a no ser que el portador entre en tierra sagrada.

Ponzoña de Asdastra

Ungüento.

✧ **Caducidad:** 1D3 meses.

✧ **Duración:** El arma está encantada durante 2D6 minutos, a contar solo cuando el arma esté desenvainada (el envainarla incrementa su duración). Los envenenamientos siguen su curso natural.

✧ **Componentes:** Veneno de serpiente, grasa de cerdo, ortiga y la bendición de Asdastra.

✧ **Preparación:** El demonólogo fabrica un aceitoso ungüento con los componentes. Para usarlo, lo ha de aplicar a la hoja de un arma de corte o perforante, mientras invoca el poder de Asdastra.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, todo aquel que pierda al menos un punto de vida por las heridas del arma encantada deberá hacer una tirada de RES multiplicada de manera apropiada o sufrirá los efectos del veneno de la serpiente que se usó en la fabricación del ungüento.

Remedio infalible de Devendro

Poción.

✧ **Caducidad:** Un mes lunar.

✧ **Duración:** 1D6 horas o hasta ser afectado de nuevo.

✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Devendro, vino bueno, belladona.

✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica una poción que bien puede pasar por vino de excelente calidad.

✧ **Descripción:** Este hechizo se puede usar de dos formas. Por un lado, la poción concede un bonificador de +50 % a cualquier tirada de RR o Templanza destinada a evitar hechizos u órdenes que obligarían al blanco a hacer algo que no desee, aunque como inconveniente sufrirá una penalizador de -25 % a todas las tiradas (salvo RR y Templanza) en las que tenga que hacer algo que no haría usualmente de buena gana o que no fuese pecaminoso. El segundo uso que se puede dar al hechizo es dárselo a un blanco que esté afectado por algún hechizo o poder que nuble su voluntad (Dominación, Filtro Amoroso, etcétera, aunque no rompe la Cadena de Lucifer), tras lo cual se debe obligar a que se pase una noche desenfrenada de juego, borrachera y fornicación. Si el remedio tiene éxito, los hechizos que atenazaban al blanco se rompen, dejando posiblemente al blanco sin dinero, con posibles ladillas y con un resacón considerable.

Remiendo

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Permanente, aunque a partir de ahora la prenda afectada tendrá los mismos inconvenientes que la ropa fabricada por Kerantos.

✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Kerantos.

✧ **Preparación:** Se arroja la gota a la prenda objetivo y se recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, esta recupera el aspecto del primer día, limpia y algo más hermosa de lo que fue originalmente, recuperando cualquier punto de RES perdido.

Revancha de Broderos

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El tiempo usual del hechizo original o un día, lo que sea menos.

Daemonolatreia

- ✧ **Componentes:** La bendición de Broderos, tres bofetadas al blanco, el ejecutante debe haber sido hechizado anteriormente por un blanco con un hechizo que nuble o subyugue la voluntad y haber sido anulado con la cláusula de Broderos.
- ✧ **Preparación:** El ejecutante le da tres sonoras bofetadas al blanco y ruega a Broderos por un desquite.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR, sufrirá los efectos del hechizo que quedó anulado anteriormente con la Cláusula de Broderos, con el ejecutante como posible beneficiario, si fuera aplicable. En caso de usarse este hechizo dos veces con éxito sobre el mismo blanco, a causa de la revancha sobre un mismo hechizo anulado con la cláusula, automáticamente se pierde la bendición del demonio, por abusón. Si el hechizo anulado por la cláusula era mayor de *vis tertia*, a la hora de lanzar la revancha de Broderos, se considera de la misma *vis* que el hechizo anulado.

Robar la inspiración

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** ción
- ✧ **Duración:** Hasta que la próxima luna llena o nueva.
- ✧ **Componentes:** Sangre de artista mediocre (Arte o Artesanía a 40 % o menos), una hostia no consagrada, un punzón o pincel.

- ✧ **Preparación:** En la hostia se dibuja el símbolo de Medizcia y con ella en la mano se pronuncia el maleficio enfrente de la víctima, culminando el hechizo con un ligero golpe con la hostia en la frente de la víctima.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la víctima pierde el beneficio del Beso de Medizcia, si lo tuviese, o en caso contrario ve reducida sus competencias de Arte o Artesanía a la mitad mientras duren los efectos del hechizo.

Salvaguarda Ambarina

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** Una hora.
- ✧ **Componentes:** Ámbar, una gota de sangre de Corrisia, un puñado de tierra de alta mar, las lágrimas de una madre, plata.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un relicario de plata.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, el blanco se hace invisible a los «ojos» de Corrisia. Además de esto, el blanco gana la habilidad de ver en la oscuridad y a través de brumas o nieblas.

Salvaguarda de Job

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.



✧ **Duración:** 2D6 horas.

✧ **Componentes:** Un madera de un árbol de al menos cien años, una gota de sangre de un demonio de la pereza, polvo de una casa deshabitada durante al menos diez años, mercurio, un punzón nuevo.

✧ **Preparación:** Con la madera se talla un anillo, donde se harán multitud de inscripciones que se mojarán con la tinta resultante del mercurio, el polvo y la sangre.

✧ **Descripción:** Una vez puesto el anillo y activado, protege a su portador de hechizos y poderes de demonios de la obsesión.

Sello de Enneff

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** 6D10 minutos o hasta que se borre el sello.

✧ **Componentes:** Sangre de cualquier tipo u origen.

✧ **Preparación:** En la superficie elegida se dibuja con la sangre el sello de Enneff: un triángulo invertido con un ojo en su centro con el signo del demonio en la pupila. A continuación se recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, el signo brillará suavemente, proyectando la luz de una antorcha. Si el hechizo expira, es posible relanzarlo usando un sello dibujado anteriormente. Aunque sencillo y útil, este hechizo es visto con recelo por algunos demonólogos, pues creen que los lugares marcados por el sello de Enneff son vigilados constantemente por el demonio hasta que el sello es borrado.

Sello de Valtai

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.

✧ **Duración:** Permanente, hasta borrarse el sello.

✧ **Componentes:** Oro; sangre de Valtai; huesos de un reputado escriba, notario o burócrata; espinos; incienso de Saturno.

✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un sello, que se puede colocar en un pomo o anillo.

✧ **Descripción:** Si se recita el hechizo con éxito y se sella un documento burocrático, usando la sangre del ejecutante, el asunto tratado en el documento siempre será rechazado por cualquier burócrata que lo trate, aun cuando se realicen nuevos documentos o consultas. El hechizo solo podrá romperse borrando el sello del documento sellado.

Signo de Revelación

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que el signo se borre o la sangre se seque. Dar la palmada rompe el hechizo, obligando a relanzarlo si el demonólogo desea continuar bajo sus efectos.

✧ **Componentes:** Sangre fresca de una persona pura (sin pecado).

✧ **Preparación:** Con la sangre, el demonólogo dibuja el signo de Ostegos en su palma derecha y recita el maleficio.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el demonólogo verá a aquellos poseídos por espíritus y demonios, aunque estos sean de tipo «pasivos» bajo su auténtica forma. Si el demonólogo le da una palmada a uno de esos poseídos en la frente, este tomará su auténtica forma «física» durante unos segundos (no hay tirada de RR para evitar efectos), hasta que el ser recupere la compostura y oculte su naturaleza de nuevo (o quizás decida despachar al demonólogo). Una pequeña advertencia, es muy mala idea darle la palmada a un *mashkith* «pasivo».

Sortija de Ortun

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.

✧ **Duración:** Hasta retirar la sortija del dedo o hasta que el demonólogo recupere al menos un PC.

✧ **Componentes:** Oro, un diamante, punzón nuevo, sangre de Ortun, perfume de Saturno, un brasero, carbón. Sin Artesanía (orfebrería) el resultado final puede ser muy poco «vistoso».

✧ **Preparación:** Se fabrica una sortija donde se engastará el diamante, el cual será grabado con caracteres mágicos, eligiéndose momentos astrológicos afines a Saturno; acto seguido, se procederá a perfumar el talismán con su perfume. Para usarse se ha de recitar una loa al poder de Ortun y colocarse la sortija en un dedo de la mano izquierda.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, mientras este esté activo, el uso del hechizo Malfario (pág. 107 de *Ars Malefica*) hará ganar igual cantidad de suerte al portador de la sortija. Esta suerte puede superar el total y se irá disipando a razón de 1D6 puntos cada día, hasta volver a su máximo ordinario. Los poderes de aojadores se ven afectados de igual forma, así como otros hechizos que provoquen el infortunio: si una persona pifia una tirada por la acción de un hechizo de infortunio lanzado bajo los efectos de la sortija, el portador gana 1D6 puntos de suerte. Otro poder adicional de la sortija es que el portador será inmune al toque de Ortun, siendo inmune a sus «transferencias».

Sueño Vívido

Poción.

✧ **Caducidad:** 2D8+1 días o hasta que Soleicus retire su bendición.

✧ **Duración:** Varía.

✧ **Componentes:** Amapolas, raíz de mandrágora, belladona, hojas de lirio, valeriana, agua de manantial, una gota de sangre humana, un trozo de papel o pergamino, tinta y pluma de lechuza, la bendición de Soleicus.

✧ **Preparación:** Se fabrica una poción que se da de beber al blanco. En el momento de activarse la poción, el ejecutante escribe en el papel o pergamino lo que se desea que la víctima sueñe, con el máximo detalle posible y moja ese papel en la poción.

- ✧ **Descripción:** Si la víctima falla su tirada de RR, cuando se vaya a dormir tendrá ese sueño con el guión establecido (no pudiendo despertar hasta la mañana siguiente). Al día siguiente, la víctima se despertará pensando que lo soñado ha ocurrido realmente. Esta sensación durará hasta que la víctima sea convencida de lo contrario (requerirá pruebas y/o tiradas de Elocuencia). Este hechizo solo es conocido por Soleicus y puede enseñarlo a quien estime conveniente.

Taba de Claridad

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** Hasta separarse de la taba.
- ✧ **Componentes:** Sangre de Elestos, coral marino, piedra de ara, cuchillo de plata, polvo de oro y perfume de Mercurio.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica una taba con los componentes, inscribiendo ciertos caracteres mágicos en sus laterales (este talismán tarda tres veces más en encantarse que un talismán convencional).
- ✧ **Descripción:** Si se activa el talismán y se le da a un loco o afectado por la Maldición de Elestos (pág. 199), este recupera la cordura, mientras tenga la taba encima.

Tentación

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se limpie o retire la sangre.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Cagriol.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo derrama la gota sobre el blanco, recitando el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, cualquier persona que tenga como vicio, tentación o fantasía secreta el blanco y no pase una tirada de RR se verá obligada a satisfacer dicho vicio en el acto, llegando a la violencia si alguien tratase de impedirlo.

Tentación de Ladrón

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** En un principio, permanente.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de un demonio de la avaricia, una moneda de oro, la de mayor valor del reino.
- ✧ **Preparación:** Se mira a los ojos del blanco, mientras se recita el maleficio y se embadurna la moneda con la sangre, tras lo cual se arroja al blanco.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el blanco cazará la moneda al vuelo (puede cogerla también en caso de fracaso) y se sentirá obligado a quedársela a cambio de darle al demonólogo algo que haya robado y aún tenga en posesión. Un demonólogo puede usar este hechizo para obligar a un osombro a devolver lo robado. Si el osombro está al servicio del demonólogo, podrá ignorar cualquier penalizador por IRR alta del demonio. Si no es así, sufrirá los penalizadores ordinarios.



Veneno de Almas

Ungüento.

- ✧ **Caducidad:** 1D3 meses lunares (28 días).
- ✧ **Duración:** Hasta que la herida se limpie y se vende, la herida se lave con agua bendita, la herida reciba luz solar directa o la víctima muera. El arma untada queda encantada hasta que envenene con éxito a una víctima, amanezca el siguiente día o reciba luz solar directa.
- ✧ **Componentes:** Seis gotas de veneno de demonio, tierra de cementerio, espinos, madera podrida de olivo.
- ✧ **Preparación:** Se crea un ungüento con los componentes, dando lugar a una pasta arenosa, muy fina, de un color rojo oscuro. Para usar el veneno, este debe ser untado en un arma de filo, al tiempo que se recita el hechizo de activación. Si el hechizo tiene éxito, el ungüento se evapora en cuestión de minutos, no dejando trazas, aunque cualquier persona con IRR 100 o más que observe el arma encantada verá como su hoja se ha vuelto de un color oscuro brillante.
- ✧ **Descripción:** Si se golpea con el arma encantada a alguien, provocándole al menos la pérdida de un punto de vida, y la víctima no pasa la tirada de RR (penalizador por IRR alta del atacante, no del ejecutante del hechizo), esta queda envenenada por el Veneno de Almas. Esta ponzoña provoca que el alma de la víctima «escape» del cuerpo por la herida envenenada, lo que provoca que pierda un punto de una característica al azar cada asalto. Si dicha pérdida redujese la característica a 0, se elegiría otra en lugar de esa, a no ser que ya todas estuviesen a 1, momento en el cual la víctima moriría. Este efecto es visible para aquellos con IRR 100 o más que verán como de la herida surge una bruma blanquecina y ligeramente brillante.

Vientos de Guerra

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Una batalla (solo el primer choque). Si esta no se produce en menos de una hora, en menos de 2D10 minutos el hechizo expira.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de silfo o demonio de la guerra, un ejército.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo debe situarse en una posición elevada, desde donde pueda ver el ejército enemigo o aliado. Si quiere bendecir al ejército aliado, dibuja un símbolo mágico en la palma de su mano derecha y, tras recitar el maleficio, lo «sopla» en dirección del ejército aliado. Si quiere maldecir al ejército enemigo, se dibuja el símbolo en la mano izquierda y se repite la operación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el efecto varía según se use la mano derecha o la izquierda. Con la mano derecha, unos inesperados vientos aparecerán, dificultando flechas y dardos: las tropas completas de arqueros harán daño normal y las mixtas repetirán sus tiradas de bajas, quedándose con el peor resultado (pág. 526/248 del manual de juego). Si se lanzó con la mano izquierda, los vientos parecerán propiciar las flechas del ejército aliado,

triplicando las bajas de las tropas completas de arqueros o repitiendo la tirada de bajas de las mixtas, quedándose con el mejor resultado. No es posible lanzar el hechizo dos veces en un choque o batalla, bendiciendo al aliado y maldiciendo al enemigo. Si esto pasase, ambos bandos se consideran malditos.

Vino de Bencino

Maleficio/Poción.

- ✧ **Caducidad:** La usual para una poción de Dominación (pág. 172/143 del manual de juego).
- ✧ **Duración:** La de un hechizo de Dominación.
- ✧ **Componentes:** Vino, una gota de sangre de Bencino.
- ✧ **Preparación:** Una vez creada, la poción es indistinguible del vino ordinario.
- ✧ **Descripción:** Se recita el hechizo y se deja caer la gota de sangre de Bencino en el vino. Si se tiene éxito, el vino actuará como una poción de Dominación.

Vientos del Olvido

Ungüento.

- ✧ **Caducidad:** 1D6+2 semanas.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta reescribir o reaprender los conocimientos perdidos.
- ✧ **Componentes:** Polvo del patio de un colegio o universidad, una gota de sangre Zúrrl, vino tinto.
- ✧ **Preparación:** Se fabrican con los componentes unos polvillos ligeros y minúsculos.
- ✧ **Descripción:** El demonólogo sopla los polvos en dirección a su blanco o blancos (si son libros o pergaminos), convirtiendo su soplo en una repentina ráfaga de viento. Si el blanco son libros o pergaminos, estos se borran al instante, como si nunca se hubiese escrito en ellos. Si el blanco es una persona y falla su tirada de RR, esta pierde 2D10 puntos de una competencia al azar (el ejecutante no obtiene ningún beneficio).

Virtuosismo

Poción.

- ✧ **Caducidad:** 3D6 días.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Vino bueno, sangre de Macrias, pétalos de rosa, corazón y sangre de abubilla.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica una poción de aroma agradable y gustoso sabor.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco bebe la poción y no pasa su tirada de RR, se verá poseído por un profundo frenesí por la música. Si tiene algún instrumento a mano, empezará a tocarlo y, en caso de no tenerlo, cantará. Mientras esté bajo los efectos del hechizo, el blanco no se preocupará por otra cosa que no sea la música, ignorando cualquier otra necesidad (comida, bebida, descanso, etcétera). Mientras esté bajo los efectos del hechizo, el blanco dobla su competencia de Música o gana un bonificador de +50 %, lo que sea mejor.

VIS QUARTA

Aliento de Basilisco

Ungüento.

- ✧ **Caducidad:** 1D4+1 semanas.
- ✧ **Duración:** 2D6 minutos.
- ✧ **Componentes:** Sangre y veneno de Marasca, fango de la tumba, achicoria, cicuta y beleño negro.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un ungüento de color oscuro y aroma repulsivo. Para usarlo, el ejecutante ha de untarse los labios y recitar una plegaria a Marasca.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, mientras duren sus efectos, todos aquellos a los que el ejecutante les eche el aliento y no pasen una tirada de RES×1 se verán afectados por un veneno aleatorio.

Árbol de la Abundancia

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D6+3 días.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Bonthu, una semilla de un árbol.
- ✧ **Preparación:** Se planta la semilla en una noche sin luna, mojada en la sangre de Bonthu y se recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Al siguiente amanecer el árbol habrá crecido a su estado adulto, llenándose de frutos. Cada amanecer de los días siguientes, hasta que el hechizo expire, el árbol volverá a dar frutos. Cuando el hechizo termine, el árbol se secará. Los frutos de árbol comparten las propiedades de los frutos «abonados» por Bonthu.

Athema Negro

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Un *athema* de hoja curva, sangre de un demonio menor, tierra de una puerta del Infierno, carbón impregnado de sangre humana, brasero de plomo, perfume de Saturno, el sacrificio de una virgen, cobre.
- ✧ **Preparación:** Un *athema* es un cuchillo ceremonial creado especialmente para realizar sacrificios humanos. Este hechizo crea un *athema* encantado de hoja de color rojo oscuro. Cuando se encanta o activa el talismán se ha de sacrificar a una víctima humana, recitando el hechizo durante el proceso.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el demonólogo verá su IRR doblada a efectos de lanzar hechizos de demonología o goecias. Los efectos del hechizo no son acumulables con otros hechizos que incrementan la IRR (en caso de verse afectados por varios hechizos de este tipo, se usará el efecto más favorable, desechándose el resto).

Atuendo Mágico

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D6+1 horas.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Kerantos, un hilo o fragmento de la ropa a imitar, una o varias prendas de ropa cualquiera.
- ✧ **Preparación:** Se moja el hilo en la sangre y se recita el hechizo, finalizándolo tocando la prenda con el hilo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la prenda se transformará en la prenda original de donde se extrajo el hilo, que estará limpia y en perfecto estado, como recién fabricada. Si se toca más de una prenda (camisola, jubón, botas o sandalias), las siguientes prendas serán transformadas en sus equivalentes a juego con la prenda original de donde se extrajo el hilo. Si al finalizar los efectos del hechizo, las prendas han sufrido más daños de los que pudiesen soportar las ropas sin transformar, estas aparecerán rotas e inservibles.

Barrera Escarlata

Poción (aunque no se bebe).

- ✧ **Caducidad:** 1D3+1 semanas.
- ✧ **Duración:** Hasta la luz del sol toque la línea o esta se borre.
- ✧ **Componentes:** Sangre de un poseso, sal, polvo de piedra de ara.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica una tinta de color rojo escarlata. Para usarse se dibuja una línea, lo ideal es hacerlo en el marco de una ventana o el umbral de una puerta, y se lanza el hechizo. Si el hechizo tiene éxito, ningún poseso o *mashkith* podrá cruzar esa línea. Si se traza un círculo alrededor de un poseso o *mashkith*, queda aprisionado.

Bastón de los Dignos

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser roto o destruido.
- ✧ **Duración:** El hechizo expira en 3D6 asaltos o hasta que suelte el bastón. Los efectos permanecen hasta que el *mashkith* vuelva a poseer al golpeado.
- ✧ **Componentes:** Una víctima virtuosa que se quiera sacrificar voluntariamente, una vara de roble, hierba sagrada de la religión original del demonólogo, sal, un cuchillo bendito.
- ✧ **Preparación:** Se corta una rama de roble al amanecer y se talla haciendo de ella un bastón. Durante las próximas semanas, se van inscribiendo distintos signos mágicos bajo unas influencias astrológicas determinadas. Cuando el bastón esté terminado, cercano el alba, se traza un círculo de sal y la víctima entra en él. El encantador procede a matar a golpes a la víctima, que se deberá dejar, sin oponer resistencia alguna. Una vez muerta, y coincidiendo con el alba, se procederá a finalizar el encantamiento del talismán, usando la sangre y la hierba sobre el bastón. Una vez encantado, se dice que el bastón retiene el alma pura de la víctima. Para usarse el hechizo, el ejecutante no debe tener herida alguna que le sangre.

Parte III: Goetia

✧ **Descripción:** Si se activa con éxito y se golpea con el bastón a un poseído por un *mashkith*, provocándole que al menos pierda un punto de vida, se expulsa de inmediato al *mashkith*, liberando a su huésped.

Cáliz de Armont

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** 2D6 días.
- ✧ **Componentes:** Un cáliz desconsagrado, sangre de Armont, oro, una gema. Cada vez que se use necesitará adicionalmente sangre de un artista de media o gran valía.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se encanta un cáliz. Para usarse ha de llenarse hasta arriba de sangre de un artista de media o gran valía, «brindar» a la salud de Armont y apurar la copa.
- ✧ **Descripción:** Si se tiene éxito en el hechizo, el ejecutante consigue un bonificador de +50 % a todas sus tiradas relacionadas con el arte.

Camaradería

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** 1D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Una distinción militar de algún tipo, tinta de oro, estaño, incienso de Júpiter, una gota de sangre de Gradio.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica un talismán con los componentes, en forma de vistosa distinción militar.
- ✧ **Descripción:** Si se activa el talismán con éxito, el ejecutante será visto con muy buenos ojos por todos los militares, como un compañero más en quien se puede confiar, con lo que gana un bonificador del +50 % a Elocuencia y Mando con los militares o cuerpos afines (Santa Hermandad, alguaciles, etcétera).

Carta Afortunada

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el demonólogo lo desee.
- ✧ **Componentes:** Una pieza de un juego de Quebrem con una apuesta contenida.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo toma la pieza, recita el maleficio, invocando la apuesta.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, la apuesta aparece y la pieza desaparece. Cuando el hechizo expire, la apuesta vuelve al interior de la pieza y esta vuelve a aparecer.

Círculo de Perdición

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Una noche o hasta que se rompa el círculo.
- ✧ **Componentes:** La sangre del ejecutante.

✧ **Preparación:** El ejecutante dibuja un complejo círculo mágico con su sangre, inscribiendo multitud de caracteres demoníacos.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, cualquier persona que penetre en el círculo no tendrá derecho a hacer una tirada de RR para evitar ser poseído por un ánima, demonio o *mashkith*. Los Amuletos o Cruces de Caravaca todavía funcionan en el círculo, pero a mitad del porcentaje.

Constricción de Isifel

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D6+1 asaltos.
- ✧ **Componentes:** Sangre de Isifel.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo roza con la sangre el objeto mágico, artefacto o reliquia infernal y recita la constricción de Isifel.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, el objeto mágico pierde sus poderes, mientras dure el hechizo. El objeto, en caso de ser indestructible, no se vuelve vulnerable por este hechizo.

Coito de Yezzabel

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** El fluido encantado caduca si el recipiente está abierto más de tres asaltos consecutivos o si pasa un mes lunar, lo que suceda antes.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** Un poco de fluido sexual obtenido tras fornicar con el blanco, un recipiente con el sello de la diablesa grabado en su tapas.
- ✧ **Preparación:** Tras haber fornicado con la víctima, se obtiene un poco de fluido sexual del acto y se recita el maleficio, guardándose de inmediato el fluido en el recipiente.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el blanco pierde un punto de FUE y RES, aunque esta pérdida no será efectiva hasta que se usen los fluidos del recipiente. Estos fluidos pueden usarse para crear pociones de fuerza, fortaleza o belleza, como las creadas por los hechizos de Arrancar la Esencia o Arrebatar la Belleza.

Cuerno de Eva

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** Hasta que el demonólogo deje de tocar.
- ✧ **Componentes:** Cuerno de toro, sangre del primer menstruo de una virgen, un hueso de una aberración de Adán, goma arábiga, polvo de plata, punzón nuevo.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica con los componentes un bello cuerno, cubierto de inscripciones.
- ✧ **Descripción:** Si el talismán se activa con éxito, mientras sea tocado, cada aberración de Adán que lo oiga sufrirá 1D6 puntos de daño, sin que pueda hacer tirada de RR para

evitarlo. Existe una melodía, la cual se cuenta que fue compuesta por la misma Eva, que si es tocada con el cuerno activado, hace que el daño sufrido por las aberraciones sea de 3D6 en lugar del 1D6 (es necesario pasar una tirada de Música y conocer la melodía para lograr este efecto).

Despertar al Elohim

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Un poco de sangre humana.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un símbolo mágico en la frente del poseído por algún tipo de espíritu, *ánima*, *elohim*, *mashkîth* o demonio, y se recita el hechizo, mandando al espíritu que se presente.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el espíritu toma control total sobre el cuerpo del poseído. Si ya podía hacer esto de forma normal, se acentúa su control, su cuerpo se deforma y muestra en realidad quién es su verdadero «inquilino». Si no podía hacerlo de forma normal, por ser el espíritu de tipo pasivo, puede sentirse desorientado, confuso o debilitado, perdiendo 25 puntos de IRR mientras dure el hechizo. Los *elohim* de antiguos magos no suelen desorientarse por este hechizo, en su lugar consumen a sus huéspedes en cuestión de minutos.

Destino Cruel

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se desate el lazo o se destruya.
- ✧ **Componentes:** Una pluma de Sothelos, un objeto personal de la víctima o mechón de pelo, un lazo de cuero, una gota de sangre del ejecutante, cera virgen.
- ✧ **Preparación:** Se ata a la pluma el objeto o el mechón, derramándose la cera a modo de lacre y agregando al final la gota de sangre, al tiempo que se recita el maleficio.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR, todas las tiradas de Suerte las realizará a la mitad. Si en algún momento trata de usar los puntos de Suerte como bonificador a alguna tirada, esos puntos se transformarán en penalizador.

El Ritual de los Mil Cortes

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 4D8 minutos.
- ✧ **Componentes:** Un *athema* negro, un mínimo de 30 % en tormento y cuchillo.



Parte III: Goetia

✧ **Preparación:** El ejecutante desnuda a la víctima y comienza el ritual, en el cual infringirá mil cortes a la víctima, recitando palabras rituales durante el proceso, encomendándose a las fuerzas infernales.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la víctima responderá a todas las preguntas que se le haga, sin tener derecho a tirada de RR o Templanza para evitarlo, muriendo cuando terminen los efectos del hechizo. Si el hechizo falla, la víctima muere. Si se usa un hechizo de Piedra de Sanación, se puede salvar la vida a la víctima, pero estará incapacitada en todos los aspectos durante el resto de su vida (ciego, sordo, mudo, etcétera). Algunos seres IRR pueden ser inmunes a este ritual o no morir por su causa. Aquellos bajo los efectos del Elixir de la Vida no morirán, pero tardarán un tiempo considerable en recuperarse totalmente.

Escapada

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** 2D10 minutos.

✧ **Componentes:** Sangre de Corrisia o Elestos.

✧ **Descripción:** El demonólogo se pone una gota de sangre en cada muñeca y talones y recita el conjuro.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, mientras duren los efectos el demonólogo podrá atravesar puertas, paredes y otras barreras, simplemente «empujando» durante tres asaltos por obstáculo a salvar (más si son especialmente gruesas). Si los efectos del hechizo terminan en medio de un intento, el demonólogo puede morir «atascado» en medio de una pared o puerta.

Estallido de Goecías

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** 1D6+(Número de hechizos de goecia del grimo-rio-1) asaltos.

✧ **Componentes:** La bendición de Deblos, el aliento del demonólogo, un grimo-rio con al menos tres hechizos de magia negra o demonología.

✧ **Preparación:** El demonólogo exhala su aliento sobre la cubierta del grimo-rio, traza un símbolo en honor de Deblos y recita el maleficio.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el grimo-rio se comporta como una poción de Sangre de Dragón, estallando el tomo en breve. El fuego del grimo-rio se considera fuego infernal, aunque su daño será de 1D3 más (el número de hechizos de goecia del libro menos uno) o (el total de PF perdidos por pecados, aunque no sea hombre de fe, del quemado), lo que sea mayor de los dos. Los grimo-rios afectados por este hechizo van derechos al Círculo de Cenizas y no pueden ser recompuestos por restaurar los legajos.

Estigma del Surush

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta que el látigo sea roto o destruido.

✧ **Duración:** El talismán permanece activado durante 2D6+1 asaltos. Los efectos del estigma son permanentes, hasta ser anulados.

✧ **Componentes:** La piel completa de un *surush* o las parciales de varios, sangre de un demonio de la magia negra, ramas de espino, serpentaria, perfume de Saturno, plomo.

✧ **Preparación:** Con las pieles se van haciendo tiras donde se inscribirán símbolos de poder en honor de Agaliarepth. Usando el resto de ingredientes, se irá creando una especie de látigo, el cual deberá ser perfumado y constelado en ciertas conjunciones afines a Saturno.

✧ **Descripción:** Mientras el talismán permanezca activado, todo aquel que sea herido por él (al menos perder un punto de vida) deberá tirar RR o será afectado por el estigma del *surush*. Este estigma le provocará varios perjuicios: por un lado dificultará su concentración, sufriendo un penalizador de -25 % a las tiradas de Templanza, y por otro, al usar o recibir los efectos de la magia, manifestará los mismos «efectos secundarios» que los *surush*, manifestándose de forma bizarra los hechizos. Los efectos mágicos seguirán siendo efectivos, pero doblarán los puntos de IRR que ganan los testigos, aparte de que pueden crear inconvenientes: en un hechizo de Arma Invicta o Inquebrantable, el afectado verá cómo la piel de su brazo crece cubriendo el arma, dotándola de increíble peso, filo o dureza; en un hechizo de Piel de Lobo, verá cómo le crece un espeso y duro vello por todo el cuerpo; con otro de Alas del Maligno, le crecerán un par de llamativas alas de murciélago o insecto; con el uso de Fuerza de Gigante, crecerá en tamaño y peso, etcétera. Aquellos afectados por el estigma pueden anularlo si pasan un mes lunar sin usar hechizos de magia negra y dejan de pensar en aquello que más les obsesione.

Expulsión de Urrss

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Instantánea.

✧ **Componentes:** La presencia de una llama de Urrss.

✧ **Preparación:** El demonólogo toca a la persona vinculada a la llama y recita el maleficio, nombrando a la persona a la que se transfiere la llama y apuntando a la «dote» (el objeto o cosa que se desea transportar).

✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, la llama se vuelve visible, envolviendo a la dote y llevándosela hacia su nuevo portador. Su «nuevo» portador puede realizar una tirada de RR para evitar ser vinculado a la llama, aunque en este caso no recibirá la «dote», la cual se perderá en el camino.

Filo de Torturas

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.

✧ **Duración:** Los efectos duran 2D6 horas. Una vez activado, el filo puede ser usado durante 2D6+1 asaltos.

✧ **Componentes:** Sangre de un demonio torturador (si es de Doqmo'or, el talismán será de *vis quarta*; de otra forma se toma como de *vis quinta*), un arma de filo usada para torturar, una víctima inocente, beleño negro, sangre de cuervo, un punzón nuevo.

✧ **Preparación:** Se inscriben en el arma de filos diversos caracteres demoníacos y se colorean usando una tintura creada con el beleño y la sangre del demonio. El encantamiento termina dibujando ciertos caracteres sobre la víctima con la sangre de cuervo y torturándola hasta la muerte con el filo.

✧ **Descripción:** Si se lanza con éxito el hechizo, cualquier persona herida por el filo que no pase una tirada de RR verá como sus puntos de vida perdidos se doblan a la hora de determinar si se pierden los bonificadores al daño. Además por cada punto de vida perdido, sufrirá terribles dolores que le penalizarán con un penalizador acumulativo de -5 %. La tirada de RR se debe repetir cada vez que sea herido por el arma, a no ser que fallase alguna tirada antes, con lo cual los efectos serán ya automáticos.

Filtro de Esencia de Larva

Poción.

✧ **Caducidad:** Tres días.

✧ **Duración:** Permanente.

✧ **Componentes:** Una gota de sangre de demonio, la sangre completa o el cuerpo de una bruja o mago muerto y un laboratorio alquímico completo. Si no se dispone de la sangre, el sacrificio de una virgen y madera de roble.

✧ **Descripción:** La fórmula de este bebedizo es realmente buscada por los vástagos de Vendreska, pues les facilita su supervivencia. Si el hechizo tiene éxito y la IRR del mago muerto era igual o mayor que la del bebedor, rejuvenece 2D6 años. Si la IRR es menor, solo rejuvenece un año.

✧ **Descripción:** Se mezcla la sangre y se hace pasar por varios alambiques, lo cual dará como resultado un licor de rojo intenso. Si no se dispone de la sangre, se reduce el cuerpo del mago a cenizas en una pira y se mezcla con la sangre completa de una virgen que deberá ser sacrificada a tal efecto, tras lo cual se procede al proceso de destilado.

Frenesí de Nophet

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** 1D6 días o hasta la muerte del blanco.

✧ **Componentes:** Polvo de los muros de una construcción realizada por Nophet.

✧ **Preparación:** Se arrojan los polvos al blanco y se recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si este falla su tirada de RR, se verá embargado por un frenesí por construir o reparar edificios, ganando una competencia mínima de 50 % en ello o de +25 %, si ya poseyera dicha competencia (lo que sea mayor). Durante este frenesí no comerá, beberá, dormirá ni descansará, poniéndose a construir o reparar sin parar, llegando a la violencia si alguien se lo impidiese. El blanco afectado «intuirá» cuál es la tarea que debe realizar (siempre la más cercana o evidente al lugar en que se encuentre).

Fuego infernal

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.

✧ **Duración:** 3D6 minutos o hasta ser apagada por agua bendita, o ser blanco de una bendición, exorcismo, disipación, purga o purificación de un hombre de Fe, o un hechizo de expulsión.

✧ **Componentes:** Hierro, azufre, sangre de demonio, tierra de una puerta del Infierno, reliquia de un ánima errante, perfume de Saturno.

✧ **Preparación:** Se fabrica una especie de candelero con los componentes, recubierto de caracteres mágicos y con una forma especialmente horrible. Para usarse el talismán se ha de disponer de un poco de sangre de pecador o de demonio y usarse como combustible, prendiéndose fuego a la vez que se recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, del candelero surge una llama de un color rojo intenso, que no podrá apagarse por medios normales. Este fuego se considera mágico y provoca daño a pecadores o seres malignos, aunque los demonios y engendros infernales son inmunes. El daño básico será de 1D3 si la sangre es de un pecador menor, 1D6 si es de un pecador mayor o de 2D6 si es de un demonio o engendro infernal. En caso dañar a seres humanos, se suma al daño básico el total de PF perdidos (aun cuando no sea hombre de fe) por pecados del quemado.

Golpe de Hudniel

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** 1D6+2 asaltos.

✧ **Componentes:** Un arma de filo, una gota de sangre de Hudniel.

✧ **Preparación:** Se desliza la gota de sangre por el filo del arma mientras se recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, mientras duren los efectos del hechizo, todos los ataques realizados con esa arma que produzcan daño, al menos la pérdida de un punto de vida, siempre producirán secuela. Si el golpe produce de forma natural secuela, obtiene un +1D3 a la tirada para resolverla.

Instrumento Demoníaco

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.

✧ **Duración:** 2D10 minutos.

✧ **Componentes:** Un instrumento musical, cenizas de un músico, tres gotas de sangre de Macrias, oro, huesos de pájaro cantor. Cada vez que se active, el ejecutante deberá derramar una gota de sangre en el instrumento.

✧ **Preparación:** Con los componentes se encanta un instrumento. Para activarse, el ejecutante derrama una gota de su propia sangre, recita el hechizo y tararea una melodía.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, se oirá esa melodía reproducida por un instrumento como el talismán, aunque

no se sabrá de donde proviene el sonido. Si el talismán se mueve de sitio, la melodía lo acompañará. Si el demonólogo pasa una tirada de Música, podrá decidir la melodía exacta.

Jarretera de Tracío

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser rota o destruida.
- ✧ **Duración:** Hasta atacar o ser atacado durante la batalla, o hasta que esta acabe, lo que pase antes.
- ✧ **Componentes:** Tripas de cordero, tres plumas de cuervo, sangre de Tracio, incienso de Marte, limaduras de la espada de un soldado veterano, goma arábica.
- ✧ **Descripción:** Con los componentes se fabrica y encanta una jarretera cubierta de símbolos demoníacos. Se usa, atándose la jarretera a la pierna izquierda y recitando una plegaria a Tracio.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el ejecutante será invisible a los ojos de todos los enemigos.

Limpieza mística

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** En los lugares afectados por hechizos de tipo «recinto», el efecto es permanente hasta encantarse de nuevo. Para lugares místicos entre 2D6 meses y un año, dependiendo de la potencia mística del lugar.
- ✧ **Componentes:** Sal; escobas; agua de manantial; hierba sagrada de la religión del ejecutante, bendita por un clérigo de la misma; polvo de plata; agua bendita; cirio bendecido; túnica blanca.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el lugar pierde todos sus poderes de 2D6 meses a un año lunar, si se trata de un lugar místico, o de forma permanente para lugares encantados por hechizos tales como Refugio del Hechicero, Morada Maldita y similares.

La demonología tiene diversos hechizos que encantan lugares, pero el que tiene el poder de hacer, lo tiene también para deshacer. Esa es la finalidad de este hechizo. Lo primero que ha de hacerse, una vez que el ejecutante se haya purificado con un día de ayuno y vistiendo la túnica limpia, es una limpieza tradicional del lugar. En un agujero cavado hacia la ciudad sagrada de la religión del ejecutante, se entierran el polvo y la suciedad resultantes, plantando una de las hierbas sagradas y regándolas con el agua bendita. A continuación se enciende el cirio en el centro del recinto a desencantar y se empieza a recitar el hechizo, mientras se bendicen los puntos cardinales y esquinas del lugar con la mezcla de los componentes. Al comprobar si el hechizo tiene éxito, se aplica un penalizador igual a la IRR-100 del encantador original o se resta el bonificador que el lugar proporciona.

Maldición de Marasca

Poción.

- ✧ **Caducidad:** 1D3+1 semanas.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta tomar la esencia de Marasca o su veneno mate al menos a un centenar de inocentes.

- ✧ **Componentes:** Sangre de Marasca, cicuta, vino blanco, grasa de gato negro.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica una amarga poción con los componentes y se le da de beber a la víctima.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR, cualquier persona que bese a la víctima o tenga relaciones sexuales con esta y no pase una tirada de RES×1 sufrirá los efectos de un veneno aleatorio. Aquellos que la abracen o estrechen su mano tendrán derecho a una tirada de RR previa a la tirada de RES×1, para evitar la ponzoña.

Mandar a los Muertos

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** Hasta que cumpla la orden o la próxima luna llena, lo que ocurra antes.
- ✧ **Componentes:** Piedra de Gul, sangre de Mobius, anillo de oro, perfume de Saturno.
- ✧ **Preparación:** Se encanta un anillo mágico con los componentes, grabando símbolos en honor a Mobius.
- ✧ **Descripción:** Si se lanza el hechizo con éxito contra un muerto viviente, el ejecutante podrá dar una orden al muerto y este tendrá que cumplirla, aunque contravenga las órdenes de su amo original. El talismán de este hechizo funciona también como talismán para los hechizos de Anillo de Nigromancia y Nigromancia.

Mandato de Broderos

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Instantánea.
- ✧ **Componentes:** La bendición de Broderos.
- ✧ **Preparación:** El maleficio del hechizo se ha de gritar tres veces lo más alto posible (tarda tres asaltos en lanzarse).
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, en un radio de trece pasos del ejecutante toda persona atada y amordazada es liberada de inmediato (sus cadenas se abren, los nudos se aflojan, etcétera) y toda cerradura o candado es abierto. Cerraduras mágicas pueden añadir penalizador a la tirada, a discreción del DJ.

Marca de Esencia

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta destruir la captora.
- ✧ **Componentes:** Una captora de almas con al menos un alma capturada de la que debe conocer el nombre, sangre del demonólogo.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja la marca con la sangre en el arma, tras lo cual se recita el maleficio, nombrando el nombre del alma objetivo.
- ✧ **Descripción:** El hechizo «funde» el alma objetiva con la captora, reforzando su estructura. El alma ya no podrá ser

utilizada como objetivo de otros hechizos de marca, ni ofrecerá bonificador por estar contenida en el arma. Este hechizo se usa para castigar a un alma contenida (un alma fundida sufre diez veces más que un alma apresada), o para usar una marca de artesano con la intención de convertir el arma en una reliquia menor.

Marca de Tierra

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Varía.
- ✧ **Componentes:** Una captora de almas con al menos un alma, una víctima.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja la marca en la carne del blanco y se clava la daga ligeramente, recitando el hechizo, en el que se nombra un alma.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito y el blanco falla su tirada de RR (con un penalizador por IRR alta del máximo de la IRR del alma aludida o la del ejecutante), el alma escapa del arma y posee el cuerpo de la víctima, regenerándolo en parte (incrementa los puntos de vida a 0 o se recupera 1D4 puntos, lo que sea mejor). El ejecutante esperará la colaboración del poseso, ante la amenaza de volver de nuevo al arma. La duración del hechizo varía, pues el alma tratará de escapar del cuerpo lo antes posible, para no ser capturada de nuevo: cada amanecer el alma hace una tirada de IRR y si se consigue un crítico, escapará del cuerpo, dirigiéndose a donde le corresponda por sus actos en vida. Aquellas almas más perversas pueden no tratar de escapar del cuerpo poseído.

Marca del Abismo

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Instantánea.
- ✧ **Componentes:** Una captora de almas, sangre del ejecutante.
- ✧ **Preparación:** Se moja la hoja en la sangre y se dibuja la marca, recitando el hechizo y clavándola en el centro.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el arma desaparece, siendo transportada a los Infiernos.

Marca del Aire

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 3D6 minutos.
- ✧ **Componentes:** Una captora de almas.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja la marca y se clava el arma, recitándose el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el ejecutante podrá ver las ánimas y espíritus invisibles, pudiendo atacarlas y apresarlas, como en el hechizo de Asesino de Fantasmas (pág. 189/- del manual de juego).

Marca del Fuego

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el arma se enfríe.
- ✧ **Componentes:** Aliso, centaurea, ruda, algo de madera o carbón y una captora de almas con al menos una aprisionada.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo dibuja la marca y hunde el arma en el centro, rodeándola del aliso, la centaurea, la ruda, la madera o el carbón. Se prende fuego, se espera a que la hoja del arma se ponga al rojo y se lanza el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el demonólogo puede llamar a una de las almas contenidas en el arma e interrogarla, tomando esta una leve forma visible en el humo de la hoguera y respondiendo con una voz que a veces se confunde con los chasquidos del fuego. El alma invocada normalmente responderá la verdad con la esperanza de que el demonólogo la libere.

Medalla de Servidumbre

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruida.
- ✧ **Duración:** 1D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Hierro, sangre de demonio, sangre de virgen, oro, perfume de Saturno, vino desconsagrado, madera de una imagen sagrada, punzón nuevo.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica una medalla con los componentes, en los que se graban los nombres de poderosos demonios del Infierno.
- ✧ **Descripción:** Si se lanza el hechizo con éxito, cuando se pifie una tirada de Elocuencia o Demonología, en lugar de ser destruido por el demonio de turno, se le deberá prestar un servicio a la elección del espíritu infernal. En caso de pifiar una tirada de invocación demoníaca mientras duren los efectos del hechizo, el ejecutante será transportado a los Infiernos.

Mensaje de los Vientos

Poción.

- ✧ **Caducidad:** Esta poción no caduca mientras no se abra (el abrirla para consumirla no cuenta).
- ✧ **Duración:** Hasta que los vientos alcancen al blanco y le comuniquen el mensaje.
- ✧ **Componentes:** Agua de manantial, aceite de oliva, una gota de sangre de silfo, un talismán de cuerda de *cridavents*, una redoma o bote donde almacenar el líquido con su respectiva tapa.
- ✧ **Preparación:** En la redoma se mezclan los ingredientes, tapando el recipiente a continuación y usando el talismán de cuerda de *cridavents* para asegurarlo. Para usarla se ha de beber y pronunciar el mensaje y el nombre del destinatario.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, mientras se pronuncie el mensaje se formará una leve ventisca que tomará las palabras y, al nombrar el nombre del blanco, los vientos le llevarán el

mensaje para que sea escuchado. El tiempo de recepción varía según donde se encuentre el blanco, ya que la ráfaga de viento que lleva el mensaje suele tener una velocidad de entre 5 y 9 leguas la hora. Los silfos no suelen vender barata su sangre para este hechizo, pues según cuentan, una mínima parte de su fuerza vital queda atrapada en la poción mientras esta no sea usada (usar la sangre de un silfo sin avisarle de que se va a usar en este hechizo es un buen medio para enemistarse con él).

Mentira de Vakral

Ungüento.

- ✧ **Caducidad:** 2D4 semanas.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas o hasta que la ilusión se disipe.
- ✧ **Componentes:** Grasa de cerdo, belladona, mandrágora, sangre de Vakral, amapola, concha marina.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se crea un fino polvo de color negruzco. Para usarlo, se sopla el ungüento sobre el blanco, recitando el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el blanco toma la forma que desee el demonólogo, comportándose, al menos de forma aparente, acorde a su nueva forma. Si alguien interactúa físicamente con el blanco, de forma que descubra su verdadera forma, el hechizo expira (por ejemplo: una silla toma la forma de un borracho durmiendo con una jarra en su mano, que ronca plácidamente. Si alguien tratase de quitarle la jarra, el hechizo terminaría, al no existir realmente).

Muerte Lenta

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta la muerte de la víctima, hasta que se rompa el círculo o amanezca, lo que pase antes.
- ✧ **Componentes:** Inscribir un círculo mágico en el suelo usando la lengua de Talnaj'enn.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo inscribe el sello usando la lengua de Talnaj'enn y recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** De tener éxito el maleficio, aquel que entre en el círculo envejecerá un mes por cada asalto que permanezca dentro, sin tirada de RR para poder evitarlo. Si se envejece un año completo, se deberá hacer la tirada de edad de rigor, aun cuando el ejecutante esté bajo los efectos del hechizo del Elixir de la Vida o Longevidad. El círculo puede ser disimulado con una sábana o alfombra, sin que el hechizo pierda su poder (siempre que no se rompa el diseño mágico).

Óbolo Antiguo

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser fundida.
- ✧ **Duración:** 2D6 minutos.
- ✧ **Componentes:** Una moneda de al menos 100 años de antigüedad, una gota de sangre de gnomo, oro, plata, cobre y una dosis de tinta prodigiosa.

✧ **Preparación:** Se fabrica una especie de medallón con los componentes.

✧ **Descripción:** Para usar el talismán hay que activarlo y colocarlo cerca de las monedas objetivas. Si las monedas son valiosas, se tornarán especialmente bellas y limpias, como recién acuñadas. Si son falsas o sin valor, se oxidarán y ensuciarán horriblemente. Si son mágicas, transmutadas mediante transmutación de metales o piedra filosofal, brillarán casi con un brillo artificial, durante 2D6 minutos. Si son talismanes de goecia o están bajo los efectos de hechizos de magia negra, las monedas se pondrán al rojo vivo durante 2D6 minutos, haciéndole a quien las sostenga un punto de daño por asalto que las tenga cogidas. Si se entrega el talismán a una persona y no pasa una tirada de RR, todas las monedas que porte serán afectadas por el hechizo.

Ocultar la Muerte

Ungüento.

✧ **Caducidad:** 2D3 semanas.

✧ **Duración:** Hasta el siguiente amanecer o hasta que sane la herida.

✧ **Componentes:** Cenizas de un muerto viviente, sangre de niño, raíz de mandrágora, sangre de mago o bruja.

✧ **Preparación:** Con los componentes se crea un ungüento especialmente pegajoso. Al ser usado, se debe untar al cadáver objetivo y recitar el hechizo.

✧ **Descripción:** Si se tiene éxito en el hechizo, la apariencia del cadáver cambia, pareciendo que el muerto haya fallecido de forma natural, sin intervención violenta y sin que sufriese de manera alguna. Este hechizo se puede lanzar sobre un muerto viviente o similar, haciendo que este pueda pasar por un ser vivo. La duración normal es hasta el siguiente amanecer, aunque si el brujo al aplicar el ungüento al cadáver se hace una herida y se lo cubre con un poco de ungüento, la duración se extiende hasta que la herida sane, aunque los PC invertidos no se recuperan hasta que el hechizo cese.

Ojo del Muerto

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido el talismán o dañado el ojo.

✧ **Duración:** Hasta que el demonólogo deje de concentrarse.

✧ **Componentes:** Un ojo de un muerto, un punzón nuevo, azogue, sangre de demonio, una dosis de aguas de San Antonio, un anillo, medallón o relicario de *electrum*.

✧ **Preparación:** Se trata el ojo alquímicamente con las aguas de San Antonio, inscribiendo con la sangre un carácter mágico e invocando el poder de Guland. Tras esto se encierra en algún tipo de anillo, medallón, relicario o caja, que debe emular a un «ojo» (debe tener algún tipo de «párpado móvil»).

✧ **Descripción:** Si se activa el talismán con éxito, el párpado se abrirá y el demonólogo, mientras se concentre, podrá dirigirlo para observar su alrededor (el ojo realmente girará). Estas visiones funcionan de la misma

manera que en el hechizo de Ojo del Vivo. Opcionalmente, a la hora de crear el talismán, se puede encantar un anillo del mismo metal usado en el contenedor del ojo, inscribiendo en él símbolos de poder de Guland, que podrá ser usado para poder activar el talismán a distancia.

Oro por Vida

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Permanente.

✧ **Componentes:** El ejecutante ha de realizarse un corte con la forma del símbolo alquímico del oro con la lengua de Talnaj'enn. Si en un futuro quisiera lanzarlo sin necesidad de usar la lengua, puede hacerse con ella una cicatriz o quemadura con el talismán, solo necesitando después abrir la cicatriz y dejar manar la sangre para poder lanzar el hechizo.

✧ **Preparación:** El ejecutante se ha de realizar un corte con la forma del símbolo alquímico del oro con la lengua de Talnaj'enn, dejar que la sangre mane y recitar el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, envejece 2D6 meses y la sangre derramada se transforma mágicamente en monedas de oro del reino en el que se encuentre el demonólogo. Por cada mes envejecido se obtienen 2D10 monedas de oro. Si se envejece un año completo, se deberá hacer la tirada de edad de rigor, aun cuando el ejecutante esté bajo los efectos del hechizo del Elixir de la Vida o Longevidad.

Parlamento de Kreodemos

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que el demonólogo retire la mano de la herida, la víctima muera o Kreodemos parta.

✧ **Componentes:** Una víctima con una competencia 90 % o más, un cuchillo.

✧ **Preparación:** Se hace un corte en la espalda de la víctima y en la mano izquierda del demonólogo, poniendo ambos cortes en contacto. A continuación se recita el maleficio y se degüella a la víctima, provocándole 2x1D6 puntos de daño en el cuello y la pérdida adicional de 1 punto de vida por asalto, hasta su muerte.

✧ **Descripción:** Si la víctima falla su tirada de RR (si esta está drogada, la tirada se reduce a la mitad), cualquier conversación que el demonólogo lleve a cabo con Kreodemos no le provocará pérdida de puntos de competencias, perdiéndolas la víctima en su lugar.

Pericia Amatoria

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta que la jarretera sea rota o destruida.

✧ **Duración:** La jarretera permanece activa una noche o hasta que se desvista. Los efectos pueden durar más en los blancos.

✧ **Componentes:** Una jarretera de seda roja, hilo de oro, aguja de oro, perfume de Venus, menstroo o semen de Yezzabel.

Parte III: Goetia

✧ **Preparación:** Con los componentes se crea una jarretera, con unos signos mágicos cosidos, que será debidamente constelada y perfumada.

✧ **Descripción:** Una vez activado el talismán, todos aquellos que realicen prácticas sexuales con el portador y no pasen una tirada de RR (si la desean), sentirán un increíble placer, que les obligará a pasar una tirada de Templanza o repetir el acto lo antes posible (el portador puede poner sus condiciones para ello). El uso de este talismán triplica los ingresos de las prostitutas.

Placer Invertido

Poción.

✧ **Caducidad:** 3D6 días.

✧ **Duración:** Hasta que el blanco fornicar con una persona de distinto sexo (al que tiene tras el hechizo).

✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Cagriol, mandrágora, rama de almendro, tres habas y vino tinto.

✧ **Preparación:** Con los componentes se crea una poción de color rosáceo, seductor aroma y delicioso sabor.

✧ **Descripción:** Si el blanco bebe la poción y falla su tirada de RR, sentirá terribles dolores por todo el cuerpo que le durarán 1D3 asaltos, pasados los cuales se habrá transformado en una persona de distinto sexo. Si se transforma en mujer gana +2 a la Apariencia hasta que se rompa el hechizo (-2 en el caso contrario).

Plaga de Emen'on

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** 1D3 años lunares.

✧ **Componentes:** Insectos del cuerpo de Emen'on.

✧ **Preparación:** Se «plantan» los insectos en los límites del campo objetivo (en sus lindes norte, sur, este y oeste), tras lo cual el demonólogo se dirige al centro del mismo y recita el hechizo, machacando uno de los insectos en su mano izquierda y arrojándolo a su espalda.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el campo será pasto de una enorme plaga de insectos que lo dejarán baldío durante al menos 1D3 años lunares, sin que ningún remedio parezca hacer efecto contra los bichos. Aun pasado el año, la población de insectos del campo será más alta de lo normal. La plaga puede ser expulsada por saluadores o conjuradores, aplicándole a sus conjuros el penalizador por IRR alta del demonólogo.

Polvos de Desaparición

Ungüento.

✧ **Caducidad:** 2D4 semanas.

✧ **Duración:** 2D10 minutos o hasta que la ilusión se disipe.

✧ **Componentes:** Grasa de gato negro, belladona, sangre de Vakral, amapola, polvo de una casa.

✧ **Preparación:** Se sopla el polvo del ungüento resultante de la mezcla de los componentes sobre el blanco, recitando el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el blanco se vuelve invisible. El blanco puede ser una persona, animal o cosa (tamaño máximo de un armario grande). La ilusión se desvanece si alguien es testigo de los efectos del hechizo (tropieza, toca, oye, ve algo flotando, lucha) y dicho testigo acierta una tirada de RR. En el caso de los objetos, se vuelven automáticamente visibles. Los Polvos Elementales (pág. 185 del manual de juego) también anulan de inmediato el hechizo.

Prodigio de Bringamo

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El vino desaparecerá en 1D3 días o hasta que sea bendecido, por alguien con o sin Fe.

✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Bringamo, un recipiente.

✧ **Preparación:** Se deja caer la gota de sangre en el recipiente, al tiempo que se recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la gota «crece», convirtiéndose en vino y llenando el recipiente. Este vino tiene los mismos efectos que el vino bendito por la Bendición de Bringamo (pág. 135).

Reclamar lo Olvidado

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta destruirse el contenedor (puede ser reparado o remendado, pero se necesitará sangre de Jodga).

✧ **Duración:** Instantánea.

✧ **Componentes:** Medio vaso de sangre de Jodga, un contenedor (bolsa, zurrón, caja, arcón, etcétera), mechones de pelo de un anciano, polvo de las inmediaciones de una iglesia, hilo negro, broche de oro, ópalo negro, Artesanía al menos a un 40 %.

✧ **Preparación:** Se pone el hilo en el vaso con la sangre durante al menos tres noches sin luna, tras lo cual se procede a fabricar el contenedor (algún tipo de zurrón, bolsa o saco), inscribiendo símbolos mágicos usando el polvo.

✧ **Descripción:** Si el demonólogo lanza este hechizo con éxito, invocará un objeto que haya sido marcado con el hechizo Marcar lo Preciado, del que conozca su «verdadero nombre» y que pueda ser contenido en el talismán (un anillo puede ser invocado en un talismán que sea un zurrón, pero no una lanza). Los objetos invocados pierden su nombre (la sangre desaparece), debiendo lanzarse de nuevo el Marcar lo Preciado si se deseara invocar nuevamente.

Reproche de Petravo

Ungüento.

✧ **Caducidad:** Tres meses.

Daemonolatreia

- ✧ **Duración:** Permanente, hasta ser anulado de alguna forma.
- ✧ **Componentes:** Polvo de un taller de aprendices, una gota de sangre de Petravo, carbón molido, pimienta.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un ungüento compuesto de unos finos polvos negros.
- ✧ **Descripción:** Para usarse, se han soplar sobre el blanco y, si este falla su tirada de RR, habrá sido maldito con el reproche de Petravo: cada vez que intente hacer alguna acción con prisa o bajo los efectos del hechizo de Presteza (pág. 209/158 del manual de juego) verá doblar su porcentaje de pifia. Si por mala suerte pifiase y reintentase la misma acción, el porcentaje de pifia se incrementaría en un +1D6 para dicha acción (nuevas pifias e reintentos, seguirían incrementando el porcentaje). Los incrementos extra de pifia caducan al día siguiente.

Roce de Nímias

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** 1D6 hora.
- ✧ **Componentes:** Una herramienta de tortura, el aliento de un torturado hasta la muerte durante al menos tres días, las lágrimas de un inocente, polvo de un patíbulo, sangre de Nímias.
- ✧ **Preparación:** Se usan los componentes para encantar la herramienta, consagrándosela a Nímias.
- ✧ **Descripción:** Si se activa el talismán con éxito, la herramienta confiere un bonificador de +50 % a la competencia de Tormento.

Salvaguarda Melquína

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el rehén sea liberado, el blanco ataque sin provocación a alguien (puede defenderse sin romper el hechizo) o una semana, lo que pase antes.
- ✧ **Componentes:** Un rehén del bando contrario, pergamino virgen, sangre de paloma, hojas de olivo, la bendición de Melquias.
- ✧ **Preparación:** El ejecutante escribe una oferta de paz en el pergamino con la sangre de paloma y acto seguido lo quema en presencia del rehén, con las hojas de olivo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, mientras duren los efectos, los pertenecientes al bando del rehén no podrán atacar de forma directa o indirecta al blanco si no pasan una tirada de RR.

Sello de Cruoris

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido el grial. Usar el sello contra el propio Cruoris hace que el hechizo expire y el grial oscuro caduque.

- ✧ **Duración:** Inicialmente 2D10 minutos, aunque el hechizo no expira mientras haya algo de sangre fresca (no se haya secado del todo) en el grial, no necesariamente la del ejecutante. La duración de este hechizo no se ve extendida por el uso del hechizo de grial oscuro.

- ✧ **Componentes:** Un grial oscuro, sangre del ejecutante.

- ✧ **Preparación:** El demonólogo se hace un pequeño corte y usa su sangre para trazar el símbolo de Cruoris sobre el grial, mientras recita una plegaria invocando el poder del demonio menor.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, aquel que sujete el grial estará protegido contra cualquier ser irracional «bebedor de sangre», que no podrá dañarlo de ninguna forma, directa o indirecta, ni usar contra él sus poderes o hechizos. El portador deberá tener cuidado ya que si ataca, daña o perjudica de alguna manera a algún ser irracional sanguinario, este dejará de estar afectado por el hechizo y podrá atacar al portador.

Símulacro

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Tres gotas de sangre de Pokrias.
- ✧ **Preparación:** Se unta la sangre en los genitales, cuello y frente del blanco, recitándose el maleficio.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR, sufrirá unos tremendos dolores durante tres asaltos, sufriendo un severo cambio, convirtiéndose en un hombre (o mujer) totalmente distinto. Por cada característica se tira un 1D8 y un 1D6. Si el resultado del segundo dado es par, se suma el resultado del primero, y si es impar, se resta. Si la suma de características modificadas es mayor que la original, crecerá en tamaño y en peso, reduciéndose si la suma fuese menor. No es posible relanzar este hechizo, si el blanco ya está bajo sus efectos.

Sombra de Massel

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D6 asaltos.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Massel.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo se dibuja un signo mágico en honor de Massel en la frente y recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, su sombra se transformará en una débil llama (no producirá daño alguno, solo calienta) y el ejecutante se verá embargado por unas ansias de lucha. Mientras dure el hechizo, el ejecutante no podrá parar, esquivar o huir del combate, pero a cambio podrá realizar un ataque extra por asalto, ganará el orgullo marrullero y la vergüenza colérico. Si al terminar el hechizo no ha provocado al menos la pérdida de un punto de vida a un oponente, el ejecutante perderá 1D6 puntos de vida.

Suerte del Diablo

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruida o hasta que el demonólogo salve la vida a otra persona desinteresadamente.
- ✧ **Duración:** 1D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Una moneda de oro robada (se debe haber matado al dueño para conseguirla), sangre de demonio.
- ✧ **Preparación:** Versión demoníaca del hechizo de Bendición de Hada (pág. 189/150 del manual de juego), el Maligno confiere su suerte a aquellos que le sirven. Para encantar el talismán, se ha de mojar la moneda en sangre de demonio, coincidiendo con ciertas conjunciones planetarias especialmente funestas. Para usar el talismán, se ha de mojar la moneda en la sangre de un moribundo y recitar el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, se obtienen los mismos beneficios que el hechizo de Bendición de Hada, aunque con un pequeño inconveniente, pues no se podrán usar los puntos en tiradas de magia negra o demonología.

Telar de Kerantos

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** 1D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Un telar robado a un maestro artesano, sangre de Kerantos, hilos de oro, plata y cobre, cuernos de cabrón negro, incienso de mercurio, sangre de inocente (necesaria cada vez que se use).
- ✧ **Preparación:** Se encanta el telar, convirtiéndolo en talismán. Para poder activarlo se ha de mojar con la sangre de un inocente y recitar el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el telar parecerá cobrar vida propia proporcionando a quien lo use un bonificador de +50 % en sus tiradas de Artesanía relacionadas con la creación, confección o remiendos de ropas o vestidos. Si es usado por alguien con Fe, el bonificador se transforma en penalizador.

Testimonio

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** 1D6 días o hasta que se retire del cuello.
- ✧ **Componentes:** Un mechón de pelo de una venganza roja, hilo de oro, un pañuelo de seda rojo, un grano de trigo.
- ✧ **Preparación:** El talismán se encanta bajo la forma de una trenquilla que se habrá de llevarse al cuello.
- ✧ **Descripción:** Si se lanza el hechizo con éxito y el portador fallece durante la duración del hechizo por muerte violenta, no morirá del todo, cayendo en un profundo coma, del que solo saldrá cuando alguien, que no sea su asesino, se acerque a él, momento en el que recuperará la consciencia y relatará lo sucedido, muriendo definitivamente cuando lo haya hecho. No es posible usar magia o medicina alguna

para salvar la vida del ejecutante. Si el asesino es especialmente macabro o se ensaña con el cuerpo de su víctima, el resultado puede ser especialmente impactante (ganancia de 1D6 de IRR, si no se pasa una tirada de RR).

Usura

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** Hasta conseguir los beneficios.
- ✧ **Componentes:** Una moneda del mayor valor posible, sangre de Sabrazz, incienso de Saturno, cenizas del sepulcro de un mendigo, un punzón oxidado.
- ✧ **Preparación:** Se encanta la moneda, usando los componentes. Para usarse el hechizo se ha de activar y entregarse la moneda al blanco, que debe ser un asociado, empleado, arrendado o comerciante con el que se tenga un negocio pendiente.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla la tirada de RR, el demonólogo conseguirá el doble de beneficios en el negocio con el blanco, aunque este sufrirá diversas desdichas e infortunios.

Velo de Armont

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 3D6 días o hasta que la obra sea bendecida, por alguien con o sin Fe.
- ✧ **Componentes:** La bendición de Armont, un puñado de polvo de mármol.
- ✧ **Preparación:** Se usa como blanco una obra de arte mediocre, incluso rota o a medio hacer. Se lanzan los polvos y se recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la obra parecerá ser de una increíble belleza y calidad, por el tiempo que duren los efectos.

Velo de Dalmat

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se mueva el blanco.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Dalmat.
- ✧ **Preparación:** Se derrama la gota sobre el blanco y se recita una loa al poder de Dalmat.
- ✧ **Descripción:** Si el ejecutante tiene éxito, el blanco se vuelve invisible para todos, excepto para el ejecutante (y Dalmat). El hechizo expira si el blanco se mueve o lo mueven.

Viaje a las Puertas del Averno

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Especial. El tiempo en el Infierno es distinto, aunque normalmente será de horas, una noche o incluso más, si el demonólogo es retenido... Si el

Daemonolatreia

demonólogo desea volver, lo único que debe hacer es rezar un padrenuestro (u otra oración similar, si no era originalmente cristiano). Este rezo es recomendable hacerlo lejos cualquier demonio, a no ser que desee ser atacado.

- ✦ **Componentes:** Una poción de velo de muerte, polvo o tierra de una puerta del Infierno.
- ✦ **Preparación:** Se deja caer el polvo o la tierra en la poción y se recita el hechizo, tras lo que se bebe el líquido de un trago.
- ✦ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el alma del demonólogo será transportada a las puertas del Averno, donde podrá conversar con Candulo o Marizrias. Cualquier daño o perjuicio recibido en el Averno lo recibirá en el mundo mortal, a su vuelta. Mientras el alma esté en el otro mundo, su cuerpo estará, a todos los efectos, muerto.

Voces Perdidas

Maleficio.

- ✦ **Caducidad:** No aplicable.
- ✦ **Duración:** 3D10 minutos. Si la conversación dura más, solo se escuchará la parte final de la misma.
- ✦ **Componentes:** Sangre de Touret.
- ✦ **Preparación:** Se inscriben una serie de símbolos mágicos, sobre las paredes de una estancia y se recita el hechizo.
- ✦ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, de las esquinas de la habitación se escuchará la última conversación que tuvo lugar en la misma.

Zancadas de Menío

Talismán.

- ✦ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✦ **Duración:** 4D6 minutos.
- ✦ **Componentes:** Una tira de cuero de un caballo veloz, cinco gotas de sangre de Menío, plumas de halcón, incienso de Mercurio, tinta de oro.
- ✦ **Preparación:** Se fabrica un brazalete con los componentes y se perfuma con el incienso.
- ✦ **Descripción:** Si se activa el talismán con éxito, las piernas del ejecutante se moverán mucho más rápido, recorriendo seis veces la distancia normal por cada acción que invierta en movimiento. El ejecutante también obtiene un bonificador de +50 % a Correr.

VIS QUINTA

Aliento de Agaliarepth

Maleficio.

- ✦ **Caducidad:** No aplicable.
- ✦ **Duración:** Permanente.
- ✦ **Componentes:** El blanco debe haber recibido el aliento del diablo, sin que lo haya usado todavía.

✦ **Preparación:** Frente al blanco, que debe contener en su interior el aliento del diablo, se recita una letanía invocando el oscuro aliento de Agaliarepth.

✦ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el blanco sentirá cómo le arde el pecho. Si acierta su tirada de RR, expulsará el aliento, perdiendo el aliento del diablo, y quedando conmocionado durante ese asalto. Si el blanco fallase la tirada de RR, no podrá expulsar el aliento, el cual se pudrirá horriblemente en sus extrañas, transformando a la víctima. Las consecuencias de dicha metamorfosis no serán evidentes a simple vista, pero a partir de ese momento la víctima será considerada como un ser irracional maligno, a efecto de reglas de rituales de fe y similares. A raíz de la transformación recuperará sus PC como si hubiese descansado debidamente, aunque no recuperará puntos «invertidos» (Anillo de Nigromancia, Vínculo Mágico, etcétera) ni gastados de forma permanente. A partir de haber recibido el aliento del Señor Oscuro, no podrá recuperar PC, ni de forma natural (por descanso), ni por artificios mágicos (Polvos de Hechicería) y sus puntos de vida máximos nunca podrá ser mayor que sus PC actuales, y, a medida que los vaya usando, el blanco verá como su vida se le escapa de entre los dedos (si los PC llegan a cero, muere). La única ventaja que confiere el hechizo es que estos últimos PC pueden ser usados para lanzar hechizos sin componentes, a la manera de los seres IRR.

Aliento de la Plaga

Maleficio.

- ✦ **Caducidad:** No aplicable.
- ✦ **Duración:** Un año lunar.
- ✦ **Componentes:** Sangre de Prazna.
- ✦ **Preparación:** El ritual de este hechizo es una parodia de una bendición cristiana, en que se hacen loas a Guland y Prazna, arrojando la sangre de este a modo de agua bendita.
- ✦ **Descripción:** Si se tiene éxito en el maleficio, todo el que pase por el lugar y no pase una tirada de RR quedará contagiado de una enfermedad (la enfermedad es aleatoria en el momento de lanzar el hechizo, pero a partir de ese momento todos se contagiarán de la misma).

Ardor de Aníram

Ungüento.

- ✦ **Caducidad:** Este ungüento no caduca de forma normal, solo si es tocado o portado por una persona sin odio en su corazón.
- ✦ **Duración:** 1D6+2 asaltos.
- ✦ **Componentes:** Sangre de Aníram, tierra de un campo de batalla o cenizas de un guerrero, tumba de un guerrero o una madre que muriese de pena, lágrimas de madre.
- ✦ **Preparación:** Con los componentes se realiza un ungüento que se ha de dejar secar en la tumba, tras lo cual se reduce a un fino polvo. A la hora de usarse, basta con recitar el hechizo y lanzar los polvos al objetivo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito (los objetos inanimados que no sean portados por alguien no tienen derecho a tirada a RR), el metal tocado por el polvo se pondrá al rojo vivo por el tiempo que dure el hechizo, provocando un +1D6 puntos de daño adicional, si son armas esgrimidas en combate, o 1D6 puntos de daño si es un metal que es portado o armadura vestida. Este daño es por asalto y se repetirá en caso de que los quemados no se retiren del metal. Tras finalizar los efectos del hechizo, los metales vuelven a temperatura ambiente.

Arma Embrojada

Talismán/Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** Hasta que el arma se rompa.
- ✧ **Duración:** 2D6+1 asaltos.
- ✧ **Componentes:** Arma de metal que haya matado a alguien, un punzón nuevo, sacrificio de una víctima inocente, carbón, sangre de un demonio del odio o la guerra.
- ✧ **Preparación:** Este hechizo se puede lanzar como maleficio o como talismán. Como maleficio, en cualquier arma que provoque derramamiento de sangre (que pinche o corte), con sangre de un demonio del odio o la guerra se dibuja un símbolo demoníaco a la vez que se recita el hechizo. Como talismán, el arma se pone al rojo, inscribiéndose los caracteres demoníacos por toda ella. En los caracteres se dejan caer gotas de la sangre demoníaca, dejándose al amparo de influencias astrológicas afines. El proceso de encantamiento acaba con el asesinato de una víctima inocente con el arma.
- ✧ **Descripción:** Usado de una forma u otra, si el lanzamiento del hechizo tiene éxito, el arma empieza a moverse, como empuñada por una mano invisible, lanzándose contra el enemigo del ejecutante. La probabilidad de acierto es igual a 10 % + el número de PC del ejecutante en el momento de lanzar el hechizo. El arma hace el daño normal, sin penalizador o bonificador alguno, y contra seres a los que solo dañen las armas mágicas solo les hará daño mínimo (se puede considerar el daño normal, pero solo a la hora de sobrepasar armaduras, pero una vez descontado el máximo será el daño mínimo).

Audiencia de Deblos

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se apague la mano de gloria.
- ✧ **Componentes:** Un espejo o superficie reflectante, una mano de gloria.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo se coloca enfrente del espejo, enciende la mano de gloria y comienza a recitar una educada y ceremoniosa letanía solicitando una audiencia con Deblos.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la imagen de Deblos se aparecerá en el espejo, igual que con el hechizo de Invocar a Deblos, aunque en esta ocasión el demonio no tendrá poder para invitar al demonólogo al Círculo de Cenizas (pág. 56).

Cámara de Demonios

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Un año lunar.
- ✧ **Componentes:** Un altar con una estrella de cinco puntas invertida grabada, cuatro lámparas de bronce, cáliz desconsagrado, mantel de tela negra, un sacrificio de una virgen, sangre de demonio, *athema* negro.
- ✧ **Preparación:** En un recinto donde no de la luz del sol, se llevan los componentes y se «consagra» el lugar con el sacrificio de la virgen.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, aquellos que realicen invocaciones demoníacas obtienen un bonificador igual al número de pactos con éxito a los que se hayan llegado en aquel lugar y la mitad de ese bonificador a la hora de lanzar otros hechizos de demonología. Pasado el año lunar, se puede lanzar de nuevo el hechizo, sin perder los bonificadores acumulados, si se realiza antes de un mes lunar de la expiración. Si este hechizo se lanza de forma continuada durante muchos años, puede terminar convirtiendo el recinto encantado en un lugar demoníaco. Este hechizo no puede ser lanzado en lugares ya encantados con otros hechizos de tipo «recinto».

Cámara de Jacobus

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, salvo exorcismo, disipación, sacralización, purificación o expulsión.
- ✧ **Componentes:** Cuatro o más gotas de sangre de Jacobus.
- ✧ **Preparación:** Se procede a poner una gota de sangre en cada esquina y se recita el maleficio.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, cualquier persona que entre en la habitación y acierte (o que haya acertado con anterioridad) una tirada de IRR, oirá la voz de Jacobus. Esta voz es un eco de su voz, y lo que se oirá será lo que esté diciendo en ese momento a alguien o lo que esté farfullando solo, con lo que intentar hablar con él será una tarea inútil.

Carta Apostada

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruida la pieza.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta ser destruida la pieza.
- ✧ **Componentes:** Una pieza (carta, pieza, dado, etcétera) «libre» de un juego de Quebrem, una apuesta y lo apostado.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo consigue que el apostante apueste algo y la pieza toque lo apostado, tras lo cual recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito y el demonólogo gana la partida, lo apostado desaparece, siendo aprisionado dentro de la pieza. Una pieza que contenga una apuesta no puede contener más de una.

Celda de Morguz

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta que Morguz retire su bendición o sea quebrado el espejo, lo cual de camino liberará al espíritu atrapado.
- ✧ **Duración:** Hasta que se sumerja el talismán en agua bendita o el espíritu escape.
- ✧ **Componentes:** La bendición de Morguz, un espejo donde se haya aparecido el demonio, plata, oro, agua bendita, polvo de un lugar sagrado.
- ✧ **Preparación:** Para poder usarlo, el talismán se ha de enfocar hacia el objetivo, que deberá ser un ánima, espíritu o demonio no corpóreo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el espíritu queda atrapado en el espejo. Cualquier persona que sujete el espejo y se mire en él, si no pasa una tirada de RR, liberará al espíritu atrapado, el cual poseerá al incauto. Una forma de «acabar» con el espíritu es sumergir el espejo en agua bendita durante un día entero, lo cual enviará al espíritu al Infierno, en caso de entes malignos, o al lugar que corresponda, para el resto. Aunque este hechizo no permite tirada de RR, se recuerda que el demonólogo sufre el penalizador por IRR alta de su blanco, como penalizador adicional a la hora de lanzar el hechizo.

Convertirse en un Vástago de Vendreska

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** Las cenizas de un mago o bruja poderosa (IRR 150+), sangre de Vendreska, el colmillo de un upiro, sangre de poseso, una concha marina, cordel, conocer el hechizo Invocación de Ánimas para invocar al *elohim*.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica un colgante con el cordel y el colmillo. Se dibuja un círculo mágico con las cenizas, entrando el ejecutante en él. Se coloca el colgante y se empieza a recitar el hechizo, bebiendo la sangre de Vendreska de la concha, en el mismo momento en el que sea poseído por el *elohim*. Este hechizo es particularmente peligroso: si falla por menos de un 35 % o si tiene éxito y alguno de los componentes no es genuino (las cenizas, el colmillo, etcétera), el ejecutante será poseído por un *elohim* de forma normal.
- ✧ **Descripción:** De tener éxito, el ejecutante se transforma en 2D6 asaltos en un vástago de Vendreska, perdiendo 2D6 PC adicionales en la traumática transformación.

Cólera de Zúrrll

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** Hasta ser roto o destruido.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un anillo de oro donde se graban símbolos mágicos relacionados con Zúrrll.

- ✧ **Descripción:** El talismán puede ser usado para lanzar el hechizo de Vientos del Olvido, con el beneficio de que el ejecutante recibe la mitad de los puntos perdidos por el blanco (no sirve con libros) como puntos de Aprendizaje en la misma competencia. Los incrementos de competencias debidos a estos puntos desaparecen en 1D6 horas. Si se usa el talismán en los hechizos Nublar el Pasado, Estulticia o Marchitar el Conocimiento, se obtiene un bonificador de +25 %.
- ✧ **Componentes:** Abundante sangre de Zúrrll, oro filosófico o 10 libras de oro ordinario, dos dosis de tinta prodigiosa, las cenizas de un demente y las cenizas de un gran sabio (CUL 20 o más), un punzón nuevo.

Cronista Infernal

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se agoten el papel o la sangre, permanente mientras ambos se repongan regularmente. Si alguien mira la pluma, deja de escribir, aunque el hechizo no expira.
- ✧ **Componentes:** Una pluma de Enneff, cordel de seda amarillo, un mechón de pelo del blanco, abundante papel o pergamino y sangre.
- ✧ **Preparación:** Para lanzarse el hechizo, se ha de atar el mechón a la pluma y esta colocarla junto a un buen fajo de papel o pergamino y a un recipiente con sangre, que será usada como tinta, recitando el maleficio a continuación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, mientras nadie mire la pluma, esta escribirá lo que le está sucediendo al blanco, deteniéndose si se la mira. La pluma solo escribe lo que le sucede en el presente o con cierto retardo (si alguien mira la pluma y no puede escribirlo en su momento).

Constricción de Agaliarepth

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que sea liberado el espíritu del demonio. No puede relanzarse este hechizo si aún tiene apresado un espíritu de lutín.
- ✧ **Componentes:** Un lutín que esté lanzando un hechizo o que lo haya lanzado sobre una víctima y esta siga viva y «afectada».
- ✧ **Preparación:** Justo en el momento en el que el lutín lance el hechizo o, ante una víctima que esté bajo los efectos de uno, el demonólogo extiende su mano izquierda con el índice y meñique extendidos y recita la constricción de forma autoritaria.
- ✧ **Descripción:** Se cuenta que este maleficio era un hechizo usado por demonios de mayor rango para castigar a lutines rebeldes. No se sabe cómo, pero los péfidos demonólogos consiguieron echarle mano al oscuro conocimiento, para su mayor provecho y regocijo. Si el hechizo tiene éxito (ojo por el penalizador por IRR alta del lutín), atrapa el alma del demonio en la mano izquierda del demonólogo. Este

pierde 2 puntos de HAB y RES, mientras ve cómo su mano izquierda se oscurece y se «pudre» ligeramente, aunque cualquier daño que produzca con esa mano tiene un +2 al daño (+1 si usa las dos manos). El espíritu del lutín queda atrapado en la mano izquierda, mientras el cuerpo del diablillo cae al suelo sin vida. El hechizo que iba a lanzar el demonio falla o el lanzado sobre la víctima caduca. Si el lutín estaba al servicio de algún brujo, este verá en un destello la cara de aquel que le ha arrancado el alma a su servidor. El demonólogo sabrá qué hechizos conocía el lutín y podrá liberar el espíritu del demonio simplemente apuntando con su mano izquierda, con el índice y meñique extendidos hacia una víctima, mientras maldice al blanco en nombre de Agaliarepth. En la práctica, el lutín lanzará uno de los hechizos que conozca, a elección de su «captor», sin tiradas de lanzamiento, pues gastará de forma permanente los PC de la reserva del demonio, consiguiendo a cambio la «libertad» (si su cuerpo aún estaba intacto, revivirá, volviendo al Infierno en caso contrario). La mano del demonólogo volverá poco a poco a su estado normal, recuperando sus RES y HAB perdida en más o menos una semana. Este hechizo no es compatible con el hechizo de Aliento del Diablo, pero al igual que este el tener la mano «poseída» acumula penalizadores similares por entrar en sitios benditos.

Delicia de Nazair

Ungüento.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta que se devore.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Nazair, perejil, pimienta, grasa de cerdo y carnero, cenizas humanas.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo unta con el ungüento un miembro del blanco (pierna o brazo), y recita el conjuro.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla la tirada, sentirá un terrible dolor en ese miembro y, en 1D3 asaltos, se le caerá del cuerpo, envuelto en unas llamas azuladas que surgirán del interior, perdiendo 3 puntos de RES permanentes. En 2D6 asaltos, las llamas se apagarán y el miembro estará cocinado, listo para ser «consumido». El miembro estará afectado automáticamente por el hechizo de Toque de Nazair. Si alguien bendijese el miembro cocinado, con la típica bendición de la mesa, el miembro se pudriría al instante.

Demora Cristalina

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta ser destruido el rubí.
- ✧ **Componentes:** Un rubí de Llemial, sangre de gnomo, un pincel nuevo.
- ✧ **Preparación:** Se coge el rubí y se le pintan unos caracteres mágicos con la sangre y el pincel, lanzándose el maleficio a continuación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la sangre cristalizará. Cuando alguien trate de espiar por el rubí, este empezará

a vibrar violentamente. Si alguien trata de usar Carbonizar en él, los efectos se retrasarán en 1D3 (~1 si los incineraba Llemial) asaltos, empezando a brillar y a calentarse cada vez más.

Desterrar a Soleicus

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta invocar o invitar de nuevo al demonio.
- ✧ **Componentes:** Un símbolo sagrado bendito de la religión de la víctima, hierba sagrada de la religión, sangre de cordero, sal, libro sagrado de la religión.
- ✧ **Preparación:** Se realiza un simulacro de exorcismo, recitando las letanías del hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Soleicus es expulsado de los sueños del blanco, sin posibilidad de retornar, a no ser que se le invoque o invite de nuevo.

Devorador Invisible

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta la muerte del blanco o el ejecutante.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Culzca o Nazair.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo se unta la sangre en los dientes y muerde a la víctima, arrancándole al menos un trocito de piel o carne, que se traga, recitando el hechizo a continuación.
- ✧ **Descripción:** Si la víctima no pasa su tirada de RR, el mordisco no se cura, ni siquiera mágicamente. Además, cada vez que el demonólogo coma (una vez por almuerzo, desayuno o cena), el blanco sentirá como si le mordieran cerca del lugar donde fue mordido inicialmente, perdiendo otro trozo de carne y un punto de RES permanente. El demonólogo puede hacer que una comida no perjudique al blanco, simplemente «bendiciendo» las viandas antes de devorarlas, aunque esto no hace que el hechizo expire.

Dominio de Fausnar'eq

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D6 meses.
- ✧ **Componentes:** Cuatro o más gotas de sangre de Fausnar'eq.
- ✧ **Preparación:** Se arroja una gota a cada esquina de la estancia y se recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si se tiene éxito en el maleficio, parecerá como si la luz de la estancia se atenuase ligeramente. Cualquier persona que se esconda en dicha estancia será invisible a sus perseguidores, incluso si se usan hechizos de localización o adivinación, pero no a Fausnar'eq, que será consciente en todo momento de todo lo que

pase o se diga en dicha estancia. Es de buena educación no encender luz alguna en la estancia, ni dejar que entre, pues se sabe de algunos demonólogos que lanzaron este hechizo, no siguieron estas recomendaciones y sufrieron algunos infortunados contratiempos.

Garra de Cruoris

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta que se rompa la hoja.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** Sangre de Cruoris, un cuchillo que haya matado a alguien, polvo de una sala de torturas, sudor, romero, mijo, azufre, piedra de afilar.
- ✧ **Preparación:** Se afila el cuchillo con la piedra, mellando la hoja en tres sitios concretos. A continuación, se inscriben símbolos demoníacos en la hoja usando una pasta compuesta del mijo, romero, azufre y sudor, y se deja secar durante una semana de luna nueva. Tras esto se sumerge la hoja del cuchillo en la sangre de Cruoris, dejando que la hoja se oxide y tome un color rojizo oscuro. Para usar el talismán se ha de apuñalar a la víctima, y una vez que la hoja esté profundamente hundida en su carne, recitar el hechizo y extraer el cuchillo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo ha tenido éxito, de la herida manará un débil hilillo de sangre que se extinguirá en breve y el blanco no habrá sufrido más que un punto de daño. El hechizo puede repetirse varias veces. El demonólogo podrá en cualquier momento, sujetando el arma por el filo, recitar de nuevo el hechizo y pronunciar el nombre de una víctima anterior del hechizo. Si el hechizo tiene éxito, al blanco se le reabrirán las cuchilladas infligidas, causándole el daño que le debían haber causado realmente en su momento.

Homenaje Oscuro

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** Una noche.
- ✧ **Componentes:** Madera de ciprés, sangre de demonio, carbón en polvo, virutas de plomo, oro, cuchillo nuevo, varios sacrificios de vírgenes.
- ✧ **Preparación:** Se ha de fabricar un ídolo de Agaliarepth con la madera, usando el plomo, el carbón y el oro para crear los detalles y ciertas inscripciones demoníacas en su base, siendo indispensable sacrificarle una virgen cada primera luna nueva del mes, hasta que se complete el encantamiento. Para ser usado, el demonólogo se ha de arrodillar ante el ídolo, dedicando las maldades que cometa esa noche al demonio mayor.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, si en alguno de los lanzamientos de hechizos de goecias que se realicen esa noche el demonólogo obtiene un resultado entre el 1 % y el 5 %, su IRR aumentará en un punto (si el hechizo era de *vis tertia* o inferior), en dos (con hechizos de *vis quarta* o *quinta*) o en tres (*vis sexta* o superior). Si por mala

suerte del demonólogo pifia algún hechizo de magia negra esa noche, que se prepare, que los resultados de pifias se doblan. Cuando es usado por PJ, el Señor Oscuro se toma su particular pago por su bendición: si el jugador gana IRR por este hechizo durante la aventura, recibe cinco puntos menos de aprendizaje al acabar la misma. Este hechizo solo se puede usar de noche.

Invocación Burlona

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Normalmente la misma de la invocación objetivo.
- ✧ **Componentes:** Los mismos de la invocación objetivo.
- ✧ **Preparación:** Especial.
- ✧ **Descripción:** Este hechizo no es ni mucho menos único, existiendo versiones para cada uno de los demonios del Infierno, y es uno de los medios favoritos de proteger los grimorios de demonología. Creados por ingeniosos demonólogos, estos hechizos aparentan ser una invocación ordinaria de un demonio elemental, servidor, menor, mayor o superior, usando los componentes usuales. La diferencia estriba en las palabras de la invocación, que consisten en una hábil mezcla de las palabras para invocar al demonio, junto a unos disimulados y velados insultos e improperios contra el ser invocado. Si el ejecutante lanza el hechizo con éxito, la entidad aparecerá, bastante enfadada con su invocador y lo más normal es que lo ataque. Mientras que una tirada de Demonología a la mitad de porcentaje puede detectar la trampa, un crítico de Conocimiento Mágico puede detectar que algo no está bien en el hechizo (aunque no se sabrá el qué). Este hechizo puede ser usado por cualquier practicante de magia, sin aplicar los penalizadores usuales por desconocer la demonología. La *vis* de la Invocación Burlona será exactamente la misma de la de su invocación ordinaria.

Invocación de Cazadores de Almas

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá lo antes posible.
- ✧ **Componentes:** Unos grilletes, un arma de un verdugo, una pira de madera, fuego griego, polvo de plata.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo mágico con el polvo de plata, encerrando la pira en su centro con el arma y los grilletes a derecha e izquierda. Se prende la pira con el fuego griego y se recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el Cazador surgirá del interior de la pira.

Invocación de Demonios de la Adversidad

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del amanecer.

✧ **Componentes:** Carbón, azufre, espinos, sangre de inocente, perfume de Saturno.

✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella invertida de cinco puntas, colocando el brasero al sur. Se recita la invocación mientras se quema el incienso.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, un demonio de la adversidad aparecerá en breve.

Invocación de Demonios de los Deseos

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio no partirá por las buenas.

✧ **Componentes:** Una buena cantidad de polvo de oro, una vela.

✧ **Preparación:** Se dibuja un complicado círculo mágico con el polvo de oro, colocando la vela encendida en el centro y recitándose la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, un demonio de los deseos surgirá de la llama.

Invocación de Despojos

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta ser exorcizado o muera el poseso.

✧ **Componentes:** Una víctima, tierra de una puerta del Infierno, sangre de un inocente, un cáliz desconsagrado.

✧ **Preparación:** Se pronuncia el hechizo ante la víctima, esparciendo la tierra hacia los cuatro puntos cardinales, y acto seguido se hace que la víctima beba la sangre de la copa.

✧ **Descripción:** Si la víctima falla la tirada de RR, será poseído por un despojo. El invocador no tiene poder alguno sobre el despojo, aunque puede esperar su colaboración teórica mientras siga cometiendo maldades.

Invocación de Meriots

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El *meriot* permanecerá en el lugar hasta que haya sido expulsado o exorcizado.

✧ **Componentes:** Una víctima, una casa, un clavo oxidado, grilletas, una vela negra, carbón.

✧ **Preparación:** En una esquina de la casa orientada al oeste se encadena a la víctima y se dibuja a su alrededor una estrella invertida de cinco puntas. Se enciende la vela y se recita la invocación, que termina cuando se atraviesa el corazón de la víctima con el clavo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el cuerpo de la víctima será «absorbido» por la esquina, apareciendo el *meriot* en su lugar (su forma dependerá de cómo se lo imagine el demonólogo o del aspecto que se suponga que deba tener según le hayan dicho o leído, en caso de que no conozca las particularidades del demonio).

Invocación de Ondinas de Sangre

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta el primer canto de pájaros.

✧ **Componentes:** Sangre humana fresca, al menos la cantidad suficiente que tendría un adulto; un caudal de agua, río, pozo o lago; sangre del ejecutante.

✧ **Preparación:** Se arroja la sangre al caudal de agua, mientras se recita la invocación, la cual termina con las exhortaciones finales mientras el invocador arroja su sangre al agua.

✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, la sangre se irá «concentrando» y de las aguas se elevará la ondina.

Invocación de Osombros

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El osombro se vinculará al demonólogo de manera permanente, apareciéndose cuando haya algo que robar y desapareciendo cuando termine su trabajo.

✧ **Componentes:** Sangre de un ladrón, una moneda de oro, la de mayor valor del reino, una noche sin luna.

✧ **Preparación:** En una noche sin luna, el demonólogo traza el círculo de invocación del demonio con la sangre del ladrón, tras lo que da la espalda al mismo y recita la invocación, terminando esta cuando el demonólogo arroja la moneda a su espalda.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito y el demonólogo tiene la puntería de que la moneda caiga dentro del círculo, esta no llegará a tocar el suelo, pues un osombro aparecerá, apropiándose de ella y jurando «lealtad» eterna a su benefactor.

Invocación de Rodenos

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Especial.

✧ **Componentes:** Una rata, un cuchillo oxidado, un cirio, sangre del ejecutante.

✧ **Preparación:** Se pincha con el cuchillo y se deja caer una gota de sangre en el cirio. Se enciende y con su cera se dibuja un círculo. Se coge a la rata y, tras inmovilizarla, se la hiere de muerte y se la deja desangrarse, usando la sangre para dibujar el círculo mágico lentamente. El ritual termina con las exhortaciones, recitadas cuando expira el animal.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el efecto dependerá del nivel de *vis* del hechizo usado. Como hechizo de *vis quinta*, se invocará 1D3 rodenos. Estos rodenos no estarán bajo el control del ejecutante y se dedicarán a perjudicar a los moradores de la casa, no pudiendo salir de la misma. La duración del hechizo en este caso es permanente hasta matar a los demonios, expulsarlos o exorcizarlos. Como hechizo de *vis sexta*, se invoca a

un solo rodano, el cual será fiel al demonólogo a la manera de los lutines (y al igual que ellos su fidelidad terminará con la primera buena acción que haga el blanco).

Invocación de Sombras Furtivas

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Normalmente el demonio partirá al primer rayo de luz solar que le toque.
- ✧ **Componentes:** Un lugar en completa oscuridad donde la luz solar no haya entrado en años.
- ✧ **Preparación:** El invocador se interna en la oscuridad y recita la invocación mediante susurros.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, será inmediatamente «poseído» por una sombra furtiva.

Invocación de *Surush*

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá cuando termine su tarea, sea solicitado por su señor demoníaco o si no llega a un acuerdo con su invocador, lo que ocurra antes.
- ✧ **Componentes:** Una estatua de oro con la forma de un *surush* (no es necesario que sea a tamaño real, pero que al menos sea de una libra), cuatro cirios, carbón, cuatro gotas de sangre del ejecutante.
- ✧ **Preparación:** Se coloca la estatua en el centro y se rodea con un círculo dibujado con el carbón, colocando una gota de sangre en cada punto cardinal y un cirio encima. Se encienden los cirios y se recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la estatua de oro empezará a cambiar, tomando la forma del *surush* invocado. Si no se dibuja en el círculo el nombre del *surush* que se desea invocar, se invocará uno al azar.

Invocación de Susurradores Oscuros

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá solo cuando se expulsado o exorcizado.
- ✧ **Componentes:** Sangre de un pecador, una víctima (opcional).
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo mágico con la sangre del pecador y se coloca a la víctima del susurrador en el centro (si no se dispone de la misma, el susurrador se lanzará hacia el demonólogo). En la más negra oscuridad, se recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito y la víctima falla su tirada de RR, el susurrador aparecerá, poseyendo a su víctima.

Invocación de Venganzas Rojas

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al primer tañido que llame a oración.

- ✧ **Componentes:** Un mechón pelirrojo, sangre del ejecutante, madera de brezo, hojas de ajeno.
- ✧ **Preparación:** El invocador traza un círculo con su sangre y coloca la madera y las hojas en el centro, prendiéndoles fuego mientras recita la invocación, mientras deja caer el mechón en el fuego.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, una venganza roja aparecerá en breve.

Invocar a Aclia

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta el primer toque de oración que se escuche.
- ✧ **Componentes:** Una campanilla de oro, un vestido de niña, sangre de alguien con remordimientos, tiza o carbón, tres cirios.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo de invocación y se colocan los cirios formando un triángulo, dejando el vestido en el centro y, tras manchar la campanilla con la sangre, se procede a recitar la invocación, mientras se toca la campana y se rodea el círculo sin parar. La invocación finaliza dejando la campanilla encima del vestido.
- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, el vestido se «hinchará», y acot seguido aparecerá Aclia.

Invocar a Adoón

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que su invocador le pida expresamente que se vaya.
- ✧ **Componentes:** Los mismos que cualquier invocación de despojos.
- ✧ **Preparación:** La invocación es idéntica a la de invocación de despojos, con una variante de las palabras del hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito y la víctima falla su tirada de RR, Adoón poseerá a la víctima.

Invocar a Albela

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá lo antes posible.
- ✧ **Componentes:** Pergamino virgen, tinta prodigiosa, una pluma nueva, un brasero, carbón. La invocación ha de realizarse bajo techo.
- ✧ **Preparación:** Se escribe una educada carta solicitando la presencia del demonio, tras lo cual se quema en el brasero, junto a la pluma y se recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, Albela aparecerá por la puerta (o similar), saludando con alguna expresión extraña (sí, puedes esperarte un «ola k ase»).

Invocar a Aníram

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el fuego se apague.
- ✧ **Componentes:** Sangre del demonólogo, un arma que haya matado a alguien, madera de un campo de batalla, lágrimas de madre.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo de invocación, usando el arma y la sangre del demonólogo. Tras esto se coloca la madera en los cuatro puntos cardinales del círculo y se la hace arder. Mientras el fuego arde se recita la invocación a Aníram, mientras se lanzan las lágrimas al centro del círculo de invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Aníram aparecerá en el centro del círculo, demandando conocer el motivo de su invocación.

Invocar a Arisfatú

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá lo antes posible.
- ✧ **Componentes:** Sangre de un asesinado, un cuenco de barro, tres gotas de aceite de ricino, agua de manantial.
- ✧ **Preparación:** Se mezclan los componentes en el cuenco y se recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Arisfatú hablara al invocador a través de su reflejo en el cuenco.

Invocar a Armont

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del alba.
- ✧ **Componentes:** Un brasero; un cuchillo, sierra o martillo; carbón; tiza; seis cirios; sangre del ejecutante; una obra de arte (no importa el valor).
- ✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella de cinco puntas, colocando un cirio en cada una de ellas y el brasero en el centro con el carbón. Se moja la obra con la sangre y se empieza a destruir, arrojando los restos al brasero, a la vez que se recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Armont acudirá en breve.

Invocar a Artet

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio no partirá voluntariamente, quedándose en la tierra el mayor tiempo posible.
- ✧ **Componentes:** Un arma que haya matado a alguien, sangre humana, tres cirios negros.

✧ **Preparación:** Se dibuja un triángulo con la sangre y se coloca un cirio en cada extremo y el arma en el centro, tras lo que se comienza la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el arma se deshace, cambiando de forma, normalmente un espejo, yelmo o busto, dirigiéndose Artet mentalmente a su invocador.

Invocar a Asbastrí

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio tratará de permanecer en nuestro mundo el máximo tiempo posible.
- ✧ **Componentes:** Los mismos que el invocar despojos.
- ✧ **Preparación:** El hechizo no deja de ser una variante del invocar despojos, llamando a Asbastrí en concreto.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Asbastrí poseerá a la víctima.

Invocar a Asdastra

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio cuando le venga en gana.
- ✧ **Componentes:** Al menos trece serpientes, sangre de demonio, carbón y azufre.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo mágico con el carbón y se «santifica» con la sangre y el azufre, colocando las sierpes en el centro, recitándose la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el número de serpientes aumentará, enlazándose formando el ovillo que es Asdastra.

Invocar a Augram

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá cuando se apaguen las velas o cuando cumpla el trato con su invocador, lo que se dé más tarde.
- ✧ **Componentes:** Una moneda de oro, tres cirios.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo de invocación, rayando el suelo con la moneda de oro y dejándola en el centro del mismo. Se colocan los cirios en forma de triángulo y se encienden, recitando la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la moneda desaparece, apareciendo Augram en su lugar.

Invocar a Badeus

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá cuando se apaguen las brasas del carbón.
- ✧ **Componentes:** Las cenizas de un jugador, carbón, azufre, un dado o taba, al menos tres monedas de oro ganadas en una apuesta.

✧ **Preparación:** Se dibujan dos cuadrados, de forma que formen un octágono, con las cenizas. En su interior se colocan la taba, las monedas y el carbón, cerrando el conjunto en un círculo hecho con el azufre. El demonólogo prende el carbón, recitando el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, de los vapores del fuego surgirá una bruma de la que surgirá Badeus.

Invocar a Bencino

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá al oír el primer tañido llamando a oración.

✧ **Componentes:** Los ojos de una serpiente; piel de serpiente; sangre de tres personas distintas al invocador, que sigan vivas; espinos; cuatro troncos.

✧ **Preparación:** Se mojan con la sangre los troncos y se encienden, quemando uno a uno el resto de componentes. Al llegar al último, se da la espalda a la hoguera y se recita la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, de la hoguera surgirá una impresionante humareda dorada, de la que surgirá Bencino.

Invocar a Berreth

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá cuando se apague el fuego.

✧ **Componentes:** Un texto sagrado, sangre y esputo del invocador, ropas y sangre de un religioso.

✧ **Preparación:** El demonólogo usa su propia sangre para trazar un círculo, pone las ropas en el centro, mojadas con la sangre del religioso. Prende fuego a las ropas y, tras romper el texto, lo arroja a las llamas a la vez que recita la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Berreth se comunicará con su invocador, confundiéndose su voz con el crepitar de las llamas.

Invocar a Bhêz

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá cuando el invocador salga de la estancia.

✧ **Componentes:** Cirio bendito, polvo de oro, tiza, topacio, amatista, cuarzo y piedra de ara.

✧ **Preparación:** Se dibujan unos signos mágicos en el cirio con el polvo de oro. Se dibuja un círculo mágico que recuerda a una cruz celta, poniendo en el norte el topacio, en el sur la amatista, en el este el cuarzo, en el oeste la piedra de ara y el cirio en el medio. El invocador se arrodilla al sur del círculo y recita la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el cirio se encenderá solo, separándose la llama y avivándose hasta aparecer Bhêz.

Invocar a Bobrei

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá cuando escuche el primer tañido de maitines.

✧ **Componentes:** Hollín, siete dientes de comadreja, siete cirios negros, un brasero de bronce, carbón, azufre y una piel de zorro.

✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo de invocación con el hollín, poniendo los cirios formando una estrella de siete puntas, marcando las puntas con los dientes y colocando el brasero encendido en el centro, donde se procederá a quemar la piel, a la vez que se recita la invocación.

✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, el demonio aparecerá, aproximándose al demonólogo. Cuando se invoca a Bobrei, hay un 50 % de posibilidades de que Jacobus acuda con él.

Invocar a Bonaro

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá al primer tañido de la campana de la mañana.

✧ **Componentes:** Una vela, carbón o tiza.

✧ **Preparación:** En una habitación, a solas, el invocador dibuja el círculo mágico y enciende una vela y empieza a recitar una larga invocación en verso.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Bonaro aparecerá en el círculo.

Invocar a Bonthu

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá al amanecer.

✧ **Componentes:** Un campo sembrado, un cabrón, varios tallos de lo sembrado, una hoz, sangre del ejecutante.

✧ **Preparación:** Se hace un círculo en el campo sembrado, segando cualquier planta o tallo. En el centro se cava un hoyo y se coloca al cabrón. Se amontona lo segado formando un círculo y se le prende fuego. Se empieza a recitar la invocación a la vez que se sacrifica al cabrón de forma ritual. Terminada la invocación, se da la espalda al agujero y se sale del círculo de fuego.

✧ **Descripción:** Si se tiene éxito, Bonthu aparecerá bailando alrededor del círculo.

Invocar a Bolgoro

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá cuando desee, dependerá de la actitud de su invocador que permanezca más o menos y que vuelva en un futuro.

Parte III: Goetia

✧ **Componentes:** Brasero, carbón, perfume de Sатурno, cáliz de oro, sangre de Virgo, tierra de un lugar donde se haya realizado un aquelarre, cinco cirios de sebo de cabrón negro.

✧ **Preparación:** Se dibuja usando la tierra una estrella invertida de cinco puntas, colocando un cirio en cada punta. Se coloca el brasero en el centro y se quema el perfume, recitando la invocación.

✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito el brasero producirá una oscura humareda de donde surgirá el demonio.

Invocar a Bornafet

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá al alba.

✧ **Componentes:** Huesos humanos, carbones, seis cirios negros, un brasero, azufre, tiza, sangre del invocador.

✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella de seis puntas, colocando un cirio en cada punta. Se coloca en el centro el brasero y se queman los huesos, el carbón y el azufre, agregando el demonólogo su sangre, y recitando la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, se generará una enorme humareda de la que surgirá Bornafet.

Invocar a Bringamo

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá cuando se ventile todo el vino (cuanta mayor calidad, más lo saboreará).

✧ **Componentes:** Vino bueno, vino malo, una puerta, una jarra, un cáliz desconsagrado, un cirio desconsagrado.

✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo mágico en la puerta, usando el vino malo. Se vierte el vino bueno en la jarra y se llena el cáliz. Dirigiéndose a la puerta, se dan tres golpes en ella y se recita la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Bringamo aparecerá en breve, abriendo la puerta y apurando el cáliz lo primero.

Invocar a Brolín'or

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Brolín'or tratará de demorar su vuelta a los Infiernos. Al partir, el demonio toma forma humana y se pierde en la ciudad.

✧ **Componentes:** Herramientas de tormento con al menos un año de «uso», sangre de paloma, tres cirios benditos, incienso, brasero de bronce, carbón.

✧ **Preparación:** Se dibuja un triángulo con la sangre y se coloca un cirio en cada punta. A continuación, mientras se quema el incienso y se recita la invocación, se dará vueltas con la mano izquierda a la herramienta de tormento.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Brolín'or aparecerá en el interior del triángulo.

Invocar a Brovo

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá cuando se mate su cuerpo físico, se le expulse o exorcice.

✧ **Componentes:** Una víctima, sangre de inocente, azufre, cáliz profanado.

✧ **Preparación:** El hechizo es muy similar al de invocación de descarnados. Se coloca a la «víctima» (un hombre o mujer) y se vierte la sangre en el cáliz. Con él, se dibuja un círculo y se recita la invocación, vertiendo la sangre del cáliz en la boca de la víctima.

✧ **Descripción:** Si tiene éxito el hechizo y la víctima falla su tirada de RR (algo muy normal, debido a la alta IRR del demonio), Brovo poseerá el cuerpo.

Invocar a Burdracas

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá cuando termine su tarea, aunque no al Infierno, sino a incordiar o dañar a la iglesia, los curas o monjas más cercanos.

✧ **Componentes:** Los mismos que cualquier invocación de despojos.

✧ **Preparación:** La invocación es idéntica a la de invocación de despojos, con una variante de las palabras del hechizo, que invocan a Burdracas en concreto, haciendo hincapié en su poder, junto a terribles improperios contra la Iglesia.

✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, Burdracas poseerá a la víctima.

Invocar a Cagriol

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá hasta el amanecer.

✧ **Componentes:** Azufre, un cáliz de oro, vino de calidad, cinco cirios dorados, sangre de cordero.

✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella invertida de cinco puntas con el azufre y se dispone un cirio en cada extremo. En su centro se dibuja un círculo con la sangre y se coloca el cáliz con el vino, y a continuación se procede a realizar la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Cagriol aparecerá bebiendo el vino en primer lugar.

Invocar a Canobos

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá antes del canto del gallo.

✧ **Componentes:** Un cráneo de perro o lobo, huesos humanos, carne fresca, sangre de perro.

✧ **Preparación:** Se forma un círculo con los huesos, colocando el cráneo y la carne en el centro y dibujando una serie de símbolos mágicos con la sangre.

✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, Canobos aparecerá en el centro del círculo.

Invocar a Caridías

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá lo antes posible.

✧ **Componentes:** Un farol, una vela, dos monedas de oro.

✧ **Preparación:** De noche, a las orillas de un lago, río o mar, se enciende el farol y se recita la invocación, arrojando las monedas al agua.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, se formará una espesa bruma, y Caridías aparecerá en breve en su barca, remando por el agua.

Invocar a Casden

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá a la siguiente luna llena.

✧ **Componentes:** Tiza, huesos de gato negro, sangre de lechuza, cinco cirios negros, una piedra de azabache.

✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo de invocación, poniendo los cirios formando una estrella invertida de cinco puntas, marcando las puntas con la sangre, y rodeándolo con los huesos del gato, colocando la piedra en el centro.

✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, Casden aparecerá en breve.

Invocar a Coramius

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá al alba.

✧ **Componentes:** Una criatura, tiza, cinco cirios negros.

✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella invertida de cinco puntas y se coloca un cirio en cada extremo. Se coloca a la criatura en el centro, del tamaño igual o superior al de un perro y se le empieza a torturar hasta la muerte, aterrorizándola en extremo, mientras se recita la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la criatura parecerá disolverse en un espeso humo negro, de donde surgirá Coramius.

Invocar a Cormeros

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá cuando haya devorado a su víctima o víctimas.

✧ **Componentes:** Una piel de culebra, azufre, sangre de cabrón negro, tres cirios negros, cinabrio, al menos una víctima.

✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella invertida con la sangre y se bendice, lanzando el azufre con el cinabrio molido hacia los cuatro puntos cardinales. Se colocan los cirios formando un triángulo y se coloca a la víctima (o víctimas) encadenada en el interior del círculo mágico, con la piel de la culebra sobre el corazón. Hecho esto se recita la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Cormeros aparecerá, surgiendo de las sombras, y devorará los corazones de las víctimas mientras aún están vivas. Tras esto el demonio mirará al invocador, rejuveneciéndolo un año por corazón devorado, partiendo si no le solicita nada más.

Invocar a Corquido

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá antes del alba.

✧ **Componentes:** Una víctima inocente, un arma militar que haya matado a alguien, tierra de un campo de batalla, cinco cirios negros.

✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella invertida de cinco puntas con la tierra, colocando un cirio en cada extremo. En su centro se sitúa a la víctima y se sacrifica con el arma, mientras se recita la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Corquido aparecerá en breve.

Invocar a Corrisia

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá cuando salga el sol.

✧ **Componentes:** Sangre de un demonólogo, trece cirios negros, grasa humana, una concha marina, madera de un naufragio, un trozo de carbón.

✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella de trece puntas con el carbón, colocando los cirios en las puntas. Se dibuja un círculo con la grasa y se coloca la madera en el centro, prendiéndole fuego. Se sale del círculo y se recita la invocación, arrojando la sangre del demonólogo de vez en cuando.

✧ **Descripción:** Si se tiene éxito en la invocación, la pira se apagará, surgiendo de ella una espesa niebla, y tras breves momentos Corrisia. Recuerda que, si no se llega a un pacto con Corrisia, este matará a su invocador.

Invocar a Culzca

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá al primer canto del gallo, siempre que no se escape del círculo de invocación.

✧ **Componentes:** Tiza, sebo de carnero, seis cirios negros, sangre humana y al menos 50 kilos de carne.

✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo de invocación, poniendo los cirios de manera que formen una estrella de seis puntas, marcando las puntas con el sebo y la sangre, y colocando la carne en el centro. Es una necesaria precaución rodear el círculo con un círculo de polvo de plata, para evitar que Culzca escape, pero este detalle suele ser obviado en los grimorios, lo cual suele ser nefasto para los que lo invocan por primera vez.

✧ **Descripción:** En caso de tener éxito, Culzca aparecerá en el interior de la estrella.

Invocar a Cheved

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá cuando lo desee.

✧ **Componentes:** Una piel de serpiente, tres cirios, cenizas, una manzana.

✧ **Preparación:** Se dibuja un triángulo con las cenizas, colocando un cirio en cada punta y la piel y la manzana en el centro, recitando la invocación a continuación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la piel de la serpiente parecerá hincharse hasta aparecer Cheved.

Invocar a Dalmat

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá al primer canto del gallo.

✧ **Componentes:** Tiza, tres cirios blancos, un plato de oro, sangre del ejecutante.

✧ **Preparación:** Se dibuja un triángulo, poniendo un cirio en cada punta y el plato en el medio, «bendiciéndolo» con la sangre del ejecutante. Es importante no olvidar dibujar «la puerta de la cueva» en la esquina inferior izquierda del triángulo. Se coloca lo que se quiera guardar en el plato y se procede a la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Dalmat aparece en el triángulo.

Invocar a Deblos

Invocación.

✧ **Componentes:** Un espejo de gran tamaño, seis manos de gloria, un brasero, carbón vegetal, un grimorio con tres hechizos o más.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio no aparecerá físicamente, comunicándose a través del espejo.

✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella de seis puntas y se sitúa el espejo en medio, colocando una mano de gloria encendida en cada punta. El demonólogo, tras encender el brasero, arroja el grimorio dentro del mismo, hoja por hoja, mientras recita la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la imagen de Deblos se aparecerá en el espejo, comunicándose con su invocador.

Invocar a Devendro

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Haya o no pacto, el demonio se quedará toda la noche.

✧ **Componentes:** Vino, seis velas, una escoba.

✧ **Preparación:** El demonólogo deberá barrer el suelo donde vaya a dibujar el círculo. Tras esto, usando el vino, dibujará el círculo mágico, formado principalmente por una estrella de seis puntas, donde en cada una de sus puntas colocará una vela encendida. Para que la invocación funcione, el demonólogo debe invocar con éxito tres veces al demonio, ya que de otra manera, este no aparecerá.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene finalmente éxito, aparecerá Devendro que, con voz cansada e irritada, preguntará por qué demonios ha sido invocado.

Invocar a Disleion

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que el demonólogo le ordene expresamente que se vaya, aunque si el demonio ha poseído cuerpos adicionales, estos no se irán, debiendo ir a buscarlos uno a uno y darles la orden.

✧ **Componentes:** Los mismos que al invocar despojos.

✧ **Preparación:** El hechizo no deja de ser una variante del Invocar Despojos, llamando a Disleion en concreto.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Disleion poseerá a la víctima.

Invocar a Doplas

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá lo antes posible.

✧ **Componentes:** Al menos 20 monedas de oro, vara nueva de abedul.

✧ **Preparación:** El ritual se debe hacer al aire libre. Se dibuja el círculo mágico con la vara, abriendo un agujero en el centro y enterrando el oro. A continuación se recita la invocación, rompiendo la vara al finalizarla.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Doplas surgirá del centro del círculo (el oro se pierde).

Invocar a Doprosh

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá cuando haya cumplido el deseo o sea despedido por el demonólogo.

✧ **Componentes:** Perfume de Mercurio, un brasero, carbón, sangre del demonólogo, un cuchillo.

✧ **Preparación:** Esta invocación solo se puede realizar de noche. El demonólogo se corta con el cuchillo el dedo

pulgar y usa la sangre para trazar un círculo alrededor del brasero ardiente, mientras entona los cánticos de la invocación. El ritual termina quemando el perfume y arrojando a las llamas cuatro gotas de sangre, hacia los cuatro puntos cardinales.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la bruma incandescente de Doprosh surgirá de las llamas.

Invocar a Doqmo'or

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá lo antes posible.
- ✧ **Componentes:** El sacrificio, mediante tortura de una virgen; cinco cirios negros; hojas de camaleón negro; grilletes.
- ✧ **Preparación:** Se encadena y se cuelga a la víctima en medio de la habitación, colocando los cirios alrededor de ella con la forma de una estrella invertida de cinco puntas. Se recitan los comienzos de la invocación y se hace que la víctima se coma las hojas. El demonólogo procede a su tortura, lenta y silenciosamente, usando su sangre, para ir dibujando lentamente el círculo de invocación. El hechizo termina recitando el final de la invocación, que debe coincidir con el último suspiro de la víctima.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito el hechizo, la luz de la sala disminuirá, las ventanas y puertas se abrirán y cerrarán y la luz volverá lentamente, descubriendo la figura de Doqmo'or en el centro del círculo mágico.

Invocar a Droskho

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al primer toque de oración.
- ✧ **Componentes:** Seis monedas de oro, polvo de oro, un cráneo de rata, un cráneo de buitre, un cirio negro.
- ✧ **Preparación:** En total oscuridad, se dibuja una estrella de seis puntas con el polvo, colocando una moneda en cada extremo y el cirio encendido en el centro. Se procede a la invocación, golpeando cráneo con cráneo, mientras se recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la llama del cirio se apaga y aparece Droskho.

Invocar a Ekrem

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Normalmente el demonio partirá antes del amanecer, aunque suele demorar su partida.
- ✧ **Componentes:** Limaduras de oro, plata, cobre, hierro, plomo y estaño, mercurio líquido, tres braseros, carbón, perfume de Saturno.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja una compleja figura mágica, compuesta de multitud de círculos concéntricos hechos con la limaduras y el mercurio, colocando los braseros a su alrededor en forma de triángulo. Se procede a la invocación, recitando las letanías, mientras se queman los perfumes.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Ekrem aparecerá en el interior del círculo mágico.

Invocar a El que Devora el Odio

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta ser muerto o expulsado.
- ✧ **Componentes:** Sangre de cordero, sangre humana, hiedra venenosa, una víctima.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo mágico con la sangre. Se coloca a la víctima en el centro y se le frota la hiedra mientras se recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, El que Devora el Odio poseerá a la víctima si esta falla su tirada de RR.

Invocar a El que Devora la Lujuria

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta ser muerto o expulsado.
- ✧ **Componentes:** Un cadáver, sangre de doncella, raíz de mandrágora (planta), sangre de paloma.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo con la sangre de doncella y se coloca el cadáver en el centro. Se recita la invocación, que termina cuando se alimenta al cadáver con la raíz de mandrágora mojada en sangre de paloma.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el cadáver convulsionará y será poseído por el *mashkith* en 2D6 asaltos.

Invocar a Elestos

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al alba, aunque nada impide que vuelva.
- ✧ **Componentes:** Huesos de un demente, sangre de lechuza, trece cirios negros.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un complicado círculo mágico, que se asemeja a una estrella de trece puntas, colocando un cirio en cada extremo. Tras colocar los huesos en los cuatro puntos cardinales, se recita (más bien se aúlla) la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Elestos aparecerá flotando desde el interior del círculo.

Invocar a Elidna

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** La diablesa tratará de alargar su invocación lo más posible.
- ✧ **Componentes:** Los ojos de cuatro gatos callejeros (o no) de los cuatro puntos cardinales del lugar, un lago, estanque o alberca.
- ✧ **Preparación:** Se lanzan los ojos en el estanque mientras se recita la invocación de la diablesa.

- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, Elidna saldrá de las aguas.

Invocar a Emen'on

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del alba.
- ✧ **Componentes:** Una cantidad respetable de insectos, sangre humana, altramuces, un cadáver, un cuenco.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un círculo con la sangre alrededor del cadáver. En el cuenco se machacan los bichos con los altramuces, empezando a recitar la invocación, y luego se da a «beber» la mezcla al cadáver.
- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, multitud de insectos acudirán al cuerpo, momento en el cual será poseído y reanimado por Emen'on.

Invocar a Enneff

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al amanecer.
- ✧ **Componentes:** Un grimorio o tratado de demonología completo, sangre del ejecutante, fuego infernal, el anillo de un obispo, tiza, un cuchillo o arma de corte.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja con la tiza una estrella de siete puntas simple dentro de un círculo, colocando el libro en su centro y dejando caer la sangre encima; a continuación se sella con el anillo del obispo. Tras esto se prende el libro y se recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, se producirá un gran fogonazo en el interior de la estrella y aparecerá Enneff.

Invocar a Esmial

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al primer toque de oración.
- ✧ **Componentes:** Sangre de sierpe, entre una o seis serpientes (según su longitud), tres cirios negros, la lengua de un mentiroso.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un triángulo con la sangre, colocando un cirio en cada extremo. En su interior se forma una espiral con las serpientes, colocando la lengua en su centro.
- ✧ **Descripción:** Si tras recitar la invocación, el hechizo tiene éxito, los cirios se apagarán por un repentino viento y Esmial aparecerá en el triángulo.

Invocar a Ezzenn

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá lo más tarde posible.
- ✧ **Componentes:** Una pandereta, una dosis de Polvos Elementales, una pluma del vestido de Ezzenn.

- ✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella de cinco puntos con los Polvos Elementales, colocando la pluma en el centro. A continuación se recita la invocación mientras se toca la pandereta.

- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, Ezzenn aparecerá bailando en el interior del círculo mágico.

Invocar a Fabrílio

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al amanecer.
- ✧ **Componentes:** Un instrumento musical, una competencia en dicho instrumento de al menos el 50 %, tiza, una vela blanca, un mantel nuevo, pan del día y vino bueno.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un simple círculo con la tiza y se monta una improvisada mesa el norte del círculo. A continuación, el demonólogo se sienta al sur del círculo y tras recitar la invocación procede a tocar una melodía muy especial (debe conseguir una tirada exitosa de la competencia).
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Fabrílio aparecerá en el círculo.

Invocar a Fausnar'eq

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá cuando vea cualquier tipo de luz.
- ✧ **Componentes:** Sangre de gato negro, plato de plata, cinco monedas de oro, inciensos planetarios.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un pentáculo invertido con la sangre del gato, colocando el plato con las monedas sobre él y quemando los inciensos en él. Se reduce la estancia a la más absoluta oscuridad y se procede a recitar la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, en breve se escuchará la susurrante voz de Fausnar'eq.

Invocar a Fenerzzi

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al primer tañido de oración.
- ✧ **Componentes:** El cadáver de un soldado o un brujo, una loriga de mallas, un bacinete, un montante, una dosis de Muerte Verde, sangre del demonólogo.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo mágico con la misma sangre del demonólogo, colocando a continuación el cadáver en el centro del diagrama, vestido con la armadura y el montante. A continuación se vuelca la dosis de la Muerte Verde en la boca del cadáver al tiempo que se recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el cadáver se transformará, tornándose en Fenerzzi.

Invocar a Gradio

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del próximo toque de oración.
- ✧ **Componentes:** Una medalla o distinción militar de algún tipo, una gota de sangre del ejecutante, tierra de un campo de batalla, cenizas de un soldado.
- ✧ **Preparación:** Con las cenizas y la tierra, se dibuja el círculo mágico y se entra en él. Se empieza a recitar la invocación, a la vez que se derrama una gota de sangre en la medalla o distinción.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Gradio aparecerá acompañado de un par de demonios que lo anunciarán con gran pompa y fanfarria.

Invocar a Guzzo

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio tratará de alargar su tiempo en nuestro mundo todo lo que pueda, aunque volverá al Infierno cuando el último de los cirios se apague, salvo pacto que le permita estancia.
- ✧ **Componentes:** Un conejo o liebre negra, seis cirios benditos, un cuchillo nuevo, abundante comida y bebida. La invocación debe hacerse pasada la medianoche.
- ✧ **Preparación:** Se mata al conejo y con su sangre se traza el círculo mágico, colocando un cirio en cada extremo de una estrella de seis puntas, tras lo cual se dejan los restos del conejo en el centro y se recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, los restos del conejo se reforman, apareciendo Guzzo.

Invocar a Gunash

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá lo antes posible, normalmente tras recibir los dineros.
- ✧ **Componentes:** Una moneda de oro del reino del invocador, tiza o carbón.
- ✧ **Preparación:** Con la tiza o carbón se dibuja en el círculo de invocación una estrella de siete puntas, tras lo cual el invocador le da la espalda y recita la invocación, arrojando finalmente la moneda sobre su hombro izquierdo, hacia el círculo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Gunash aparecerá pillando la moneda al vuelo (no la devolverá).

Invocar a Halgorr

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá lo antes posible..., o no.

✧ **Componentes:** Un lugar oscuro, un talismán de Latón de Nuevas, sangre del ejecutante, un cuchillo.

✧ **Preparación:** En completa oscuridad, el demonólogo se corta la palma de la mano izquierda y traza el signo de Halgorr en el talismán de Latón de Nuevas.

✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, la voz del demonio surgirá a las espaldas del demonólogo, pidiendo unos momentos de espera antes de comenzar el diálogo, momentos que muchos sospechan aprovechará el demonio para actualizar su libretita.

Invocar a Hastia

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá lo antes posible.
- ✧ **Componentes:** Una morada decorada de forma lujosa, un cáliz de oro, vino de calidad, una competencia de Corte del 60 % o superior.
- ✧ **Preparación:** En la morada, el demonólogo recita la invocación a Hastia, llenando el cáliz y arrodillándose. La invocación de Hastia es extremadamente elaborada, así que completarla requiere tres minutos.
- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, Hastia acudirá y aceptará el cáliz.

Invocar a Horzzo

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al primer toque de campana de oración.
- ✧ **Componentes:** Sangre fresca de tres a cinco niños «malos», ocho cirios negros.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo de invocación, una estrella de ocho puntas, con la sangre, colocando un cirio en cada extremo, tras lo que se recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, Horzzo acudirá apareciendo lentamente en los tres siguientes asaltos.

Invocar a Hudniel

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al primer canto del gallo.
- ✧ **Componentes:** Un arma que haya matado a alguien, brasero, carbón, sangre del ejecutante, cinco cirios negros, azufre, ramas de espino.
- ✧ **Preparación:** Se usa el azufre para dibujar una estrella de cinco puntas, colocando un cirio en cada punta. Se coloca el brasero en el centro con el carbón y las ramas y se enciende. Se coloca el arma en el brasero y se pone al rojo, momento en el cual se procede a la invocación, derramando la sangre sobre el arma al finalizar.

- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, Hudniel saldrá de las sombras.

Invocar a Iog

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al primer tañido de oración.
- ✧ **Componentes:** Polvo de oro, incienso de Mercurio, brasero, carbón, agua solarizada, doce cirios.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja una compleja estrella de doce puntas, colocando un cirio en cada punta y el brasero en el centro. Se consagra con el agua y se procede a la invocación, quemando el incienso durante la misma.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Iog aparecerá de inmediato.

Invocar a Isbel

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá tras la primera campanada de la mañana.
- ✧ **Componentes:** Los mismos que los de una invocación de súcubos ordinaria.
- ✧ **Preparación:** El hechizo es una variante de la invocación de incubos y súcubos, usando el nombre de Isbel específicamente durante la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, Isbel saldrá lascivamente desde las sombras.

Invocar a Isifel

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del amanecer.
- ✧ **Componentes:** Carbón, azufre, espinos, sangre de inocente, perfume de Saturno.
- ✧ **Preparación:** El hechizo es una variante de la invocación de demonios de la adversidad.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Isifel aparecerá en breve.

Invocar a Jacobus

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá cuando escuche el primer tañido de maitines.
- ✧ **Componentes:** Hollín, siete plumas de cuervo, siete cirios negros, una lengua de vaca, azufre.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo de invocación con el hollín, poniendo los cirios de manera que formen una estrella de siete puntas, marcando las puntas con las plumas, colocando la lengua en el centro.

- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, el demonio se aparecerá en el círculo mágico. Cuando se invoca a Jacobus, hay un 50 % que acuda acompañado de Bobrei.

Invocar a Jodga

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá cuando los carbones del brasero o infiernillo se enfríen.
- ✧ **Componentes:** Puchero con tapa, agua, hollín, carbón, brasero o infiernillo, un gato negro, tres hojas de artemisa.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo de invocación con el hollín, colocando el brasero o infiernillo en el centro. Se coloca el agua con la artemisa en el puchero y se mete al gato dentro, llevando el agua a ebullición mientras se recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Cuando el gato haya muerto, el puchero explotará, surgiendo de él Jodga.

Invocar a Kaymass

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del alba.
- ✧ **Componentes:** Los usuales de una invocación de sombras, aunque se puede sustituir el sacrificio humano por el sacrificio de un ser irracional maligno.
- ✧ **Preparación:** Prácticamente idéntica a la invocación de sombras, aunque con una letanía de invocación distinta.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Kaymass surgirá de las sombras.

Invocar a Kerantos

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del alba.
- ✧ **Componentes:** Una prenda de ropa cara, sangre de un inocente, tres cirios, polvo de oro, aguja de oro.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un triángulo con el polvo de oro, colocando un cirio en cada extremo. Se dibujan con la sangre y la aguja varios símbolos mágicos y se recita la invocación, finalizándola arrojando la prenda al interior del triángulo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la prenda se hinchará rápidamente y explotará, tras lo que aparecerá Kerantos.

Invocar a Kreodemos

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá cuando se termine la consulta.
- ✧ **Componentes:** Conocimiento Mágico 75 % o más, carbón o tiza, reglas, cuerdas u otras herramientas de trazado o dibujo.

✧ **Preparación:** El demonólogo debe dibujar el círculo de invocación en el suelo, el cual es una figura especialmente compleja, la cual tardará mínimo unos 2D10+15 minutos en esbozar, tras lo se procede a la invocación propiamente dicha, una compleja letanía que tardará otros 1D10+10 minutos.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, del círculo surgirá una neblina y de ella, Kreodemos.

Invocar a Landraú

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá, normalmente, antes del amanecer.

✧ **Componentes:** Tiza, brasero de bronce, carbón, incienso de Saturno, cinco cirios negros.

✧ **Preparación:** El ritual se debe realizar en una estancia. Se dibuja una estrella de cinco puntas invertida, con un cirio encendido en cada punta, y se coloca el brasero en su punta este. Se recita la invocación a la vez que se quema el incienso.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Landraú aparecerá por la puerta de la estancia.

Invocar a Lassú

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá antes del amanecer.

✧ **Componentes:** Cinco cirios negros, sangre de mago, perfume de Saturno, brasero, carbón, un talismán de un hechizo de *vis quinta, sexta o septima*.

✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella invertida de cinco puntas con la sangre, colocando un cirio en cada extremo y el brasero en el este. Se empieza a quemar el perfume y se termina recitando la invocación, mientras se destruye el talismán en el fuego.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Lassú surgirá del brasero, entrando en el interior del círculo mágico.

Invocar a Los que Arrebatan la Visión

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta ser expulsado.

✧ **Componentes:** Un ojo humano, un punzón, un huésped (¿víctima?) o cadáver que reciba al *mashkîth*.

✧ **Preparación:** Se coge el ojo y se le dibujan varios símbolos *qliphoticos*. Tras esto se recita la invocación y se le da a tragar al huésped del *mashkîth*.

✧ **Descripción:** Si el huésped falla su tirada de RR, será poseído por uno de Los que Arrebatan la Visión. Si se usa un cadáver en lugar de una persona viva, el cuerpo se transformará en el *mashkîth* en 2D3 asaltos, tiempo que bien puede aprovechar el demonólogo para salir por patas.

Invocar a Los que Cabalgan en Vientos de Infortunio

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta ser expulsado.

✧ **Componentes:** Sangre de gato negro, plumas de cuervo, polvo de tumba, seis cirios negros.

✧ **Preparación:** Alrededor de la víctima se dibuja con la sangre una compleja estrella de seis puntas, colocando las plumas cortadas de ciertas maneras y un cirio encendido en cada punta. Se ha de recitar la invocación dando vueltas alrededor del círculo mágico, mientras se arroja el polvo a la víctima.

✧ **Descripción:** Si la víctima falla su tirada de RR, será poseída por uno de Los que Cabalgan en Vientos de Infortunio.

Invocar a Los que Derraman la Sangre

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta ser muerto o expulsado.

✧ **Componentes:** Una víctima, un cuchillo que haya matado a alguien.

✧ **Preparación:** Se sitúa a la víctima en un recinto y se le corta, empezando a desangrarla. Con su sangre se empieza a dibujar el círculo de invocación. En el momento en el que la víctima esté a punto de morir por causa de la falta de sangre, se debe recitar la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la víctima sufrirá convulsiones y en 2D6 el *mashkîth* poseerá a la víctima, rompiendo sus ataduras.

Invocar a Los que Desgarran la Noche

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta ser muerto o expulsado.

✧ **Componentes:** Una mortaja de una tumba, sangre de un inocente, carbón, pelo del ejecutante.

✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo mágico con el carbón, y se coloca la mortaja en el centro, mojándola con la sangre y dejando caer el pelo mientras se recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la mortaja cambia, transformándose en la capa durmiente del *mashkîth*.

Invocar a Los que Devoran los Pecados

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta ser muerto el poseído o expulsado.

✧ **Componentes:** Dos víctimas, un cuchillo que haya matado a alguien, doce velas, agua bendita, sangre del ejecutante.

✧ **Preparación:** El ejecutante dibuja con su propia sangre el círculo mágico, rodeándolo con un círculo de doce velas y encerrando en su interior al futuro huésped del *mashkîth* en el lado norte y la víctima sacrificial al sur.

Acto seguido se recita la invocación a la vez que se sacrifica la víctima.

✧ **Descripción:** Si tiene éxito en la invocación, y el huésped falla su tirada de RR, será poseído por el *mashkith*.

Invocar a Los que se Arrastran Esparciendo la Muerte

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta ser muerto o expulsado.
- ✧ **Componentes:** Un cadáver, sangre de un asesinado, sangre y aliento del ejecutante.
- ✧ **Preparación:** Se usa la sangre para dibujar el círculo mágico y se coloca el cadáver en el centro, mojándole los labios con la sangre del ejecutante. A continuación se recita el hechizo, insuflándole el aliento al cadáver.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el cadáver empezará a sufrir convulsiones, poseyendo el *mashkith* el cuerpo en 2D6 asaltos.

Invocar a Los que Surgen de las Entrañas para Aniquilar a los Enemigos

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta ser muerto el poseído o expulsado.
- ✧ **Componentes:** Cenizas de un muerto, una víctima.
- ✧ **Preparación:** Usando las cenizas se dibuja un círculo mágico especial. Acto seguido, se le da la espalda y se recita la invocación, tras lo cual se coge un poco de ceniza de los cuatro puntos cardinales del círculo y se toca la frente de la víctima.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito y la víctima falla su tirada de RR, el *mashkith* la posee.

Invocar a Los que Surgen de las Pesadillas

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta ser muerto el poseído o expulsado.
- ✧ **Componentes:** Amapola, belladona, sangre de moribundo, cáliz consagrado, polvo de carbón, una víctima.
- ✧ **Preparación:** Se mezclan los ingredientes y se «consagran» en el cáliz, a la vez que se recita la invocación. Inmediatamente después, se debe dar de beber a la víctima.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito y la víctima falla su tirada de RR, uno de Los que Surgen de las Pesadillas poseerá a la víctima.

Invocar a Llemial

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al primer toque de campana llamando a oración.

✧ **Componentes:** Un rubí de cualquier tamaño, carbón, azufre, fuego griego, un brasero.

✧ **Preparación:** Se usa el carbón para dibujar el círculo de invocación, colocando el brasero en el centro y encendiéndolo con el fuego griego y el resto del carbón mientras se recita la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Llemial aparecerá, alzándose del brasero.

Invocar a Luzzann

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del amanecer.
- ✧ **Componentes:** Las cenizas de un difunto muerto por una maldición, un gallo negro, un cuchillo encantado. El ritual debe realizarse en una noche sin luna.
- ✧ **Preparación:** En una noche sin luna se dibuja con las cenizas el círculo de invocación. Se empieza a recitar la invocación, finalizando con el degüello del ave y esparciendo su sangre, a modo de bendición, sobre el círculo.
- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, las cenizas se arremolinarán, formándose una oscura nube, de la que surgirá Luzzann.

Invocar a Macrías

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al primer tañido de la campana de la mañana.
- ✧ **Componentes:** Un instrumento musical, un mínimo de 40 % en Música, tiza, tres cirios.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el triángulo de invocación, colocando un cirio en cada punto. Acto seguido se empieza a dar vueltas al mismo, tocando una extraña y particular melodía, al tiempo que de vez en cuando se deja de tocar para recitar partes de la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Macrías aparecerá en breve.

Invocar a Marasca

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al primer toque llamando a oración.
- ✧ **Componentes:** Cinco tipos de venenos distintos, arañas vivas, polvo de una tumba, cinco cirios negros.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja con el polvo una estrella invertida de cinco puntas, colocando un cirio en cada esquina. Se machacan las arañas en diversos puntos de la estrella y se empieza a recitar la invocación, mientras se queman los venenos en las llamas de los cirios.

✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, los restos de las arañas se concentrarán en el centro, hinchándose y creciendo, hasta tomar la forma de Marasca.

Invocar a Massel

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá cuando se apague la hoguera.
- ✧ **Componentes:** Leña de laurel, sangre humana, ramas de espino, un cuchillo, azufre.
- ✧ **Preparación:** Se clava el cuchillo en la tierra y se moja con la sangre, mezclada con el azufre, apilando la leña a su alrededor hasta formar una pira. Se le prende fuego y, cuando arda con viva llama, se recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Massel surgirá de la pira.

Invocar a Mazbraún

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del amanecer.
- ✧ **Componentes:** Sangre de virgen, tres monedas de oro, cirio fabricado con sebo humano.
- ✧ **Preparación:** El ritual se ha de hacer de noche, frente al mar o junto a un caudaloso río. Se dibuja un triángulo con la sangre, colocando una moneda en cada extremo, y se coloca el cirio en el centro. Se enciende el cirio y se recita el hechizo, arrojando las tres monedas al agua al acabar.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Mazbraún surgirá de las aguas en breve.

Invocar a Mecías

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al primer tañido que llame a oración.
- ✧ **Componentes:** Los de la invocación de venganzas rojas.
- ✧ **Preparación:** Este hechizo es prácticamente igual al de invocación de venganzas rojas, solo varía el texto de la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Mecías aparecerá en breve.

Invocar a Medízcía

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el brasero se extinga o el demonio sea despedido.
- ✧ **Componentes:** Sangre de un artista (Artesanía o Arte a 40 % o más), cinco velas consagradas, perfume de Mercurio, brasero, carbón.

✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo de invocación usando uno de los trozos de carbón, con la forma de una estrella de cinco puntas, colocando un cirio en cada extremo. Se coloca el brasero en dirección suroeste y se empieza a quemar el incienso planetario mientras se recita la invocación, la cual culmina arrojando la sangre al interior del círculo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Medízcía aparecerá en el interior del círculo en medio de un sonido distante de campanillas.

Invocar a Melquías

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá cuando lo desee.
- ✧ **Componentes:** Un libro de leyes (un libro sagrado de cualquier religión puede servir), un cirio bendito.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo mágico y se colocan el libro y la vela en el centro. Se enciende la vela, poniendo la mano derecha en el libro, y se recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Melquías aparecerá, aproximándose al círculo de luz.

Invocar a Mendora

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio permanecerá hasta el amanecer.
- ✧ **Componentes:** Brasero de oro, carbón, perfume de Saturno y Júpiter, cadena de un prisionero encarcelado durante al menos diez años, primer menstruio de una virgen, una noche sin luna.
- ✧ **Preparación:** Se traza un complejo signo de invocación y se moja el carbón en el menstruio, procediendo a quemar los perfumes mientras se recita la invocación y se golpea la cadena en el suelo.
- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, la tierra se abrirá, surgiendo Mendora grácilmente de la grieta (la grieta permanecerá tras la partida del demonio).

Invocar a Menío

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio permanecerá el menor tiempo posible.
- ✧ **Componentes:** Plumas de una paloma mensajera, cuenco de oro, incienso de Mercurio, aceite de oliva, hojas de almendro.
- ✧ **Preparación:** Se queman los componentes en el cuenco, mientras se recita la invocación a Menío.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Menío aparecerá corriendo.

Invocar a Merkkeb

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del amanecer.
- ✧ **Componentes:** Un gallo totalmente negro, sangre del mismo, un cuchillo, azufre, madera de árbol muerto, cinco cirios negros.
- ✧ **Preparación:** Se coloca al gallo en el centro de la estancia y los cirios formando una estrella de cinco puntas invertida. Se colocan la madera y el azufre en el sur de la estrella, formando una pira. Se empieza a torturar al animal hasta la muerte, usando la sangre del mismo para ir dibujando el círculo mágico. Se comienza la invocación con la agonía final del gallo, que será arrojado a la pira en la fase final de los cánticos.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, de la pira surgirá Merkkeb.

Invocar a Messiel

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al primer tañido de oración.
- ✧ **Componentes:** Carbón, brasero, tiza, cinco cirios, aloe, artemisa, romero, una gota de sangre del ejecutante.
- ✧ **Preparación:** El ritual que invoca a este demonio se parece mucho al que usan los demonios menores, y no es más que otro engaño para embaucar a su invocador.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito Messiel aparecerá en medio del círculo, en medio de una nube sulfurosa.

Invocar a Minprau

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá cuando haya devorado todo lo devorable.
- ✧ **Componentes:** Abundante comida, especias, doce comensales que participen en el banquete (excluido el invocador), seis cirios, sangre y un carnero.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo va a crear una aberrante parodia de la última cena. Se dibuja con la sangre una estrella de doce puntas, con una de seis en su interior, colocando a los comensales en cada una de las puntas exteriores y los cirios en los interiores, distribuyendo la comida por todo el círculo mágico. Mientras los comensales empiezan a devorar los manjares, el demonólogo recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Minprau aparecerá en breve y empezará a devorar la comida.

Invocar a Miqueus

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del amanecer.

- ✧ **Componentes:** Carbón, azufre, espinos, sangre de inocente, perfume de Saturno.
- ✧ **Preparación:** El hechizo es una variante de la invocación de demonios de la adversidad.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Miqueus aparecerá en breve.

Invocar a Morfendo

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá cuando lo desee el demonólogo.
- ✧ **Componentes:** Sangre de perro, carbón, azufre, tres cirios benditos, tres monedas de oro.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un triángulo con la sangre, colocando un cirio en cada extremo y una moneda en el vértice interior. En el interior se hace una pila con el carbón y se enciende. Cuando el fuego esté bien, se recita la invocación arrojando tres puñados de azufre a las llamas.
- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, el carbón desaparecerá en una espesa nube de humo de la que surgirá Morfendo.

Invocar a Morguz

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Morguz partirá cuando su invocador se retire de la superficie.
- ✧ **Componentes:** Un espejo o superficie reflectante (un recipiente con agua puede servir), una gota de sangre del invocador, una vela.
- ✧ **Preparación:** Se enciende la vela enfrente de la superficie, se recita la invocación, dejando caer una gota de sangre en la llama, sin quitar la vista de la superficie.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el invocador notará un cambio en la imagen, usando Morguz el reflejo para comunicarse con él. Si se usa un talismán de tipo espejo para llamar al demonio, se obtiene un bonificador de +25 % a la invocación.

Invocar a Mosiel

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al repicar de la primera campana que llama a la oración.
- ✧ **Componentes:** Sangre de cordero, azufre, un arma que haya matado a alguien, carbón.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un círculo con la sangre, se colocan en el centro el carbón y el azufre y se encienden. Se realiza la invocación a la vez que se realiza una serie de pases con el cuchillo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Mosiel aparecerá de entre las llamas.

Invocar a Nazair

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al primer tañido de oración.
- ✧ **Componentes:** Miel, almendras, manteca, harina, azúcar, tiza, tres cirios blancos, un pequeño altar o mesita
- ✧ **Preparación:** Con los ingredientes se prepara una especie de torta que se coloca en el altar, dibujando a su alrededor el círculo de invocación, en forma de triángulo, colocando un cirio en cada extremo.
- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, Nazair acudirá a devorar la torta.

Invocar a Nasbass

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** Carbón, doce cirios, un suelo de piedra, sangre del ejecutante, una moneda de oro.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un complejo círculo mágico en el suelo de piedra, en el que no se tardará menos de una hora, colocando los cirios alrededor y la moneda en su centro, tras lo que se recita la invocación
- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, la moneda estalla en llamas, apareciendo Nasbass. El demonio permanecerá en el círculo mágico hasta que se «libere» escapando de él o el demonólogo lo despida, en cuyo caso no podrá invocarlo hasta el día siguiente, aunque el demonio le será especialmente amistoso, por haberle permitido darse un «paseo» por el lugar.

Invocar a Nazzdan

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del amanecer.
- ✧ **Componentes:** Un cadáver embalsamado, un manto negro, una víctima, sangre de muerto, tres cirios negros.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un triángulo rodeado de símbolos diabólicos, con un cirio encendido en cada esquina. Se coloca el cadáver vestido con el manto en el centro y se recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el cadáver se animará, alzándose como Nazzdan, el cual lo primero que hará es consumir a la víctima o al demonólogo, si no dispusiese de la misma o se acercase demasiado al círculo mágico.

Invocar a Némesis

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Némesis partirá cuando «acabe» con su invocador.

- ✧ **Componentes:** Algo para poder dibujar el círculo de invocación (polvo, tiza, sangre, etcétera), una gota de sangre del invocador.
- ✧ **Preparación:** Para invocar (a sabiendas) a este peligroso ente, basta con dibujar su círculo de invocación y recitar la invocación, mientras se derrama en el centro del sello una simple gota de sangre.
- ✧ **Descripción:** Es de suponer que quien realice la invocación correctamente verá acudir a Némesis en su verdadera forma, aunque, a día de hoy, no se sabe de ningún demonólogo que haya sobrevivido a este hechizo.

Invocar a Nímias

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del amanecer.
- ✧ **Componentes:** Un animal mediano, sangre del mismo, un cuchillo, azufre, madera de árbol muerto, cinco cirios negros.
- ✧ **Preparación:** Se coloca al animal en el centro de la estancia y los cirios formando una estrella de cinco puntas invertida. Se colocan la madera y el azufre en el sur de la estrella, formando una pira. Se empieza a torturar al animal hasta la muerte, usando la sangre del mismo para ir dibujando el círculo mágico. Se comienza la invocación con la agonía final del animal, que será arrojado a la pira en la fase final de los cánticos.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, de la pira surgirá Nímias.

Invocar a Nomelad

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del amanecer.
- ✧ **Componentes:** Pentáculo dibujado en el suelo con carbón de madera de aliso, incienso de Romero, eléboro negro y azufre.
- ✧ **Preparación:** La invocación de Nomelad se parece mucho a la de los demonios menores. De hecho, alguien que no conozca la verdadera naturaleza del demonio y no pase una tirada de Demonología pensará que se trata de un demonio menor. Si se pasase una tirada de Conocimiento Mágico/2, habiéndose fallado la anterior, al menos se detectaría que la invocación tiene partes «extrañas». Hay quien sospecha que puede que haya sido creada por el propio demonio, para facilitar su huida del Infierno.

Invocar a Nophet

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del amanecer.
- ✧ **Componentes:** Polvo de oro, una casa o construcción en ruinas.
- ✧ **Preparación:** Esta invocación solo se puede realizar de noche. En medio de una casa o construcción en ruinas, el demonólogo traza un círculo con el polvo de oro en la esquina este de

Parte III: Goetia

la estancia. Después da la espalda al círculo y recita la invocación, arrojando por encima del hombro lo que le sobra del polvo de oro al finalizar el rito.

- ✧ **Descripción:** Si se tiene éxito, al darse la vuelta, Nophet estará dentro del círculo.

Invocar a Numiel

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá como máximo cuando se ponga el sol.
- ✧ **Componentes:** Una espada nueva, una hoja de un libro sagrado, sal, seis cirios, ruda.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja con la sal una estrella de seis puntas, colocando un cirio en cada extremo y un poco de ruda en cada uno de ellos, y se encienden. Se coloca la página en el centro y se realiza la invocación, clavando la espada en la página al terminarla.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Numiel aparecerá desclavando la espada.

Invocar a Olberto

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del alba.
- ✧ **Componentes:** Cirios blancos, tierra de corral, un gallo negro, un cuchillo nuevo.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella de cinco puntas, colocando un cirio en cada extremo. Se espolvorea la tierra alrededor de la estrella. Se sacrifica al gallo y se lanza su sangre a las cinco puntas de la estrella a la vez que se recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el cadáver del gallo se agitará, momento en el cual hay que lanzar el cadáver al centro de la estrella, instante en el que Olberto aparecerá de las entrañas del ave muerta.

Invocar a Ortun

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al primer toque de campana de oración o cuando amanezca, lo que pase antes, salvo que el demonólogo «libere» al demonio, pudiendo este permanecer un día por cada persona a la que haya robado suerte tras la invocación.
- ✧ **Componentes:** Hojas de olivo, sangre de gato negro, brasero, carbón, cuatro cirios negros.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo mágico con la sangre del gato, colocando el brasero al sur de este y un cirio en cada extremo. Se empieza a recitar la invocación mientras se queman las hojas en el brasero, terminando el ritual cuando la última hoja ha sido consumida.
- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, el brasero provocará una gran humareda que envolverá el interior del círculo, la

cual se disipará rápidamente, haciendo aparición Ortun, que ofrecerá estrechar la mano de su invocador como signo de buena fe. Buen momento para que su invocador se niegue educadamente, ofreciéndole uno o varios «donantes» de suerte.

Invocar a Osfrosh

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio debe regresar al Infierno antes del alba.
- ✧ **Componentes:** Un documento burocrático de cualquier clase, un escupitajo y una gota de sangre del demonólogo, tiza. La invocación debe realizarse de noche.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo mágico y, colocándose en el exterior del mismo, el demonólogo recita el hechizo al tiempo que derrama una gota de sangre encima del documento, quemándolo a continuación. La invocación termina con un escupitajo al documento ardiendo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Osfrosh acudirá de inmediato.

Invocar a Ossial

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá cuando se abra la primera ventana o puerta.
- ✧ **Componentes:** Polvo de la casa, tiza, hojas de romero y acónito, un abanico.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un círculo y se adorna con las hojas, colocando el polvo en el centro, realizándose a continuación la invocación, durante la cual se agitará el abanico sobre el polvo, ensuciándolo todo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Ossial aparecerá poniéndose a limpiar el polvo.

Invocar a Ostegos

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá lo antes posible.
- ✧ **Componentes:** Polvo de oro, tres cirios, una esmeralda, un rubí y un diamante.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un triángulo con el polvo de oro, colocando un cirio en cada vértice. Se recita la invocación, a la vez que se recorre el triángulo en sentido de las agujas del reloj, y se acaba apagando los cirios usando las piedras preciosas.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, al apagar el último cirio, Ostegos aparecerá en medio del triángulo.

Invocar a Pertegas

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del amanecer.

✧ **Componentes:** Sangre de mago o bruja, tiza, cinco cirios, brasero, carbón, inciensos planetarios.

✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella de cinco puntas invertida con la tiza, poniendo un cirio en cada punta y el brasero en el medio. Durante la invocación se queman diversos inciensos, mientras se recita la invocación, derramando la sangre en el brasero cuando se está a punto de terminar.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Pertegas aparecerá a las espaldas de su invocador.

Invocar a Pokrias

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá al primer tañido que llame a oración.

✧ **Componentes:** Madera podrida, una criatura imperfecta, incienso de Saturno, sangre humana.

✧ **Preparación:** Se dibuja un círculo con la sangre y se prepara una pira en su centro, donde se coloca a la criatura y se le prende fuego. Cuando esta haya muerto, se recita la invocación a la vez que se quema el incienso.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Pokrias acudirá surgiendo de la sombras.

Invocar a Prazna

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá al primer tañido de campana de iglesia o ermita.

✧ **Componentes:** Un animal enfermo, hollín, cinco cirios negros, pira de madera podrida, sangre humana, azufre, amuleto de expulsar enfermedades (opcional).

✧ **Preparación:** Se dibuja con el hollín y el azufre una estrella invertida de cinco puntas, poniendo un cirio en cada una de ellas. Se fabrica una pira más o menos cuadrada con la madera y se tortura al animal hasta la muerte, mojándolo con la sangre humana, al tiempo que se realiza la invocación. La invocación termina cuando el animal muere y es arrojado a la pira ardiendo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Prazna saldrá de las llamas, que tomarán un tinte violeta antes de que esto suceda. Suele ser una precaución normal entre demonólogos usar un talismán de Expulsar Enfermedades, colocándose debajo de la nariz durante todo el tiempo en que se esté en presencia de Prazna, ya que de no hacerlo se corre el riesgo de contagiarse de alguna enfermedad aleatoria.

Invocar a Presdí

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá lo antes posible.

✧ **Componentes:** Un carnero negro, cenizas, una moneda de oro, un cuchillo nuevo, un brasero, incienso de Saturno.

✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella invertida de cinco puntas, con las cenizas. Se queman los inciensos, y se coloca al carnero en el centro de la estrella. Se sacrifica al carnero mientras se recita la invocación, que se termina poniendo la moneda bajo la lengua del carnero.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Presdí aparece de inmediato.

Invocar a Presiel

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá al primer tañido de oración.

✧ **Componentes:** Seis cirios benditos, tiza, perfume solar, brasero, carbón.

✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella de seis puntas, colocando un cirio en cada punta y el brasero en el noreste. Se quema el perfume, mientras se recita la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la voz cansada y apática de Presiel se dejará escuchar desde el interior de la estrella.

Invocar a Purff

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio no se dará mucha prisa en partir (cuando sea nuevamente invocado por otra persona, o por causas mayores).

✧ **Componentes:** Polvo de una habitación que no haya sido barrida en un mes, vinagre, vela negra.

✧ **Preparación:** Se fabrica una pasta con el vinagre y el polvo, dibujándose con ella el círculo de invocación y se coloca la vela en el centro. Se enciende la vela y se recita la invocación, tumbándose el demonólogo en la esquina este de la habitación, sin moverse.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, cuando la vela se consuma, aparecerá Purff. Para tener éxito, este hechizo requiere que se gaste el doble de PC y se realicen dos tiradas exitosas de lanzamiento.

Invocar a Qaarshú

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá al primer tañido de oración.

✧ **Componentes:** Una calavera de un caballo, sebo de caballo o mulo, madera mojada en sangre.

✧ **Preparación:** La invocación se debe realizar al aire libre. Se hace una pira con la madera, colocando la calavera en el interior y dibujando unos caracteres mágicos con el sebo. Se prende fuego y se recita la invocación, mientras se danza a su alrededor.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Qaarshú aparecerá volando.

Invocar a Quasío

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al alba.
- ✧ **Componentes:** Un cachorro de animal sin tara alguna, cal, cinco cirios negros.
- ✧ **Preparación:** Se colocan los cirios encendidos formando los vértices de una estrella de cinco puntas. Se coge al cachorro y se lo tortura hasta la muerte, usando su sangre para dibujar el círculo mágico. Terminado el círculo se recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Quasío aparecerá cojeando.

Invocar a Racoar

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del primer canto del gallo.
- ✧ **Componentes:** Un fuego encendido (cuanto más grande, mejor), sangre de salamandra, un pájaro alimentado con sangre humana durante al menos una semana, azufre y vino tinto.
- ✧ **Preparación:** La invocación es muy similar a la invocación de ígneos: varían las letanías y el hecho de que el vino, la sangre y el azufre se arrojan al fuego dentro del cadáver del pájaro.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el fuego se condensará, tomando la forma ardiente de Racoar.

Invocar a Ratafal

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá cuando acabe su representación.
- ✧ **Componentes:** Una gema, polvo de oro, tres cirios blancos, lengua de pájaro, madera de romero.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un triángulo con el polvo de oro, colocando un cirio en cada extremo. En su centro se coloca la madera junto a la lengua y la gema, a continuación se prende el fuego. El demonólogo deberá dar tres vueltas alrededor del círculo mágico mientras recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la hoguera se desvanecerá en un destello, apareciendo Ratafal en su lugar.

Invocar a Repero

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá cuando antes.
- ✧ **Componentes:** Una plancha de oro, mercurio hirviendo, limaduras de hierro, un horno o brasero.

- ✧ **Preparación:** Se dibuja un círculo con las limaduras de hierro, colocando la plancha en el centro. A continuación se derrama el mercurio en el interior del círculo, siguiendo un patrón mágico determinado, y se recita la invocación.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el interior del círculo se desvanecerá en una nube dorada y aparecerá Repero.

Invocar a Rísshaff

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta ser exorcizado o hasta que muera el poseso.
- ✧ **Componentes:** Una víctima pecadora, tierra de una puerta del Infierno, cicuta, vino tinto, un cáliz desconsagrado.
- ✧ **Preparación:** Se pronuncia el hechizo ante la víctima, esparciendo la tierra hacia los cuatro puntos cardinales, y acto seguido se le hacen beber el vino y la cicuta en la copa a la víctima.
- ✧ **Descripción:** Si la víctima falla su tirada de RR, al morir, será poseído por Rísshaff.

Invocar a Sabrazz

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al primer toque de oración.
- ✧ **Componentes:** Polvo de oro puro, incienso, un brasero, carbón, azufre, una moneda del mayor valor posible.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella de seis puntas con el polvo de oro, colocando el brasero en la punta sur. Se recita la invocación, quemando el incienso, terminándola cuando se arroja la moneda al interior de la estrella.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Sabrazz aparecerá dentro del círculo mágico.

Invocar a Sassiel

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá lo antes posible.
- ✧ **Componentes:** Doce herramientas de artesanía, tiza, brasero, incienso de Mercurio, carbón.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un complicado círculo mágico compuesto de una estrella de doce puntas, poniendo una herramienta en cada punta y el brasero en el centro. Se quema el incienso en el brasero y se recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Sassiel aparecerá en breve.

Invocar a Saumo

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá antes del alba.

✧ **Componentes:** Amapola, raíz de mandrágora, arena fina, pimienta negra, un diario o libro de memorias, cinco cirios negros, perfume de Saturno.

✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella invertida de cinco puntas con los componentes manchados del hollín, colocando un cirio en cada punta y quemándose el libro en su centro. Tras ello, el demonólogo desmenuza el perfume, quemándolo en cada cirio, mientras recita la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Saumo aparecerá surgiendo de las cenizas del libro.

Invocar a Soleicus

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá cuando le venga en gana, pudiendo regresar cuando le plazca a los sueños de su invocador.

✧ **Componentes:** Amapola, raíz de mandrágora, pétalos de rosa, grasa de cerdo, vino tinto, un cirio negro, hollín, una copa.

✧ **Preparación:** Se dibuja un círculo con el hollín, colocando los cirios formando una cruz. Se fabrica un bebedizo, vertiéndolo en la copa y colocándolo en el centro. El invocador entra en el círculo, recita la invocación bebiendo parte del contenido de la copa y arrojando el resto contra el círculo, rompiéndolo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el invocador se quedará dormido y recibirá la visita de Soleicus. Si falla, tendrá una noche llena de pesadillas.

Invocar a Sothelos

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá antes del amanecer.

✧ **Componentes:** Una pluma de lechuza, sangre humana, varita mágica, eléboro negro, raíz de mandrágora, hojas de roble.

✧ **Preparación:** La invocación se realizará de noche. Se machacan las plantas y se unta con ellas la cara el ejecutante, formando un patrón mágico. Acto seguido dibuja el círculo mágico usando la pluma, la sangre y la varita, recitando la invocación a continuación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Sothelos aparecerá volando en breve.

Invocar a Tartano

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá lo antes posible (tiene que presumir de su nuevo rostro antes sus compañeros...).

✧ **Componentes:** Carbón, un brasero, perfume de Venus, cinco cirios blancos.

✧ **Preparación:** El ejecutante dibuja una estrella invertida de cinco puntas, colocando un cirio en cada extremo, y procede a quemar el perfume, mientras recita la invocación al «bello» y «hermoso» Tartano.

✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, Tartano surgirá del interior del círculo.

Invocar a Touret

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá al oírse el primer tañido llamando a oración.

✧ **Componentes:** La lengua de un ave, un cuenco nuevo, incienso de mercurio, sangre del ejecutante.

✧ **Preparación:** El ejecutante dibuja un triángulo con su propia sangre. Se coloca el cuenco con la lengua en el centro y se quema el incienso, mientras se da vueltas al triángulo, recitando prácticamente a gritos la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Touret llegará volando y devorará la lengua.

Invocar a Tracio

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá antes del primer tañido de la campana de la mañana.

✧ **Componentes:** Huesos o cenizas de un soldado muerto en combate, sangre humana, cinco cirios negros, grasa de carnero, azufre, un arma marcial.

✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella de cinco puntas invertida y se coloca un cirio en cada punta. Se sitúan los huesos en el centro y se rodea con un círculo hecho con la grasa y el azufre. Se empieza a recitar la invocación al tiempo que se derrama la sangre en los huesos, terminando con un golpe del arma en el suelo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Tracio aparecerá en breve.

Invocar a Udemas

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá cuando lo desee.

✧ **Componentes:** Algo para dibujar el círculo.

✧ **Preparación:** La invocación de este demonio es particularmente sencilla, solamente se necesita algo para dibujar el círculo mágico y recitar adecuadamente la invocación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Udemas aparecerá bajo una de sus formas.

Invocar a Urrupías

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá antes del próximo toque de oración.

✧ **Componentes:** Una piel de león, tres cirios benditos, una dosis de tinta prodigiosa, incienso de mercurio, brasero, carbón.

✧ **Preparación:** Se dibuja un triángulo en el suelo con la tinta prodigiosa, se coloca un cirio en cada punta y se sitúa el brasero al este. Se procede a quemar el incienso, mientras se recita la invocación que termina, lanzando la piel al interior del triángulo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Urripias aparecerá en el interior.

Invocar a Vacínus

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá antes del alba.

✧ **Componentes:** Un texto de jurisprudencia, sangre de inocente, un arma que haya matado a alguien, polvo o arena de los muros de una prisión.

✧ **Preparación:** Se dibuja un círculo con el polvo, y se entra dentro de él. Se empieza a destrozar el texto, usando el arma mojada en la sangre de inocente, mientras se recita la invocación, terminándola arrojando el texto al suelo y pisoteándolo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Vacinius aparecerá caminando tranquilamente.

Invocar a Vakral

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que el primer tañido de las campanas llame a oración.

✧ **Componentes:** Espejo de bronce, seis cirios blancos, polvo de oro, carbón, brasero, incienso de Mercurio, un abanico de plumas de pavo real.

✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella de seis puntas con el polvo de oro, colocando el espejo en su centro y el brasero en el suroeste. Se sitúa un cirio en cada esquina y se procede a quemar el incienso en el brasero, mientras se recita la invocación y se abanica el humo hacia el espejo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Vakral aparecerá en el interior del círculo.

Invocar a Valtai

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio demorará en cuanto pueda volver al Infierno, lo cual puede crear problemas al demonólogo, ya que Baalberith puede enviar a alguien para saber que tiene a Valtai tan alejado de sus tareas.

✧ **Componentes:** Un documento burocrático de cualquier clase, un escupitajo y una gota de sangre del demonólogo, tiza.

✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo mágico y, colocándose en el exterior del mismo, el demonólogo recita el hechizo al tiempo que derrama una gota de sangre encima del documento, que

quema a continuación. La invocación termina con un escupitajo al documento ardiendo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Valtai acudiría de inmediato.

Invocar a Xarso

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Xarso tratará de volver al Infierno lo antes posible.

✧ **Componentes:** Arena de un desierto, sangre de un atormentado.

✧ **Preparación:** El demonólogo apila la arena formando un pequeño montículo y traza a su alrededor un círculo mágico, usando la sangre, tras lo que procede a recitar la invocación, mientras se le da la espalda a la arena.

✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, Xarso surgirá del montículo.

Invocar a Yezzabel

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta la primera campanada de la mañana, aunque si la diablesa no la escucha, podrá permanecer más tiempo (de hecho lo intentará por todos los medios).

✧ **Componentes:** Los mismos que una invocación de súcubos (pág. 206/157 del manual de juego)

✧ **Preparación:** La misma de una invocación de súcubos, aunque el texto de la invocación es muy distinto, invocando el poder de diversas potencias infernales para que traigan a la diablesa a la esfera mortal

✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, Yezzabel se presentará ante su invocador.

Invocar a Zugiel

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** El demonio partirá al alba.

✧ **Componentes:** Gato negro, cadáver de un ahogado, agua bendita, plumas de paloma, polvo de oro.

✧ **Preparación:** El hechizo se ha de realizar al pie de un acantilado. La invocación es una mezcla entre los hechizos de invocación de silfos y ondinas.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Zugiel surgirá de las aguas.

Invocar a Zúrrll

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Zúrrll no volverá al Infierno de forma normal, debiendo ser expulsado, asesinado o perder todas sus competencias.

✧ **Componentes:** Una persona instruida (CUL 15 o más), un cuchillo nuevo, sangre de la víctima, tres cirios negros.

✧ **Preparación:** El demonólogo forma un triángulo con la sangre de la víctima, colocando un cirio encendido en cada punta. A continuación recita la invocación al tiempo que corta el cuello a la víctima.

✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, la herida sanará y el cuerpo será poseído por Zúrrll, que devorará suficientes competencias para poder comunicarse con el demonólogo.

Invocar al heraldo de la hambruna

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta romper el diente.

✧ **Componentes:** Una víctima que no haya comido en al menos dos días (puede haber bebido), unas tenazas, sangre de un animal muerto por hambre, seis cirios de sebo de carnero.

✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo de invocación usando la sangre del animal y se colocan los cirios encendidos, encerrando a la víctima en su interior. Se empieza a recitar la invocación, momento en el que el demonólogo deberá extraer un diente de la víctima y, con su sangre fresca, dibujar un signo mágico en honor de Guland en la frente de la misma.

✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito y la víctima falla su tirada de RR, será poseído por un heraldo de la hambruna.

Invocar al Oculto

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Varía.

✧ **Componentes:** Pergamino virgen, pluma nueva de gallo negro, sangre del ejecutante, carbón, brasero, hojas de almendro, ajeno.

✧ **Preparación:** El demonólogo escribe con su sangre en el pergamino la petición de ponerse en contacto con el Oculto, y lo quema en el brasero.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el Oculto recibirá el mensaje y se pondrá en contacto con el demonólogo de la forma que él estime conveniente.

Invocar llama de Urrss

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Permanente, hasta ser expulsada.

✧ **Componentes:** Un sitio en completa oscuridad, sangre de ígneo, un lámpara de aceite, aceite de quemar.

✧ **Preparación:** El demonólogo, en completa oscuridad, enciende la lámpara mientras recita la invocación, tras lo cual arroja la lámpara al suelo.

✧ **Descripción:** Si la invocación es exitosa, la llama de Urrss aparecerá, consumiendo la lámpara y vinculándose con su invocador o la persona más cercana a la consumida lámpara. El blanco de la vinculación puede resistirse, vía tirada de RR, que en caso de éxito expulsa al demonio de vuelta al Infierno.

Magisterio de Pertegas

Maldición.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que el hechizo sea revocado o se aprenda definitivamente el hechizo objetivo.

✧ **Componentes:** Figura de barro, pelos o uñas de la víctima, sangre de una sombra o Pertegas, agua estancada, azufre, un cuchillo con el que se haya matado a un ser humano y un hechizo de magia negra objetivo.

✧ **Preparación:** La preparación es muy similar al hechizo de maldición, incorporando al finalizar el ritual la «enseñanza» de un hechizo de magia negra que conozca el demonólogo al muñeco.

✧ **Descripción:** Si la víctima falla su tirada de RR, sufrirá una terrible noche de pesadillas, en las que verá al demonólogo enseñándole el hechizo en cuestión, rodeado de demonios y espantosas criaturas. Si falla una tirada de Templanza, perderá un punto de una característica al azar. Como bonificador, el blanco será capaz de usar el hechizo enseñado a partir de la semana siguiente. La víctima seguirá sufriendo pesadillas (debiendo repetir la tirada de Templanza, recuperando un punto perdido por cada noche «tranquila» que pase), hasta que tras tantas noches como días necesitara el demonólogo para enseñar el hechizo en cuestión, se hará una tirada de enseñar sobre la competencia de este último, aprendiéndose el hechizo y finalizándolo, en caso de éxito. En caso de fracaso, la duración del hechizo se extiende, hasta que pase un nuevo periodo de tiempo, tras el cual se repetiría la tirada de Enseñar (y así, hasta que el blanco muera o aprenda el hechizo). El blanco puede usar el hechizo de Sueño Reparador para evitar las pesadillas, pero no podrá usar el hechizo hasta que vuelva a sufrir las pesadillas. Usar el Sueño Reparador no influye en la duración del hechizo, no teniéndose en cuenta las noches protegidas para la tirada de enseñar. Se puede lanzar varias veces el hechizo usándose el mismo muñeco, aunque por cada hechizo activo a la vez, el blanco debe pasar una tirada de Templanza por cada uno, perdiendo un punto por cada fracaso. El hechizo puede ser anulado con Revocar Maldición (pág. 177/146 del manual de juego). Se puede usar este hechizo para enseñar hechizos prohibidos, pero a la primera tirada fallada de Templanza, el blanco morirá, sin derecho a tiradas adicionales de RR (el hechizo de amuleto, permitiría hacer la tirada de IRR-50 % normal, pero a mitad de porcentaje).

Maldición de Casden

Ungüento.

✧ **Caducidad:** 1D3+1 semanas.

✧ **Duración:** Permanente.

✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Casden, sangre de gato negro, huesos de lechuza, lodo de un cenagal.

✧ **Preparación:** El demonólogo unta el ungüento en cualquier arma, herramienta o utensilio y recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, cualquier persona que use esa herramienta tendrá un porcentaje mínimo de pifia del 50 % en todas las acciones que impliquen el uso del objeto.

Maldición de Corquido

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Lo que dure la batalla.

✧ **Componentes:** Un lugarteniente leal del ejército aliado, un punzón de invocación, un estandarte enemigo, sangre de Corquido.

✧ **Preparación:** Se extiende el estandarte y se arroja la sangre. Se coloca al lugarteniente tumbado encima del estandarte y se le sacrifica, recitando el maleficio.

✧ **Descripción:** Si la maldición tiene éxito, y el general enemigo falla su tirada de RR, cualquier modificar positivo que tuviese el ejército enemigo por causas mágicas se convierte en negativo.

Maldición de Elestos

Maleficio.

✧ **Caducidad:** 4D6 días.

✧ **Duración:** Permanente.

✧ **Componentes:** Una poción del hechizo de Demencia, una gota de sangre de Elestos.

✧ **Preparación:** Se deja caer la gota de sangre en la poción y se recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si la maldición tiene éxito y la víctima bebe la poción, sufrirá los efectos del hechizo de Demencia. Además cada día verá como su IRR aumenta en uno, aumentando de igual forma su locura. Si en cualquier día la IRR es igual o superior a 100, el blanco vivirá irremediablemente loco el resto de su vida (en caso de ser un PJ, el jugador pierde el control de su personaje de forma permanente, hasta que se anule el hechizo de alguna forma).

Maldición de Jacobus

Poción.

✧ **Caducidad:** 2D4 semanas.

✧ **Duración:** Permanente, hasta anularse.

✧ **Componentes:** Tres gotas de sangre de Jacobus, lengua y grasa de carnero, una piedra de águila reducida a polvo, una pluma de cuervo, vino barato.

✧ **Preparación:** Con los componentes se hace una poción de olor algo desagradable, pero de buen sabor.

✧ **Descripción:** Si el blanco bebe la poción y falla su tirada de RR, sentirá una necesidad imperiosa de hablar. El blanco tendrá que estar siempre hablando de cualquier cosa y lo más parecido al silencio que podrá guardar será un

molesto cuchicheo. Si por cualquier motivo no pudiese hablar, perderá un punto de vida por asalto de silencio forzoso. Cualquier persona que intente una tirada de Elocuencia o Tormento con el blanco tiene un bonificador de +50 %.

Maldición de Lassú

Ungüento.

✧ **Caducidad:** 2D3 semanas.

✧ **Duración:** Instantánea.

✧ **Componentes:** Esencia de Lassú (un poco de su bruma), cicuta, piedra de ara, sal.

✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un fino polvo de aspecto carmesí. Para ser usado se deben arrojar los polvos sobre el objetivo, mientras se recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, todos los ungüentos, talismanes y pociones del blanco caducan de inmediato, perdiendo además la víctima 3D6 PC. Este hechizo no admite tirada de RR.

Maldición de Petravo

Ungüento.

✧ **Caducidad:** Una semana.

✧ **Duración:** Permanente, hasta la muerte del blanco o hasta que se encuentre la manera de romper la maldición.

✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Petravo, polvo de un taller de artesanos, sudor, cardos.

✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un fino ungüento compuesto de unos finos polvillos. A la hora de usarse se han de soplar a la cara del blanco.

✧ **Descripción:** Si la víctima falla su tirada de RR, se verá afectado por la maldición de Petravo: cada vez que vaya a hacer una determinada tarea, deberá tirar Templanza y, en caso de fallar, podrá realizar el doble de acciones por asalto, aunque los porcentajes de sus tiradas se reducirán a la mitad, por las prisas. Por cada RES/2 minutos de trabajo continuado, el blanco deberá hacer una tirada de RES×3 o perderá 1D3 puntos de vida, por el esfuerzo. Una noche de sueño puede recuperar 1D6 puntos de vida perdidos por este motivo, aunque el blanco debe hacer cada noche una tirada de Templanza o simplemente no podrá perder el tiempo descansando, pudiendo dormir apenas 1D6 horas, en las que no recuperará puntos y sufrirá un penalizador adicional el día siguiente igual a (7 – las horas dormidas) ×5 %. Para complicar las cosas, la maldición de Petravo es contagiosa: cada vez que un maldito pifíe una tirada, todos los testigos deberán hacer una tirada de RR o se verán afectados por la maldición.

Marca de Pertegas

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que la herida sane, aunque la cicatriz permanecerá.

✧ **Preparación:** El demonólogo entona una plegaria a Pertegas y traza el signo del demonio en el cuerpo del blanco, provocándole 1D3+1 puntos de daño, mientras recita el maleficio y, tras este, el hechizo que sea desea «enseñar».

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, mientras la herida de la marca no termine de sanar, el blanco conocerá el hechizo que el demonólogo quisiera «enseñarle», olvidándolo cuando el expire el maleficio.

✧ **Componentes:** Conocimiento mágico a 60 % o más, sangre de Pertegas, un hechizo que conoce el ejecutante, punzón de invocación.

Marcha de muerte

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que uno de los bandos sea totalmente exterminado, el enemigo huya fuera del alcance del ejército o el portador del estandarte sea abatido, cayendo el talismán al suelo sin que sea recogido por ningún soldado aliado.

✧ **Componentes:** Un estandarte infernal.

✧ **Preparación:** El demonólogo alza el estandarte y recita el maleficio, a camino entre plegaria a Tracio y arenga a las tropas.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, todos los miembros del ejército se verán afectados por el hechizo de Ansia de Matar (aquellos PJ y PNJ que no lo deseen pueden intentar una tirada de RR para evitarlo, automática para el demonólogo, si así lo decide). El resultado de tropas tan ansiosas por el combate es elevar en uno su calidad y mover la columna de la Tabla de Combate una posición a su favor (pág. 526/248 del manual de juego), aunque la batalla será sangrienta y brutal; las tropas encantadas no pueden beneficiarse por el uso adecuado de la competencia de Mando. En caso de resultado de huida ordenada o desordenada del ejército aliado, las tropas encantadas lo ignorarán, iniciando un nuevo choque (aquellos PJ o PNJ no afectados por el hechizo podrán huir). Si el resultado es choque (opción C), las tropas realizarán otro ataque, aunque aumentarán en otro nivel adicional su calidad. En el caso de que las tropas enemigas se vean obligadas a huir ordenada o desordenadamente, si su capitán no pasa una tirada de Mando, o Mando/2 respectivamente, tras calcular las bajas, las tropas encantadas podrán volver a atacarles, como si de un resultado de choque se tratase. El ejército encantado no puede verse afectado por hechizos de guerra «beneficiosos» de Corquido.

Pacto de Asbastrí

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Asbastrí poseerá al blanco durante un año lunar, a menos que se expulse o exorcice. Los orgullos y vergüenzas residuales serán permanentes.

✧ **Componentes:** Tierra de una puerta del Infierno, sangre de un inocente, un cáliz desconsagrado, una víctima (opcional).

✧ **Preparación:** La preparación y ejecución del ritual es muy similar al de la invocación de despojos, con variaciones en las letanías a pronunciar.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Asbastrí poseerá a la víctima o al propio demonólogo, si no hubiese otro huésped. El poseído perderá el control de sus actos de forma normal, no pudiendo liberarse hasta ser expulsado o exorcizado el demonio, o tras el paso de un año lunar completo. Si el hechizo termina de forma normal y el demonio permanece el año lunar, el demonio abandonará a la víctima y esta recibirá 2D3-1 de orgullos y defectos residuales elegidos al azar. Si la suma de orgullos o vergüenzas supera cinco, la víctima puede perder alguno de sus rasgos anteriores, hasta quedarse con cinco puntos como máximo (de forma excepcional el DJ puede permitir superar el límite de los cinco puntos).

Pacto de Invocación

Invocación/Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido (entiéndase como roto el lacre, rasgado el papel, quemado, etcétera).

✧ **Duración:** El demonio partirá según sus particularidades.

✧ **Componentes:** Pergamino virgen, lacre rojo, sangre del ejecutante, la firma (y por consiguiente su permiso) del demonio a invocar, una pluma nueva (una pluma que se haya usado expresamente para este hechizo puede ser reutilizada).

✧ **Preparación:** El ejecutante ha de escribir con su sangre en un pergamino virgen la súplica al demonio en cuestión para que sea invocado al ser roto el lacre del pergamino. A continuación, lo firman el ejecutante y el demonio al que se invocará en un futuro, el cual debe estar presente. Para ello, el demonio ha de estar de acuerdo con el pacto, lo cual suele significar ofrecer algún tipo de pago al mismo por las «molestias» de no invocarlo de forma normal (por no hablar de que cualquiera, no necesariamente el creador inicial, puede usar después el pergamino, debiendo aparecer el demonio). A continuación se dobla el pergamino sellándolo con el lacre, grabando en el mismo el sello del demonio a invocar. Para lanzarse el hechizo, el ejecutante ha de sujetar el pergamino y recitar la invocación del demonio, y después romper el lacre.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el demonio en cuestión aparecerá de inmediato (eso no significa que vaya a ayudar en un principio al invocador). Tenga o no éxito el hechizo, el talismán no puede volver a usarse, debiendo fabricarse otro. El tiempo de fabricación del talismán no es el ordinario, apenas lo que se tarde en escribir y sellar el pergamino. El nivel de *vis* del hechizo es igual al nivel de la invocación original.

Desadilla de Vakral

Ungüento.

✧ **Caducidad:** 2D4 semanas.

✧ **Duración:** 2D6 horas o hasta que la ilusión reciba 1 punto de daño.

✧ **Componentes:** Grasa de cerdo, belladona, mandrágora, sangre de Vakral, sangre de pecador (la del demonólogo no es válida), amapola, polvo de vieira, pergamino virgen, tinta de oro.

✧ **Preparación:** Con los componentes se crea un fino polvo de color negruzco, siendo importante el pergamino donde se inscribirá el nombre secreto de la ilusión, usado para mandar sobre ella. Para activarlo, se sopla el ungüento sobre el blanco y se recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el blanco toma la forma que desee el demonólogo, comportándose, al menos de forma aparente, acorde a su nueva forma. En caso de ser un ser vivo, el demonólogo puede darle órdenes si las acaba pronunciando su nombre secreto, pero deberá tener cuidado, pues cualquiera que haga lo mismo ganará la lealtad de la ilusión, motivo por el cual se eligen complejos nombres secretos, difíciles de pronunciar o simplemente se le ordena susurrándole a la oreja. Si el blanco era una persona (por ejemplo, transformar a un soldado en la ilusión de un eunuco), el blanco puede hacer una tirada de Templanza para evitar obedecer, aunque deberá repetir la tirada por cada orden que reciba. El ser ilusorio puede atacar, usar magia o poderes sobrenaturales, siendo totalmente sólido, aunque desaparecerá en el momento en que pierda un punto de vida. Los hechizos o poderes también desaparecerán con la ilusión, no así sus efectos permanentes: un dragón escupe llamas a un PJ, el cual se quema, prendiéndose sus ropas. En el momento de «morir» el dragón, el fuego se apagaría, pero no desaparecerían las quemaduras sufridas.

Si la ilusión tenía una armadura que le protegiese de ataques normales (ser herido solo por magia, por ejemplo), este poder no estará disponible en la ilusión, siendo vulnerable, aunque las armaduras ilusorias que porte le protegen de forma normal: un arnés completo le daría sus 8 puntos de protección, aunque si se replicase a Beherito, su armadura se trataría como un arnés ordinario. Solo es posible crear ilusiones de cosas o seres que se hayan visto, y ni que decir tiene que hacer que tome forma de ángeles, demonios u otros seres IRR poderosos hace que estos se lo tomen muy mal, pudiéndose ganar su enemistad futura (los demonólogos sospechan que el hechizo toma «prestado» parte de la esencia del ser imitado para generar la ilusión).

Precepto de Arisfatú

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** 2D6 horas o hasta que muera de nuevo.

✧ **Componentes:** Un cáliz consagrado, sangre de Arisfatú, sangre del ejecutante, sangre del blanco.

✧ **Preparación:** Se hace una parodia de la comunión ante un cadáver que haya sido asesinado y que no debe haber sido enterrado mediante rito religioso alguno.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el espíritu del asesinado vuelve al cuerpo, levantándose como un muerto viviente. El muerto tiene total conocimiento de todas

sus competencias, aunque no puede practicar hechizo alguno. Cada hora perderá un punto de vida que no podrá recuperar de forma alguna. Este hechizo no puede realizarse en víctimas cuyas almas hayan ascendido a los Cielos. Si se lanzase dos veces o más sobre un mismo cuerpo, la segunda y sucesivas veces invocaría a un miembro de la Jauría de Dios, que daría buena cuenta del demonólogo por practicar ritos blasfemos. Un apunte: una vez usado, con o sin éxito el hechizo, el cáliz queda profanado y desconsagrado.

Prisión del Finámbulo

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido o expulsado por el hechizo de expulsión o ritual de exorcismo.

✧ **Duración:** Especial.

✧ **Componentes:** Un cascabel de plata pura, mercurio, incienso de Saturno y Júpiter, punzón nuevo, conocer el hechizo de invocar a Los que Cabalgan en Vientos de Infortunio (pág. 188).

✧ **Preparación:** Se encanta el cascabel, inscribiéndole ciertos símbolos y perfumándole en conjunciones afines.

✧ **Descripción:** Este hechizo permite crear un talismán que puede encerrar a un finámbulo, un espíritu de la mala suerte. Los demonólogos lo usan para contener a uno de Los que Cabalgan en Vientos de Infortunio, atrapándolo en su interior. Para usarse, momentos después de haber terminado de recitar la invocación del *mashkîth*, el demonólogo ha de tragarse el talismán y recitar el texto de activación. Si el hechizo tiene éxito, el espíritu queda atrapado dentro del talismán, no perjudicando al demonólogo mientras permanezca atrapado, más allá de no poder recuperar la Suerte que use en modificar tiradas. La utilidad del talismán consiste en que el demonólogo puede liberar al *mashkîth* sobre una víctima, si activa el talismán y el blanco falla una tirada de RR, liberándose el espíritu de la prisión y poseyendo al blanco, de manera usual. Para ello solo habrá de exhalarle el aliento (si está cerca) o echarse el aliento en la mano y «lanzarlo» como si de una piedra se tratase (es necesario acertar una tirada de Lanzar, en caso de fallo poseerá al más cercano, siendo el demonólogo inmune). Una vez muerta la víctima, el *mashkîth* vuelve a su prisión (el demonólogo sentirá una repentina y fría ráfaga de viento que le envuelve). El talismán, una vez tragado, no será «expulsado» (ejem, defecado) del cuerpo, mientras tenga a uno de Los que Cabalgan en Vientos de Infortunio «atado», ya sea aprisionado o liberado, haciendo la pascua a alguien. Si el espíritu es expulsado o exorcizado después de haberse «liberado» sobre alguien, el vínculo se rompe y el demonólogo defecará el cascabel de forma normal, y sin ningún aviso de la rotura del vínculo (ojo que puede perderlo). Si el demonólogo tuviese aprisionado al *mashkîth* sin liberar, y fuese objeto de hechizo de Expulsión o ritual de Exorcismo, se expulsaría al ente y el talismán podría ser defecado.

Quebrar el Alma

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Instantánea.
- ✧ **Componentes:** Un espejo de vidrio donde la última persona que se viese el rostro haya sido el blanco, sangre de demonio, un paño (opcional).
- ✧ **Preparación:** El demonólogo moja el espejo con un poco de sangre, mientras recita el hechizo y, sin mirarse en él (de ahí buena idea el tapar el espejo después de que el blanco se mire), lo arroja al suelo, rompiéndolo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el blanco sufrirá un tajo en el rostro que le provocará 1D6 puntos de daño (no se doblan por ser afectada la cabeza) y reducirá su Aspecto en la mitad de ese daño (redondeando hacia abajo), sin que la víctima pueda hacer tirada de RR para evitarla. Este daño es de tipo mágico, ignorando protecciones físicas, aunque las armaduras mágicas, de tipo aura, protegen contra este daño (aun así el ataque se siente y duele). Una vez roto, no es posible usar los fragmentos del mismo espejo para relanzar el hechizo.

Reflejo del Mañana

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D3 horas o lo que normalmente durase el «combustible»/«batería», del dispositivo.
- ✧ **Componentes:** Sangre de Albela, un dispositivo «especial».
- ✧ **Preparación:** Se dibuja con la sangre el signo de Albela sobre el dispositivo a la vez que se implora su poder.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el dispositivo (algún tipo de objeto tecnológicamente más avanzado o directamente traído del futuro) funcionará como si estuviese cargado de combustible o baterías y en sus respectivas épocas: un móvil estaría cargado y tendría cobertura, «pudiendo» (si se sabe usar) hacer llamadas, un portátil podría conectarse a Internet, un coche (¿cabe por las ventanas de Albela?) arrancar y usar el GPS, etcétera.

Sello de Condenación

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta la muerte de la víctima o la expulsión o exorcismo del espíritu.
- ✧ **Componentes:** Sangre de un inocente.
- ✧ **Preparación:** Con la sangre del inocente, se dibuja en la frente de una persona poseída por un espíritu o demonio un complejo símbolo demoníaco.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el espíritu recibe como bonificador el penalizador por IRR alta del demonólogo a la hora de resistir hechizos de expulsión o ritos de exorcismo. Este bonificador funciona de una manera especial: si el hechizo de expulsión o el ritual de

exorcismo tienen éxito sumando el bonificador, el espíritu es expulsado de forma normal. Si la expulsión o exorcismo tiene éxito frente a la IRR original del espíritu, pero no contra la IRR más el bonificador del demonólogo, el espíritu es expulsado, pero la víctima muere, sin que tenga derecho a una tirada de RR para evitarlo.

Sello de Esmial

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** Hasta que otra persona le quite el talismán al blanco, pasando una tirada de RR.
- ✧ **Componentes:** Sangre de Esmial, oro, un rubí, una lamprea, una anguila, un gusano, una serpiente, un áspid.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica una suerte de medallón. Para usarse, se ha de portar al cuello y ser activado con éxito.
- ✧ **Descripción:** Mientras duren los efectos del sello, cuando cualquier persona cercana al blanco diga una mentira, del interior del sello surgirá una sierpe o similar que la atacará (60 % de acierto, un único ataque aleatorio de la Perdición del Mentiroso de Esmial). Si el mentiroso es el propio demonólogo, el acierto es automático. Una vez activado el talismán, el demonólogo no podrá quitárselo de forma voluntaria, necesitando que otra persona se lo quite. Dicha persona deberá pasar una tirada de RR o se lo pondrá al cuello, continuando el talismán activo.

Servidor de la Ceniza

Ungüento/Invocación.

- ✧ **Caducidad:** El ungüento no caduca.
- ✧ **Duración:** Hasta que lo desee el demonólogo, el servidor reciba un punto de daño o se vuelva a lanzar el hechizo con cenizas del muerto.
- ✧ **Componentes:** El cuerpo y alma del difunto (si el alma estuviese destinada al Paraíso no es posible encantarla), grasa de cabrón negro, madera de cedro, carbón vegetal, aceite de oliva, una gota de sangre de demonio.
- ✧ **Preparación:** El proceso de encantamiento debe realizarse antes de que el alma del muerto abandone este mundo (el primer amanecer o anoecer desde la muerte del difunto) o el demonólogo debe disponer del alma del blanco, ya sea por tenerla en una captora de almas o por tenerla atada de alguna forma (Encadenar el Alma, Aprisionar el Alma, Atadura del Alibante, etcétera). Se quema el cadáver mientras se recitan las letanías adecuadas. Tras ello, se recogen las cenizas y se tratan alquímicamente. El proceso de creación es exclusivo, tardando el doble de un ungüento ordinario y resultando en 2D6+1 dosis (opcionalmente tantos ungüentos como un 10 % de la Templanza del muerto o de su IRR, lo que sea mejor). El resultado son unas finas cenizas, ligeramente grasientas, que aun así no se pegan al cogerlas. Para lanzarse, el demonólogo ha de recitar el hechizo y lanzar el ungüento a su espalda, por encima de su hombro izquierdo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, aparece un servidor de las cenizas al servicio del demonólogo. Si se lanza este hechizo con un ungüento del mismo difunto, aun si lo hace otra persona que no sea el demonólogo, el hechizo caduca, desapareciendo el servidor en una nube de cenizas (solo puede existir un servidor invocado al mismo tiempo). Los PC invertidos en el hechizo no se recuperan de forma normal, solo recuperándose a la siguiente mañana tras haber expirado el hechizo.

Sinfonía Infernal

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** La sinfonía dura 2D6+1 asaltos. Los afectados por la música pueden hacer una tirada de RR diaria para poder recuperar la cordura.
- ✧ **Componentes:** Un instrumento infernal, la bendición de Macrias.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo recita el maleficio, poniéndose a tocar el instrumento inmediatamente.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, se empezará a escuchar una música estruendosa y sin sentido. Cualquier persona que escuche la música y no pase una tirada de RR se verá afectada por el hechizo de Demencia (pág. 202/155 del manual de juego), y mientras siga la música no podrá hacer otra cosa que arrojarle al suelo y taparse los oídos en un intento vano de dejar de escuchar la sinfonía. El ejecutante es inmune a los efectos de la música mientras esté tocando el instrumento. Cada día, los afectados por la demencia pueden hacer una tirada de RR, para ver si recuperan la cordura, anulando los efectos del maleficio.

Silueta Intrigante

Ungüento/Invocación.

- ✧ **Caducidad:** 1D4+1 meses.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta ser borrada, exorcizada o mojada por agua bendita.
- ✧ **Componentes:** Tres gotas de sangre de Repero, sangre del ejecutante, tierra de cementerio, polvo de una torre de vigía.
- ✧ **Preparación:** Con el ungüento resultante se dibuja la silueta del ejecutante en una pared, tras lo cual se recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, un espíritu infernal queda atado a la figura, que actuará como espía y guardia para el demonólogo (aunque no podrá moverse o atacar de forma alguna). La silueta hablará con una voz idéntica al demonólogo, no tiene características, posee una IRR del 100 % y las competencias de Descubrir, Escuchar, Memoria e Idiomas que poseyese el ejecutante, no pudiendo aprender ninguna competencia o hechizo.

Taller de Prodigios

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Un año lunar.

- ✧ **Componentes:** Sangre de Sassiel, hojas de laurel, polvo de una ruina de al menos 100 años, incienso de Mercurio.
- ✧ **Preparación:** Se «bendice» una habitación con los componentes.
- ✧ **Descripción:** Mientras duren los efectos del hechizo, todos aquellos que trabajen en el recinto durante la noche realizarán su trabajo 5D10 % más rápido (se hace una tirada cada noche y de forma individual para todos los afectados). Si alguien con Fe trabaja en el recinto, ya sea de día o de noche, y no pasa una tirada de RR, no podrá lograr críticos en Artesanía, doblándose además su posibilidad de pifia.

Vara de Mando

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser rota o destruida.
- ✧ **Duración:** 1D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Madera de un árbol maldito o demoníaco (un olocanto podría valer), sangre de un demonio menor, perfume de Saturno, tinta de oro, cuchillo que haya matado a alguien, el sacrificio de una virgen, dos placas de bronce.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica una vara usando los componentes, inscribiendo símbolos demoníacos en la madera y consagrándola finalmente mediante un sacrificio humano.
- ✧ **Descripción:** Si se lanza el hechizo con éxito, si se usa la vara durante una invocación para llegar a un pacto, esta proporciona un bonificador — igual al número de pactos con éxito que el ejecutante (o anteriores demonólogos) ha logrado usando la vara más uno — en las tiradas de Elocuencia o Demonología a la hora lograr pactos con demonios. Otro uso que tiene la vara es que, si se recita el hechizo con éxito y se rompe delante de un demonio, arrojándole los trozos, el demonio en cuestión no podrá atacarle ni hacerle mal hasta el siguiente anochecer, a no ser que tenga órdenes directas y expresas del demonio al que preste servicios de hacerlo. No se puede usar a la vez la Vara de Mando con el Bastón de Poder o la Varita de Bruja.

Vasallo de la Tumba

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el vasallo se vuelva «voraz».
- ✧ **Componentes:** Un muerto reciente (de menos de una semana), eléboro negro, piedra negra de gul, cenizas de un muerto viviente, cuchillo que haya matado a alguien, tres gotas de sangre del ejecutante, el sacrificio de un animal que haya probado la sangre humana.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo mágico con las cenizas, colocándose el cadáver en el centro y poniéndole debajo de la lengua la piedra de gul. Se sacrifica al animal y se baña el cadáver con su sangre recitando los cánticos finales del ritual, en los que se ordena al vasallo que se alce, a la vez que se derraman tres gotas de sangre en la boca.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el hechizo anima al cadáver como un vasallo de la tumba. El ejecutante no recuperará los PC invertidos en el hechizo, hasta que los efectos del hechizo cesen o se pierda el control del vasallo. Si el vasallo se vuelve voraz, el ejecutante pierde el control del vasallo, pero puede volver a ganarlo si se lanza este hechizo de nuevo, usando como componentes únicamente el cuchillo y el animal, sacrificándolo en presencia del vasallo, a la vez que se recita el hechizo y se le ofrece la sangre.

Vestir el Reflejo

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas o hasta que se anule de alguna forma.
- ✧ **Componentes:** Latón, azogue, oro, cobre, polvo de hada o sangre de un ser IRR cambiaformas, la bendición de Morguz.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un espejo, donde se inscribirán caracteres mágicos en honor a Morguz. Para usarse, el demonólogo se ha de mirar en el talismán y recitar una invocación al poder de Morguz, diciendo el nombre de un blanco que con anterioridad se haya reflejado el rostro en el espejo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el demonólogo tomará la forma del blanco nombrado, con los mismos efectos del hechizo de Velo de Hada. Una vez tomada la forma de un blanco en particular, el demonólogo no podrá volver a usarla, hasta que dicha persona se vuelva a mirar en el espejo de nuevo.

Virtud de Xarso

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que amanezca o 2D6 horas, lo que ocurra antes.
- ✧ **Componentes:** Arena donde se haya invocado a Xarso o tierra, polvo o arena y una pizca de sangre de Xarso (aunque sea seca).
- ✧ **Preparación:** Se recita una plegaria al poder de Xarso, mientras se arroja la sangre a la tierra.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, la tierra se convertirá en un objeto de tamaño proporcional.

Voz de los Elementos

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruida la medalla.
- ✧ **Duración:** Mientras los elementos lo permitan y el ejecutante no se aparte la medalla de la garganta.
- ✧ **Componentes:** Una medalla de oro sin grabar, un punzón de invocación, uno o varios de los siguientes pares de elementos: plomo y sangre de gnomos, una pluma de buitre y sangre de silfo, una aguamarina y sangre de una ondina, azufre y sangre de ígneo.

✧ **Preparación:** Para encantar el talismán son necesarios uno o varios componentes especialmente vinculados a los cuatro elementos clásicos, que serán engarzados en una medalla de oro, en la se inscribirán símbolos de poder relacionados con los elementos. La medalla puede contener entre uno y cuatro de los elementos, los cuales determinarán a cuáles de ellos afecta el hechizo. Para usarlo, el demonólogo ha de colocarse la medalla tocando su garganta y recitar el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, mientras no separe la medalla, su voz se verá proyectada en uno o varios de los elementos de su elección contenidos en el talismán. De tal forma, podrá sustituir el rugido de una cascada, el crepitar del fuego, el silbar del viento o el ruido de una avalancha, por poner algunos ejemplos, por su voz, la cual se escuchará al mismo volumen que el sonido original, en toda la zona a la que el sonido original pudiese llegar, con un cierto tono de eco, que repetirá la voz del elemental que donó la sangre, lo cual dará un tono aún más lúgubre e inquietante. Al igual que con el Mensaje de los Vientos, los elementales no gustan de donar su sangre para este talismán, pues les arrebatara una mínima parte de su fuerza vital.

Zarzuela de Macrias

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** 1D8×30 minutos o hasta que se quite el anillo del dedo.
- ✧ **Componentes:** Doce gotas de sangre de Macrias, metal de un instrumento de al menos una década de uso, un hueso de un gran cantante, oro puro, una amatista, una esmeralda, un punzón nuevo, un brasero, incienso de Venus.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un bello anillo, recubierto de símbolos mágicos, que se perfuma y consuela en conjunciones afines. Para usarlo, el demonólogo debe llevarse la mano del anillo a la garganta y «cantar» la letanía de activación.
- ✧ **Descripción:** Si el talismán se activa con éxito, mientras duren los efectos, toda persona que quiera decir algo en presencia del demonólogo y no pase una tirada de RR lo hará cantando, realizando de manera automática la tirada de Cantar. Si la persona falla su tirada de RR, todo lo que hable será cantado hasta que finalice el hechizo, aun cuando abandone la presencia del demonólogo. Además, sobre aquellos que canten mal (fallen su tirada de la competencia), el demonólogo podrá lanzar el hechizo de Roce del Maligno (si lo conoce) a través del talismán, teniéndolo como de *vis prima* y sin gastar PC, aunque solamente podrá lanzarlo una vez por «fallo» de la víctima.

Vis Sexta

Atadura de Verna

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta la expulsión del espíritu o la partida del alma de la víctima.

✧ **Componentes:** Un arma de filo, víctima y ejecutante han de estar presentes y prestarse voluntarias al hechizo.

✧ **Preparación:** Originalmente este ritual es una perversión de un hechizo que se realizaba tras una semana de meditación y purificación por parte de los participantes, que se completaba encerrándose en un círculo de sal y recitando el compromiso del abrazo, mientras unían ambas palmas de las manos. Los demonólogos han simplificado significativamente el proceso: basta un corte en las manos del ejecutante y la víctima y recitar la atadura mientras se comparte la sangre, terminando con la víctima aceptando la «atadura». Es necesario que la víctima acepte de manera voluntaria o el hechizo falla (el demonólogo le puede mentir tranquilamente para que acepte).

✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, el alma del demonólogo queda vinculada a la víctima, transformándose en una Luz O Sombra (según la actitud que tome) de Verna en el momento de su muerte. Este hechizo es especialmente buscado por las almas fugitivas, pues si su actitud es sincera y su trabajo arduo y exitoso, bien puede librarlas del Averno (se dice que Verna se apiada de los auténticos arrepentidos y puede echarle un capote para ocultar o al menos dificultar el rastro de cazadores de almas). Si el ritual es llevado exitosamente a cabo por un alma fugitiva encarnada, el espíritu se libera de inmediato de la posesión, transformándose en una luz de Verna de inmediato, aunque el Infierno no olvidará que son almas fugitivas.

Arma Demoníaca

Talismán.

✧ **Caducidad:** Hasta ser rota o destruida.

✧ **Duración:** Especial.

✧ **Componentes:** Metal de armas de una batalla o escaramuza con al menos 100 muertos, sangre de Banastos o Sassiel, sangre de un lutín, el sacrificio de una víctima inocente, Artesanía (herrería/forja) al 90 %, carbón, azufre, incienso de Saturno, vinagre, punzón nuevo.

✧ **Preparación:** Se lleva el metal al rojo, momento en el cual se derrama la sangre del lutín, que el propio ejecutante debe haber invocado y matado. Se forja el arma (obligatoriamente una que provoque el derramamiento de sangre) y se deja enfriar en el vinagre. Se inscriben caracteres demoníacos por toda la hoja, rellenándolos con la sangre de Banastos o Sassiel y dejándose a las influencias astrológicas propicias. El encantamiento del talismán termina asesinando a la víctima con el arma, a la vez que se recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el espíritu del lutín queda atrapado dentro del arma (cosa que no le alegrará). Para usarse el arma, primero ha de reclamarse. Esto se hace haciendo un ligero corte en el pulgar de la mano izquierda y dejando caer la sangre en el arma, a la vez que se recita el hechizo. Si el hechizo tiene éxito, y el arma no había sido reclamado por nadie (al

menos, que aún siga vivo), el arma entra al servicio del ejecutante. Las ventajas son dos: el arma actúa como arma mágica, sin necesidad de activarse, y el espíritu del lutín apresado usará sus hechizos para provecho de su dueño, eso sí, siempre que no haga ninguna acción bondadosa, pues si es así, aunque aún seguirá reclamada por él, ya no tendrá que obedecerle, y usará sus hechizos para buscarle la ruina de la manera más dolorosa posible. El dueño del arma no puede comunicarse con el demonio encerrado de forma normal (el arma no habla), pero si moja el arma en sangre y duerme con ella a sus pies, podrá hablar con ella en sueños, aunque la conversación que puede proporcionarle el espíritu de un lutín sea muy limitada.

Círculo de Protección Impía

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que se rompa el círculo o se muevan los sellos, o amanezca (si dentro del círculo no hubiese nadie; si estuviese ocupado sus efectos continuarían).

✧ **Componentes:** *Athema* negro, sangre del ejecutante o de un sacrificio humano recién hecho, los cuatro sellos de los duques infernales (para crearlos es necesarios oro, sangre demoníaca, azufre, eléboro negro, *athema* negro y un sacrificio humano).

✧ **Preparación:** Para usar el hechizo se han de encantar cuatro sellos. Cada uno de estos sellos es una medalla de oro, en la que se inscribe el sello de uno de los duques infernales que domina uno de los puntos cardinales, encantándose con las influencias astrológicas correctas, finalizando el proceso con un ritual en el que se sacrifica a una víctima. La fabricación de cada sello tarda como si fuese un talismán ordinario. Para usarlo se dibuja el círculo mágico (dos círculos concéntricos con una estrella invertida de cinco puntas en su centro, colocando cada sello en su respectivo punto cardinal, dentro del círculo intermedio) con sangre, entrando en él y recitándose el hechizo. Se puede usar la sangre del ejecutante o la de un sacrificio humano realizado para tal efecto.

✧ **Descripción:** Mientras los típicos círculos de protección se basan en invocaciones a poderes benéficos para que protejan al ejecutante (nombres de ángeles, etcétera), este hechizo se basa en el concepto opuesto, invocando los poderes infernales de poderosos demonios para que protejan al ejecutante de entidades menos poderosas. Si el hechizo es lanzado con éxito, cualquier demonio, engendro infernal, ánima, *mashkith*, *elohim*, espíritu o elemental cabalístico (este último siempre que no posea RR positiva) deberá hacer una tirada de IRR si quiere cruzar el círculo, dañar a sus ocupantes o afectarlos con hechizos o poderes. La tirada se verá afectada por un penalizador igual a la IRR del ejecutante menos 100. Si el demonio falla la tirada no podrá repetirla, no pudiendo cruzar o dañar a los ocupantes hasta que expiren los efectos del hechizo. Evidentemente, este hechizo es más potente cuanto más poderoso sea

Daemonolatreia

el demonólogo que lo creó. El radio total del círculo es de un metro, aproximadamente. Este hechizo puede usar los potenciadores asociados al hechizo de Círculo de Contención para aumentar el límite de IRR.

Confinar el Mal

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el objeto sea usado o destruido.
- ✧ **Componentes:** Un objeto del demonólogo (debe ser suyo al menos desde hace un mes lunar), una gota de sangre de inocente.
- ✧ **Preparación:** Para usar el maleficio, se ha de mojar con la gota el objeto y ponerlo en contacto con el espíritu. Si el blanco ha poseído a una víctima, primero se ha de expulsarlo y a continuación usar el hechizo, o de otra forma fallará, a no ser que el espíritu se preste voluntario.
- ✧ **Descripción:** Aunque este hechizo fue ideado para capturar despojos, es posible usarlo para confinar a otros entes espirituales como ánimas errantes, muertos sin reposos, *mashkith*, etcétera. Si el hechizo es lanzado con éxito, el espíritu queda confinado en el objeto, hasta que este sea usado (si es un arma, atacar o parar; con una joya o prenda de ropa, cuando se vista, etcétera), momento en

el cual el espíritu atrapado intentará poseer al portador.

Creación de Rapiños

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el rapiño sea muerto o expulsado. El rapiño dejará de estar al servicio de su creador en el momento en el que este haga una buena acción, debiendo matarlo para ser libre.
- ✧ **Componentes:** Un niño no bautizado ni iniciado en ninguna religión, una noche sin luna, una gota de sangre de silfo, una gota de sangre de sombra, *athema* negro, aliento del demonólogo.
- ✧ **Preparación:** Normalmente en un paraje recóndito, donde se cava un hoyo. En él se introduce al niño, al cual se le hiere de forma ritual dejando que se desangre, mientras el demonólogo recita las letanías del hechizo. Al expirar, se le unta el ojo izquierdo con la sangre de sombra y el derecho con la de silfo, exhalándole el demonólogo su aliento a la boca del cadáver, tras lo que se recita la letanía final y se entierra el cadáver.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, en el próximo cambio de luna, el cadáver se transforma en un rapiño, que abandonará su tumba y volará en pos de su creador.



Invocar a Broderos

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá al alba.
- ✧ **Componentes:** Sangre y grilletes de un prisionero liberado, cinco cirios negros, incienso de Mercurio, carbón, un brasero.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja una estrella de cinco puntas con la sangre, colocando un cirio en cada punta y al sur el brasero. Se empieza a recitar la invocación del demonio mientras se quema el incienso, y se termina arrojando los grilletes al interior del círculo mágico.
- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, los grilletes se quiebran y aparece Broderos.

Invocar a Izázul

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** La diablesa partirá lo antes posible.
- ✧ **Componentes:** Siete braseros de oro, carbón, perfumes planetarios, sangre de un macho cabrío negro, sangre del ejecutante, la conjunción planetaria adecuada.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja con la sangre del cabrón una estrella de siete puntas, colocando en cada extremo un brasero. El ejecutante procede a quemar los perfumes en orden en cada uno de los braseros, derramando un poco de su sangre en cada uno, y finalmente recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, Izázul aparecerá en medio del círculo mágico, rodeada de brumas multicolores. Este hechizo solo puede ser realizado en una conjunción planetaria especial: cada año se puede tirar un 1D3-1 para determinar cuántas ocasiones se presentan (determinar después aleatoriamente el mes, el día y la hora).

Invocar a Narrah

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el demonólogo ordene al demonio que se vaya, el huésped muera o sea expulsado o exorcizado.
- ✧ **Componentes:** Una persona cualquiera, que no tenga la facultad de ejecutar rituales de Fe. Esta debe ser capaz de ver los ojos del demonólogo y oír el hechizo (ciegos o sordos son inmunes por ello).
- ✧ **Preparación:** La preparación de este hechizo es especialmente simple y rápida: el demonólogo mira a los ojos del blanco y, mientras sus miradas se cruzan, recita una única palabra, Narrah, con cierta entonación. No sufre penalizador por movimientos de manos (no usa ninguno) y puede ser usado en combate contra un rival directo, ganándole de inmediato la iniciativa, independientemente de la velocidad de la víctima. Es más fácil lanzar este hechizo sobre

personas cansadas, ya sea física o psíquicamente: +25 %, si se lanza sobre borrachos, +15 % sobre personas cansadas o «estresadas» (cuenta por separado), +25 % sobre personas famélicas o sedientas, +25 % sobre personas que hayan sido despertadas de un sueño, solo para recibir un intento de lanzamiento de este hechizo.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito y la víctima falla su tirada de RR (los penalizadores aplicados por la IRR alta del demonólogo y no de Narrah), el demonio posee de inmediato a la víctima, tornándose sus pupilas felinas y diciéndole en el idioma natal del demonólogo: «¿Estás de acuerdo con el pacto?».

Invocar a Vendreska

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá cuando estime conveniente, normalmente antes del siguiente amanecer.
- ✧ **Componentes:** Sangre de mago o bruja de cierto poder (IRR superior a 100), un ungüento de polvos de hechicería, un ungüento de brujas, un ungüento de Polvos Elementales, tres cirios negros.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un triángulo con la mezcla de los ungüentos, colocando un cirio en cada punta. Se recita la invocación, dejando caer la sangre en el triángulo y se da la espalda al mismo al finalizar.
- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, Vendreska aparecerá en el interior.

Invocar al Guardián Caído

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta ser expulsado o muerto.
- ✧ **Componentes:** Ayuno de tres días, en los que no se debe haber visto la luz del sol, haber faltado de manera grave en al menos tres ocasiones a la ley de Dios, haber renunciado al ángel guardián, un sacrificio humano, piedra de ara de un altar profanado, un cuchillo, cinco cirios de sebo de cabrón negro.
- ✧ **Preparación:** Se reduce a polvo la piedra y se dibuja una estrella invertida de cinco puntas, colocando un cirio en cada punta. Se sitúa a la víctima en el centro y se sacrifica ritualmente mientras se recita la invocación.
- ✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, del cuerpo sin vida de la víctima surgirá una oscura sombra que se fundirá con la del invocador. El demonólogo no puede tener más de un guardián caído a su servicio.

Invocar al Hombre Oscuro

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio partirá cuando lo desee, normalmente cuando termine el aquelarre o el motivo de su invocación.

✧ **Componentes:** Un altar profanado, dos cirios benditos, un cáliz, sangre del ejecutante, un cuchillo, cenizas de laurel negro, un mantel negro, un infante que no haya sido aún destetado.

✧ **Preparación:** En una noche sin luna, el ejecutante dibuja un círculo mágico alrededor del altar. En el mismo coloca el mantel, los cirios y el cáliz, dejando al infante a sus pies. Tras cortarse la mano izquierda, deja caer su sangre en la copa y en el infante, al cual sacrifica a continuación en honor a Agaliarethph.

✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, el Hombre Oscuro acudirá a la llamada. Este hechizo puede ser lanzado de otra forma, prescindiendo de la mayoría de los componentes: durante un aquelarre, el ejecutante sacrifica al infante ante una efigie de Agaliarethph, recitando la invocación. Si el hechizo tiene éxito, el Hombre Oscuro acudirá participando de los rituales del aquelarre como uno más.

Invocar al Reflejo Sinistro

Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que el reflejo o su víctima muera.

✧ **Componentes:** Un cadáver de al menos un mes, sangre de inocente, un espejo, sangre de aquel que padece la obsesión, un objeto que haya pertenecido al origen de la obsesión, un cáliz consagrado, tres cirios negros, un cuchillo nuevo.

✧ **Preparación:** Se dibuja un triángulo con la sangre del inocente, colocando un cirio en cada extremo. Se coloca el cadáver en el centro, practicándole una serie de cortes e inscribiéndole unos caracteres mágicos. Acto seguido se coloca el objeto en su mano derecha y se mezcla toda la sangre en el cáliz y, a modo de blasfema comunión, se recita el conjuro y se le da de beber al cadáver.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el cadáver se levantará tomando la forma de la obsesión del blanco, comportándose tal y como este esperase.

Invocar la Insidiosa Cacería

Maleficio/Invocación.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Permanente, hasta encontrar algún medio de anular la cacería o hasta que la víctima venda o entregue su alma al demonio.

✧ **Componentes:** Sangre del demonio objetivo, un arma mágica consagrada al mal (punzón de invocación, *athema* negro, etcétera), menstruo de virgen, Demonología al 80 % o más, una noche sin luna.

✧ **Preparación:** Se «bautiza» a la víctima con el menstruo y se le frota la sangre del demonio en la mano izquierda, mientras se recitan ciertos cánticos. A continuación, se le graba el símbolo del demonio en la palma de la mano, mientras se recita el final del maleficio.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito (el hechizo no permite tirada de RR), la víctima estará vinculada al demonio. Este conocerá en todo momento qué le está sucediendo a la víctima, pudiéndole hablarle mediante sueños o aparecérselo. El demonio le propondrá prestarle su ayuda, buscando en todo momento conseguir el alma de la víctima. El demonio esperará pacientemente su oportunidad y nada le impide que provoque problemas o incidentes a la víctima (esta no tiene porque saberlo) para que esta busque su ayuda.

Esta «cacería» es del gusto de los demonios, pues le brinda una invitación parcial; además, suele acarrear prestigio al demonio, si consigue su objetivo (normalmente el demonio objetivo será uno menor, elemental, servidor o incluso un triste lutín). La víctima elegida normalmente deberá ser una persona pura e inocente, aunque a veces el demonio puede hacer la vista gorda si la víctima le «agrada». Bajo ningún concepto el blanco del hechizo debe haber perdido o vendido su alma, pues en ese caso provocará que el hechizo pifíe, provocando normalmente que el demonio ataque al demonólogo.

Juego de Quebrem

Talismán/Maleficio.

✧ **Caducidad:** Una vez activado, el talismán no caduca hasta que es destruido.

✧ **Duración:** Especial.

✧ **Componentes:** Dos juegos completos (mazos, tableros, dados, etcétera), uno de calidad ordinaria y otro de máxima calidad, sangre de Quebrem, perfume de mercurio, brasero de cobre, carbón, Astrología al 90 % o más, Juego al 50 % o más.

✧ **Preparación:** Por cada pieza, bajo auspicios astrológicos adecuados, se destruye la pieza de calidad, mientras se inscriben símbolos mágicos con la sangre de Quebrem en la otra y se perfuma. Como maleficio, basta con romper una pieza de un juego ordinario y sustituirla por usar una pieza encantada de un juego de Quebrem.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el juego se convierte en un Juego de Quebrem, un set de juego poseído por un espíritu infernal con IRR 100 %, competencia de Juego a la mitad que la del encantador y que conoce los hechizos Carta Apostada y Carta Afortunada. El juego le será fiel a su dueño mientras sea malvado y se comunicará con él mediante partidas (usar la competencia de Juego como si de un lenguaje se tratase). A medida que el dueño use el juego, este aumentará sus valores de IRR y su competencia de Juego en +1 cada vez que se saque crítico en Juego o el demonólogo encante una pieza con carta apostada. En cada partida, el juego puede hacer una tirada de Juego para alterar los resultados de forma que un acierto le da la victoria a su dueño o a otro jugador, sin que parezca que se haya hecho trampa alguna. El juego no puede ser destruido a menos que se destruyan todas las piezas (el dueño puede sustituir piezas perdidas y relanzar el hechizo para hacer de nuevo operativo el juego, sin que pierdas sus poderes) o se exorcice o expulse al espíritu infernal.

Parte III: Goetia

Este hechizo puede lanzarse como maleficio, para que el juego se «reproduzca», contaminando otro set de juego, el cual será poseído en un plazo de tiempo igual al que se necesite para crear el talismán desde cero.

Juguete Endemoniado

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta ser destruido, expulsado o exorcizado.
- ✧ **Componentes:** Un juguete, sangre de Horzzo.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja con la sangre del demonio el símbolo de Horzzo en el juguete y se invoca el poder de Horzzo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el juguete será poseído por el espíritu de un lutín, que se pondrá a las órdenes del demonólogo (hasta que haga una buena acción o pierda el favor de Horzzo). Las características físicas del «lutín» vendrán determinadas por el juguete en sí.

Legión

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el círculo se rompa o la víctima abandone el círculo, lo que pase antes, tras lo cual no se podrán añadir más demonios (los invocados permanecerán dentro de la víctima).
- ✧ **Componentes:** Sangre de demonio, una víctima, conocer y lanzarse el hechizo de círculo de perdición.
- ✧ **Preparación:** Se lanza el hechizo de Círculo de Perdición sobre la víctima, tras lo que se dibuja un círculo mágico adicional alrededor de ella, usando la sangre del demonio, y se recita el maleficio, haciéndole el signo del cornudo con la mano izquierda a la víctima (esta debe verlo).
- ✧ **Descripción:** Si la víctima falla su tirada de RR, mientras no abandone el círculo mágico, su cuerpo podrá ser poseído por más de un ánima, espíritu, *mashkîth*, *elohim*, despojo o ente espiritual similar, los cuales pugnarán por hacerse con el control de su huésped. El número de espíritus contenidos será como máximo los que integran una legión infernal, 6.666 «efectivos» (aunque no se sabe de ningún demonólogo que haya completado la titánica tarea de encarnar tantos demonios). Cuando el hechizo expira, no es posible volver a encarnar más demonios, a no ser que se relance de nuevo, pero los contenidos no parten, quedando confinados en su huésped de manera «permanente», salvo muerte, exorcismo o expulsión. Matar a la víctima es muy mala idea, ya que todos los demonios contenidos se liberarán, intentando poseer a todas las personas (e incluso animales) de los alrededores. La opción del Exorcismo o Expulsión es más segura, aunque mucho más ardua, pues necesita exorcizar a cada espíritu por separado, pudiendo presentar sus «compañeros» dificultades adicionales.



Llamar al Siervo del Árbol Muerto

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta la «muerte» del siervo o hasta que se extraiga el pergamino de la boca del ser.
- ✧ **Componentes:** Un lugar donde no llegue la luz de forma ordinaria, una mano de gloria, sangre de un virgen, tierra de un cementerio, cenizas de un muerto, pergamino virgen, sangre del demonólogo, pluma de cuervo, un cadáver reciente. El demonólogo necesitará un mínimo de Hebreo al 60 % para una ejecución óptima del hechizo.
- ✧ **Preparación:** En el lugar oscuro, iluminado solo por la mano de gloria, se procede a desnudar completamente al difunto. Tras esto, se escriben en el pergamino, usando la pluma y la propia sangre del demonólogo, una serie de símbolos qlipthicos y se introduce en la boca del cadáver. A continuación, con la ceniza, se traza en la frente del muerto el símbolo hebreo de la vida, al revés, y se embadurna el cuerpo usándose un barro creado con la sangre de la virgen y la tierra de cementerio, no dejando piel alguna al aire. El ritual se finaliza recitándose una serie de cánticos de invocación, llamando a la misma esencia del Abismo. El cuerpo debe permanecer en la oscuridad, hasta la próxima noche sin luna.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el siervo se levantará, esperando «órdenes» (solo obedecerá si se le dicen deletreadas al revés, en hebreo). El demonólogo no recuperará los PC del hechizo hasta que este expire.

Llave del Laberinto

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido (la llave no puede ser destruida de forma normal, a no ser que antes se use el hechizo de Revocar Maldición).
- ✧ **Duración:** Una vez activado el talismán, sus efectos duran hasta que se aplique un hechizo de Revocar Maldición.
- ✧ **Componentes:** Madera de un árbol muerto, plomo, oro, sangre de Doqmo'or, el sacrificio mediante tortura de una virgen, una piedra sin nombre, Artesanía al 90 % o más.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica con los componentes un rompecabezas o puzzle de alguna clase (pueden existir versiones de este hechizo que solo puedan ser usadas con un tipo concreto de rompecabezas).
- ✧ **Descripción:** Una vez activado el talismán, los efectos duran hasta ser anulados mediante la magia (Revocar Maldición). Cualquier persona que trate de resolver el rompecabezas de forma «racional» fallará automáticamente. Aquellos que insistan y lo intenten resolver desde una perspectiva más abierta e imaginativa («irracional»), deberán hacer una tirada exitosa de IRR-75 o lograr un crítico de IRR (lo que sea mejor). Si se consigue, se invocará (aunque no fuese eso lo que se anduviese buscando al resolver el puzzle) a Doqmo'or, lo cual terminará, si su invocador no se anda con cuidado, con su confinamiento en uno de los laberintos del demonio.

Mascarada de Vakral

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** La de los ungüentos.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Varios ungüentos de Mentira o Pesadilla de Vakral.
- ✧ **Preparación:** Se usa el polvo de los ungüentos para formar un círculo, donde se encierra a los blancos.
- ✧ **Descripción:** Si tras recitar el hechizo, este tiene éxito (los blancos tienen derecho a una tirada de RR), todo lo contenido dentro del círculo toma la forma que desee el demonólogo. La ilusión creada actúa como las creadas con el hechizo de Mentira o Pesadilla de Vakral (según el tipo usado). Ten en cuenta que si la mascarada se basa en ungüento de Pesadilla de Vakral (pág. 200), la *vis* del hechizo se considera *septima*.

Montura del Demonio

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** Un niño no bautizado fruto de un incesto, sus padres, un monje apóstata, altar, cáliz consagrado, cirios, mantel de paño negro, sangre de demonio.
- ✧ **Preparación:** Se realiza una ceremonia, parodia del bautismo con el niño. En el momento cumbre, se le moja la cabeza al niño con la sangre del demonio, mientras se repiten las palabras finales del maleficio.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, a partir de ese momento, el niño estará consagrado al Infierno, inclinándose su educación y mentalidad hacia la práctica de la magia negra. Cualquier demonio que trate de poseer al niño lo conseguirá de forma inmediata, lo que reduce el porcentaje de poder expulsarlo mediante expulsión o ritual de exorcismo a la mitad. El niño obtiene de manera permanente un bonificador de +25 % a cualquier lanzamiento de hechizos de goecia.

Morada del Mal

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se exorcice o expulse al demonio o este se transforme.
- ✧ **Componentes:** Un demonio (normalmente un lutín), un lugar consagrado mediante Cámara de Demonios, el sacrificio de un inocente, *athema* negro, punzón de invocación, cirios de sebo de cabrón negro, azufre, un cáliz desconsagrado.
- ✧ **Preparación:** En la cámara de demonios, se dibuja una estrella invertida con el azufre y se coloca un cirio en cada extremo. Se coloca al demonio (que debe prestarse voluntario) en el centro y a la víctima al sur y se comienza el ritual. Se degüella a la víctima con el *athema*

Vars III: Goetia

y se vierte la sangre en el cáliz, dándoselo a beber al demonio. Tras esto se recitan las exhortaciones finales y se sacrifica al demonio con el punzón de invocación, usando su sangre para dibujar ciertos símbolos demoníacos en las paredes de la cámara.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el espíritu del demonio queda ligado a la casa donde se realice el ritual. Aquel que entre en la casa y saque un crítico de IRR sentirá que algo maligno mora en ella. Quien duerma en ella, se verá asaltado por sueños enviados por el demonio (normalmente malignos) y, si este lo desea, se podrá alimentar de él: aquellos que duerman en la casa y fallen una tirada de RR deberán hacer una tirada en la Tabla de Edad. Si por permanecer varias noches consecutivas, la víctima muere, el demonio aumenta su IRR en 1. El demonio puede intentar poseer a quien duerma en su casa, si tiene éxito en una tirada de IRR-100 y su víctima falla su tirada de RR. El demonio tendrá total control sobre el poseído, aunque solo hasta que despierte o salga de la casa. El demonio podrá también usar sus hechizos, pero no regenerará sus PC de forma normal, solo pudiendo recuperar 1 PC por cada persona que pase la noche bajo la casa. El objeto del hechizo es que el demonio aumente su poder de forma permanente, transformándose en un demonio de mayor categoría (para ello deberá conseguir que su IRR

aumente hasta el mínimo del tipo demonio en que se quiera convertir). Para ello deberá ganar una cierta cantidad de IRR, debilitando y matando a sus víctimas y, una vez conseguido, deberá poseer a una víctima y conseguir dejar encinta a una mujer (o quedarse encinta si la poseída era mujer). Si el embarazo prospera y la madre da a luz dentro de la casa, el demonio abandonará la morada, encarnándose en el bebe, el cual nacerá con su nueva forma, desgarrando y matando a la madre en el nacimiento. Si el bebe nace fuera de la casa, el bebe será horriblemente deforme y nacerá muerto, debiendo el demonio intentarlo de nuevo. Si el demonio es expulsado o exorcizado antes de transformarse, perderá las ganancias de IRR conseguidas.

Pórtico

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 1D3 asaltos.
- ✧ **Componentes:** Algún material para poder dibujar el círculo mágico.
- ✧ **Preparación:** Este hechizo está formado por dos componentes: por un lado el texto del maleficio que abre la Puerta y por otro la Puerta en sí, representada por un círculo mágico en concreto, y opcionalmente la Llave o



Llaves. El círculo mágico no es fijo y pueden buscarse nuevas puertas ya sea por textos mágicos o a través de las revelaciones de Iog.

- ✧ **Descripción:** Una vez lanzado, si el hechizo tiene éxito, el círculo mágico parece iluminarse levemente (hecho solo perceptible para aquellos con IRR 100 o más) y aquellos que entren o atraviesen el círculo, serán transportados a un lugar aleatorio de todos los que permita esa puerta en concreto. Este hechizo se puede usar en conjunción con la Llave correspondiente, pudiendo ir a una localización en concreto.

Puerta de Plata

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser roto o destruido, o hasta que Morguz retire su bendición.

PUERTAS Y LLAVES

Las Puertas y las Llaves son herramientas mágicas que permiten al afortunado que las conoce acceder a las «puertas traseras» de la Creación. Puertas y Llaves son complementarias, aunque es posible usar una Puerta sin conocer la Llave correspondiente y viceversa. Mientras las Puertas representan puertas mágicas hacia determinados tipos de lugares (hay quien rumorea que incluso épocas): bosques, cimas de montañas, tabernas, camposantos, mazmorras, etcétera, si se usan en conjunción con sus respectivas Llaves, se podrán abrir las puertas a lugares específicos. Las Puertas se pueden usar sin una Llave adecuada, aunque en ese caso el que la use será transportado a un lugar aleatorio dentro de los posibles por el tipo de la Puerta, algo que puede llegar a ser muy peligroso. Las Puertas son representadas por círculos mágicos, que han de ser dibujados, mientras que las Llaves son un pequeño conjunto de símbolos mágicos que complementan a las puertas que se han de usar en conjunción con unos pases de manos determinados. Veamos un ejemplo.

Mendo, un siniestro demonólogo, es apresado por la Inquisición. En la intimidad de su celda espera su castigo, pero sus captores han cometido el error de no amordazarlo ni encadenarlo. Como conoce el hechizo de Pórtico y la Puerta que lleva a los laboratorios alquímicos, lanza el hechizo con la esperanza de poder escapar al suyo, algo bastante complicado, ya que no dispone de la Llave que le puede llevar hasta él. De todas formas, decide jugársela y usa el hechizo, apareciendo en un desconocido laboratorio alquímico, perteneciente a un alquimista de la lejana Catay poco amigo de las visitas.

- ✧ **Duración:** Un asalto.

- ✧ **Componentes:** Un espejo de plata bruñida del tamaño de un hombre, *electrum*, laurel, cuarzo, mercurio, alabastro, bronce, piedra meteórica, Artesanía al 80 %, la bendición de Morguz.

- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un impresionante espejo, no solo ya en el aspecto mágico del objeto sino también en su calidad y belleza artística. El proceso del encantamiento termina cuando el mago inscribe con letras de *electrum* el «nombre» del espejo (el nombre es elegido por el mago). Cuando se desee usar el talismán, el mago se ha de poner en frente del espejo, mirando a los ojos de su reflejo y recitar el hechizo, una invocación al poder de Morguz para que abra las puertas de sus dominios y le permita atravesarlos. En esa invocación, el mago escoge el nombre de la puerta (otro talismán de Puerta de Plata) por la que desea salir.

- ✧ **Descripción:** Si se tiene éxito y ese talismán (con ese nombre) existe, el espejo parecerá fluctuar como el agua del cauce de un río y podrá ser atravesado, apareciendo aquellos que lo crucen por el otro espejo. Algunos magos especialmente paranoicos que temen que alguien pueda averiguar los nombres de sus puertas de plata y usarlas para atacarles suelen colocar trampas (una simple lanza apuntada al vidrio podría servir) o les dan la vuelta a los espejos, impidiendo que nadie pueda salir por ellos. Sobre esta última opción, no se sabe a ciencia cierta qué pasa con los desdichados viajeros: algunos comentan que mueren, y otros que quedan atrapados en los reinos en que se encuentra Morguz. La verdad solo la sabe este demonio.

Renunciar al Ángel Guardián

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.

- ✧ **Duración:** Permanente.

- ✧ **Componentes:** El ejecutante ha de pecar contra los principales preceptos de la religión en la que crea, una víctima inocente, las cenizas de una bruja, un cáliz consagrado, herramientas de tortura.

- ✧ **Preparación:** Se dibuja un círculo con las cenizas, en el que entran el demonólogo y la víctima. El demonólogo comienza a torturar a la víctima hasta la muerte, terminando la invocación derramando la sangre de la víctima en el cáliz y bebiéndola, a la vez que se lanzan improperios y blasfemias contra el Dios y el ángel guardián.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el ejecutante pierde a su ángel guardián (que vuelve a los Cielos), gana 3D6 puntos de IRR, la vergüenza Maldito por Dios (pág. 65/57 del manual de juego) y todos los inconvenientes de no tener ángel guardián. De igual forma la IRR del ejecutante nunca podrá disminuir a menos del 75 % tras el lanzamiento de este hechizo. Este hechizo (obviamente) solo se puede lanzar una vez con éxito.

Sentencia Infernal

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** Una noche sin luna, cinco cirios benditos, una víctima, un *athema* negro, un gallo negro, polvo de una puerta del Infierno.
- ✧ **Preparación:** En una noche sin luna, el demonólogo lleva a su víctima a un lugar en el que espolvoreará el polvo de la puerta. Tras ello, comienza las letanías del ritual, degollando al gallo y usando su sangre para trazar símbolos demoníacos en el rostro de la víctima. El ritual llega su fin cuando el demonólogo hace un corte en la palma de la mano izquierda de su víctima y la obliga a trazar un círculo en el suelo, con su misma sangre (el demonólogo debe quedarse fuera de ese círculo), tras lo que se pronuncian las últimas palabras del ritual, obligando a la víctima a que toque el suelo con su frente. No se espera que la víctima colabore en el ritual, con lo que el demonólogo deberá buscar las herramientas para lograr su «colaboración», o al menos evitar su resistencia (obligarlo por la fuerza, drogarlo, amordazarlo, etcétera).
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el círculo con la sangre de la víctima genera por unos instantes una puerta al Infierno que se lleva las almas de los encerrados en el círculo al Averno. Si la víctima es pecadora, no tiene derecho a tirada de RR. Si la víctima estuviese destinada al Purgatorio, podría hacer una tirada de RR, con posible bonificador o penalizador, según su naturaleza. Si la víctima estuviese destinada a los Cielos, el hechizo pifia y el demonólogo puede esperar o las iras infernales por negárseles el alma o las celestiales por semejante blasfemia.

El cuerpo de la víctima no muere, siendo poseída por un espíritu infernal, al azar, proveniente de los Infiernos. El demonólogo no tendrá control sobre el poseso, pero se espera que al menos sea amistoso, por facilitarle la posesión. Si el espíritu es exorcizado o expulsado, el cuerpo de la víctima muere.

Subyugar Demonios

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** Un demonio invocado, sal, varios símbolos y herramientas benditas o sagradas (siguen ofreciendo bonificador), una espada que no haya herido a nadie. El demonólogo debe ayunar al menos un día completo.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo se prepara el día anterior, ayunando y purificándose (al menos todo lo que un goético puede purificar). Al anochecer procede a la invocación del demonio y, una vez que este acuda, comienza el ritual de Subyugación, no debiendo interrumpirlo

hasta que el demonio se comprometa a cumplir una tarea al demonólogo a cambio que cese su tormento (se recomienda que el demonio prometa por el mismísimo Lucifer o el demonio al que sirva que cumplirá su palabra). El ritual consistirá en multitud de conjuros y exhortaciones invocando nombres divinos, palabras de poder o poderes infernales rivales, que provocará gran tormento. La ceremonia durará hasta el amanecer, sin que el demonio pueda escapar de su círculo de invocación ni volver a los Infiernos mientras que el demonólogo no cese sus conjuros. Esta extenuante tarea puede requerir de una o varias tiradas combinadas de Templanza y RES×4 para no desfallecer, pudiendo provocar un fallo que el demonio escape y ataque al demonólogo.

Finalmente, llegado el comienzo del alba, el demonólogo apuntará con la espada al demonio, conminándole a ofrecerle un servicio, momento en que se realiza la tirada del lanzamiento del hechizo, con el penalizador por IRR alta del demonio invocado. El demonólogo puede reducir este penalizador usando las mismas herramientas que proporcionan bonificadores en el hechizo de Círculo de Contención, ignorando el primero de ellos, ya que es recomendable que el demonólogo ya tenga algún hechizo que aumente su IRR o difícilmente completará el ritual, y el último, ya que en el caso de que el demonio se encuentre en un círculo de contención, su voluntad flaqueará ante la imposibilidad de escapar y reducirá su penalizador de IRR en 25 puntos. Si el hechizo falla, el demonólogo puede intentar inmediatamente un segundo lanzamiento (gastando los PC correspondiente y realizando una nueva tirada) y, en caso de conseguirlo, logrará retener al demonio, pudiendo repetir el ritual hasta que anochezca, con una nueva tirada al final para subyugar al demonio, o también puede permitir que la invocación expire, devolviendo al ente al Infierno, aunque se habrá ganado su odio eterno y bien puede esperar represalias. Un fallo en el segundo lanzamiento libera al demonio del círculo y se lanzará a atacar a su invocador con especial saña.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el demonio subyugado cumplirá al demonólogo un servicio gratis, aunque bien puede esperarse su invocar represalias por los tormentos ocasionados.

Vis SEPTIMA

Aberración de Adán

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta la destrucción de la aberración (la muerte del blanco sume a la criatura en un coma irreversible, aunque no la mata).
- ✧ **Componentes:** Alquimia 100 % o más, un caldero grande con tapa, madera podrida, carbón vegetal, sangre de cerdo, un trocito de carne del blanco (debe estar vivo), toda la sangre de una virgen, piedra de gúl, cuerno de brucolaco o colmillo de upiro, sangre de

cinocéfalos, sangre de un espíritu familiar, tierra de una puerta del Infierno o sangre de un poseso, mandrágora, conocer el hechizo de Bautismo Negro e Invocación de Despojos.

- ✧ **Preparación:** La realización del hechizo es bastante elaborada: en un lugar discreto, a medianoche, se ponen los componentes del caldero a cocer, a fuego muy lento, y se lanza el hechizo. Si el hechizo tiene éxito, el trocito de carne del blanco irá creciendo en el caldero, como si de un útero se tratase. El proceso es lento y el demonólogo deberá mantener el fuego siempre encendido, a la misma intensidad, con el caldero tapado, solo destapándolo para añadir más sangre de cerdo para reponer la pérdida.
- ✧ **Descripción:** El origen de este hechizo es un misterio. La idea original era la de crear vida, pervirtiendo los fundamentos de la magia roja con el uso de la demonología, usándose para engendrar un fiel y poderoso engendro infernal, al servicio del demonólogo, aunque el resultado fue un tanto distinto al esperado. Hoy en día poca gente se arriesga a usar este hechizo, aunque quién sabe si hay por ahí alguien lo suficientemente loco o necesitado como para usarlo.

Si cumple debidamente la preparación y todo va como debe, tras un mes lunar, del caldero surgirá una aberración de Adán (se recomienda tenerle una víctima preparada, si no quiere convertirse el demonólogo en su primera comida). La criatura no estará bajo el control del demonólogo, aunque si este se dedica a hacer maldades, puede obtener su colaboración (tras una apropiada negociación, lo más seguro).

Abrazo de Mobius

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser roto el talismán encantado o hasta que el hechizo sea usado con éxito.
- ✧ **Duración:** Instantánea.
- ✧ **Componentes:** Una víctima que haya sobrevivido a una muerte inminente (accidente, enfermedad, etcétera), *athema* negro, el permiso de Mobius, un talismán de castigo de Frimost, un brasero, carbón, perfume de Saturno.
- ✧ **Preparación:** Con uno de los carbones se dibuja el círculo mágico y se tumba a la víctima en ella. Se empieza a recitar el hechizo, clavándole el *athema* a la víctima y arrancándole el corazón, el cual será quemado en el brasero junto al perfume. El maleficio termina hundiendo el talismán de castigo de Frimost en el hueco del pecho de la víctima mientras se recitan las letanías finales.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el talismán de castigo de Frimost queda encantado, pudiendo ser usado en cualquier blanco sin importar su IRR; la víctima no podrá resistirse, aun usando amuleto o similares (en caso de amuleto, lo más que puede permitir el DJ, si así le place, es que el blanco gaste su Suerte; solo pudiendo tirar por lo que use) y en caso de ser IRR, reducir su bonificador por IRR alta a la mitad (los demonios menores, mayores o

superiores son inmunes a este hechizo). Una vez usado el talismán con éxito, pierde sus poderes, por lo que debe reencantarse de nuevo, aunque sigue siendo un talismán de Castigo de Frimost ordinario.

Artimaña de Pertegas

Ungüento.

- ✧ **Caducidad:** El ungüento no caduca, salvo en caso de muerte del deudor o de que este consiga pagar su deuda antes de que el demonólogo haga uso del ungüento.
- ✧ **Duración:** Hasta la muerte del deudor.
- ✧ **Componentes:** Un pagaré con la firma de un deudor al demonólogo, sin que se especifique el pago; carbón; sangre del demonólogo; caldero de plomo; grasa de carnero negro; serpentaria; mercurio; perfume de Saturno y Mercurio. El demonólogo debe conocer el hechizo de Vínculo Mágico.
- ✧ **Preparación:** Tras ofrecerle algún servicio o favor al deudor y que este formalice su deuda en un pagaré (de vital importancia que este use su auténtico nombre, nada de alias o nombres falsos), no especificando su pago, el demonólogo calentará la grasa y la serpentaria en el caldero, mientras recita varias letanías y perfuma la mezcla, llegando el momento cumbre cuando agregue el pagaré al contenido, vinculando al deudor. Tras eso, se deja secar la mezcla a la luz de la luna, hasta que dé lugar a un polvo terroso. Para usarse basta lanzar los polvos hacia un blanco que esté bajo los efectos de un hechizo y recitar la artimaña.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito (no hay tiradas de RR para evitarlo, ni para el blanco, ni para el deudor), se considera que el hechizo del blanco (o uno de ellos si estaba bajo los efectos de más de uno) se ve afectado por el hechizo de Vínculo Mágico, con la salvedad de que los PC gastados de manera permanente y las tiradas de la Tabla de Edad las realiza el deudor, quedando vinculado a su vida. Si este no tuviese suficiente PC para completar el hechizo, perdería un punto de RES permanente por cada punto que le faltase y haría una tirada adicional en la Tabla de Edad. Los efectos del hechizo se extienden hasta la muerte del deudor, salvo que el demonólogo decida anularlo antes.

Avaricia de Ivhés

Poción.

- ✧ **Caducidad:** 2D3 semanas.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** Sangre de Ivhés, vino de calidad de al menos un siglo, serpentaria, sangre de gato negro, el corazón de un inocente.
- ✧ **Preparación:** Una vez preparada la poción, puede pasar perfectamente por vino de calidad. A la hora de ser usada, el demonólogo reparte la poción en dos vasos y le da uno de ellos al blanco, recitando el hechizo en el mismo momento en que este lo beba y bebiéndose el suyo a continuación.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el ejecutante aprende un hechizo o una competencia al porcentaje que tenga el blanco, sin que este pueda hacer tirada de RR alguna para evitarlo. El hechizo o la competencia será el que más se ajuste a la «avaricia» del ejecutante, del repertorio del blanco.

Avatar de la Bestia

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta ser despedido o muerto el huésped.
- ✧ **Componentes:** Un hijo de un demonio menor, mayor o superior; un culto infernal de no menos de trece miembros, vestidos con túnicas negras; hostias desconsagradas; leña de sauce; altar; mantel negro; cáliz consagrado; dos candelabros de oro de nueve brazos; sangre del demonio objetivo; carne y sangre humana; un sacerdote apóstata; Demonología al 90 % o más.
- ✧ **Preparación:** Se celebra una ceremonia, parodia de la comunión cristiana, con el hijo del demonio como protagonista. Durante la ceremonia, el sacerdote le dará a comer la hostia bañada en sangre y carne humana, mientras el resto del culto corea las respuestas rituales.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el demonio se encarna de inmediato en el hijo, tomando total control, y no podrá ser expulsado de forma alguna salvo mediante el hechizo de Despedida del Demonio. Algunos demonólogos piensan que la llegada del Anticristo se realizará mediante este ritual.

Balanza de Ivhés

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** 3D6 asaltos.
- ✧ **Componentes:** Sangre de Ivhés, un trozo de cadena de Ivhés, *electrum*, oro, sangre de un inocente muerto por tortura, un rubí y un zafiro.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica un medallón con una balanza grabada, inscribiendo en su reverso el nombre de Ivhés. Para usarse, se muestra el medallón al blanco y se recita el hechizo, sin que el blanco tenga derecho a una tirada de RR.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, durante la duración del hechizo el blanco no podrá lanzar ningún hechizo o usar poder sobrenatural alguno que el ejecutante no pueda usar por su cuenta.

Bolsa de Engaños

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta que se destruya (si se rompe o rasga se puede reparar con mechones de bruja y aguja de oro filosófico).
- ✧ **Duración:** Hasta que se abra.

✧ **Componentes:** Piel de demonio, sangre de demonólogo, piel de santo, piedra de ara, tierra de una puerta del Infierno, cordel hecho con pelos de venganza roja, abundantes mechones de bruja, el anillo de un obispo o cargo religioso equivalente, aguja de oro filosófico, perfumes de Mercurio y Saturno, brasero, carbón, azufre y hierba sagrada de la religión.

✧ **Preparación:** Se fabrica una bolsa con las pieles (demoníaca interior, santificada por fuera), inscribiendo símbolos mágicos con la sangre del demonólogo en su interior y se usan la aguja y los pelos de la bruja para coserla. Con el cordel de la venganza y el anillo se fabrica el cordel que cerrará la bolsa. El proceso de encantamiento termina perfumando la bolsa en el brasero en la medianoche de una noche de luna nueva.

✧ **Descripción:** Si se guarda cualquier cosa dentro de la bolsa y se recita el encantamiento, cerrándose la bolsa a continuación, lo guardado no podrá ser detectado mediante hechizo alguno, desconociendo incluso los demonios la localización de lo escondido.

Círculo de Contención

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se rompa el círculo o el ejecutante libere al demonio (si el demonio, obligado por la expiración del tiempo de su invocación debe volver al Infierno, lo hará automáticamente solo cuando se dé alguno de estos dos casos, permaneciendo atrapado hasta ese momento).
- ✧ **Componentes:** Sangre humana, sal, polvo de plata, hierba sagrada o polvo de piedra de Ara, brea (usado opcionalmente para que el círculo no se rompa accidentalmente).
- ✧ **Preparación:** Este círculo es una protección adicional que suelen usar los demonólogos más precavidos. Su uso no está muy extendido, ya que el hechizo es considerado de mal gusto por prácticamente cualquier demonio. El círculo se dibuja en el exterior del círculo de invocación del demonio. Se suele lanzar nada más concluir el hechizo de invocación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el demonio no podrá abandonar el círculo ni atacar o afectar con sus poderes o hechizos al ejecutante, siempre que la IRR natural del ejecutante (sin modificadores por Ungüento de Brujas, *athema* negro, Bastón de Poder o similares) sea igual o mayor que la del demonio o espíritu invocado. Existen algunos componentes adicionales que se pueden usar en el hechizo, proporcionando un bonificador a la IRR natural, aunque la mayoría no son fáciles de encontrar. Solo se puede usar un componente de cada tipo, salvo que se indique lo contrario (por ejemplo, se pueden usar una reliquia de un santo y un clavo de la Vera Cruz, pero no se conseguiría más bonificador por usar dos reliquias de santos):

† Si el ejecutante está bajo los efectos de hechizos que aumenten temporalmente la IRR o proporcionen bonificador a la misma +(vis del hechizo+1), por cada uno.

Daemonolatreia

- † El hechizo se lanza en un día mágico (noche de San Juan, Todos los Santos, etcétera): +1D8+1.
- † Los sellos de los duques infernales del hechizo de Círculo de Protección Impía: +3 por cada sello distinto (máximo +12, con cuatro sellos distintos).
- † Un círculo hecho con sangre de una virgen: +1D6.
- † Un círculo hecho con sangre de un religioso (se ha de sacrificar antes): +(la mitad de la puntuación de Fe de la víctima). Se pueden sacrificar varios religiosos para aumentar el bonificador.
- † Un círculo de Polvos de Proyección (piedra filosofal): +12. El círculo se dibujará en el exterior del círculo de contención.
- † Un círculo hecho con sangre de demonio menor: +10 (si el demonio invocado no está bajo su mando) o +15 (si el demonio invocado está bajo su mando). Solo válido con demonios inferiores a los demonios menores (engendros, elementales o servidores).
- † Un círculo hecho con sangre de demonio mayor: +15 (si el demonio invocado no está bajo su mando) o +25 (si el demonio invocado está bajo su mando).
- † Un círculo hecho con sangre de Astaroth: +40.
- † Un círculo hecho con sangre de Belzebuth: +50.
- † Un círculo hecho con sangre de Lucifer: +75.
- † Parafernalia religiosa debidamente consagrada: agua bendita +1, cirios benditos +2, hostias o vino consagradas +3, cáliz consagrado +4, anillo o bastón de obispo o arzobispo +5, anillo o bastón de cardenal +6. Acumulable, siempre que sean distintos ítems o de varias religiones.
- † Una reliquia (verdadera) de un santo: entre +10 y +25, dependiendo del tipo y «potencia».
- † Una reliquia mayor (verdadera): entre +30 y +45 (un clavo, astillas o madera de la Vera Cruz, fragmento del ara o reliquias del interior del templo original de Salomón).
- † Una reliquia muy importante: +100 (el Santo Grial, la lanza de Longinus, fragmento del Arca de la Alianza).
- † El sello (solo el círculo mágico) de la Clavícula de Salomón: +10 (+25 si se dispone de un talismán del hechizo, +50 si se usa la verdadera clavícula).
- † Una de las misteriosas seis Palabras Sagradas, gran misterio solo conocido por los más doctos y rectos teólogos: +6 por cada palabra distinta inscrita en el círculo mágico.
- † Esencia de la Luna Negra: +2D6.
- † Esencia de Mago (fabricada alquímicamente a partir de una piedra sin nombre y el cadáver de un mago o hechicera poderoso): +1 por cada punto que su IRR supere a 170.

- † Una hoja del Libro de las Verdades (para unos el libro que contiene las auténticas verdades del Universo, para otros el diario secreto de Astaroth, aunque sea lo que sea solo existe un ejemplar, siendo una de las posesiones más preciadas de Astaroth): +60.
- † Una de las gemas oscuras de la corona de Belzebuth: +70.
- † El auténtico Grial Oscuro (una esmeralda, posesión de Lucifer, que se trajo al Infierno tras la rebelión celestial): +100.

Si el demonólogo conoce el hechizo de invitación del demonio, puede intentar modificar el círculo mágico, así como el mismo hechizo usando ese conocimiento, creando una versión distinta del hechizo: Círculo de contención del demonio Tal. Para ello debe dedicarle 4D6 días de trabajo intensivo y pasar una tirada combinada de Conocimiento Mágico y Demonología (el DJ puede hacer la tirada oculta). En caso de usarse este hechizo especializado con el demonio en cuestión, solo podrá abandonar el círculo si su IRR es superior al doble de la IRR natural más los bonificadores. De la misma forma, se pueden crear también versiones especiales del hechizo de Círculo de protección impía (por ejemplo, Círculo de protección impía contra el demonio Cual), con la salvedad de que en ese caso se usa el hechizo de despedida del demonio, en lugar de el de invitación.

Los demonios encerrados en estos círculos se sienten humillados, eso hace que se enojen, así que el demonólogo debe estar seguro de no intentar contener un demonio demasiado poderoso, ya que si puede, intentará castigar al invocador por su osadía (atacándolo físicamente o algo peor). De esta incomodidad puede aprovecharse el demonólogo, ganando 1D6 % a la posibilidad de crítico al usar su competencia de Demonología o Elocuencia con el demonio. En este hechizo no se tienen en cuenta los modificadores por IRR alta del demonio contenido.

Círculo Dedicado

Ungüento.

- ✧ **Caducidad:** Un año lunar.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta la ejecución de un ritual de exorcismo o se lance un hechizo de refugio del hechicero.
- ✧ **Componentes:** Limaduras de *electrum* por valor de 5000 monedas de oro, Alquimia a 95 % o más, incienso de Saturno, carbón, azufre, sangre y mantecas de tres vírgenes, sangre de demonio, conocer la invocación del demonio objetivo.
- ✧ **Preparación:** La fabricación de este ungüento es francamente complicada, se tarda la mitad de tiempo que se usaría en preparar un talismán. Se usa de la siguiente forma: tras invocar al demonio objetivo y una vez que este se haya marchado, el demonólogo debe, utilizando

el ungüento, remarcar el círculo de invocación del demonio, tras lo cual recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el círculo queda dedicado. Esto significa que en ese mismo lugar se podrá invocar al demonio sin necesidad de componentes o dibujar el círculo de invocación. Los círculos de invocación de algunos demonios, como por ejemplo Ivhés o todos los demonios mayores o superiores, no pueden ser dedicados.

Coracina de Cruoris

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido el grial.
- ✧ **Duración:** Una noche o hasta que el grial no esté sumergido completamente en sangre.
- ✧ **Componentes:** Un grial oscuro, sangre del ejecutante, un recipiente con sangre, la suficiente para cubrir el grial completamente.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo se hace un pequeño corte y usa su sangre para trazar el símbolo de Cruoris sobre el grial mientras recita una plegaria invocando el poder del demonio menor. Acto seguido, sumerge el grial en el recipiente.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, aquellos magos de IRR igual o menor que la del demonólogo, que usen contra él hechizos que tengan sangre como uno de sus componentes, doblan los penalizadores (los de *vis prima* sufren un penalizador de -15 %) de dichos hechizos.

Coracina del Elohim

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido o ser separada la piedra del oro.
- ✧ **Duración:** Mientras se tenga el medallón junto al cuerpo y el *elohim* esté alimentado.
- ✧ **Componentes:** Conocer el hechizo Trampa de Larva, cenizas de muerto, sangre de mago o bruja, una piedra sin nombre, oro filosófico, sangre de un demonio menor, punzón de invocación, perfume de Júpiter, Saturno y Mercurio.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica un medallón con el oro, en el que se van grabando el círculo y los símbolos mágicos. Terminado el proceso se encanta y perfuma. Para usar el talismán, primero se ha de invocar un *elohim* de un poderoso mago de la antigüedad (el medallón sirve también como talismán para el hechizo de Trampa de Larva, a efectos de invocar y encerrar dicho *elohim* en su interior). Una vez encerrado el *elohim*, el demonólogo tiene tres asaltos para activar el hechizo o el espíritu escapará y lo atacará.
- ✧ **Descripción:** Si el talismán es activado con éxito, canalizará el poder del *elohim*, creando un aura alrededor del portador del medallón (para aquellos con IRR 100 o más, el aura será perceptible, pareciendo como si el ejecutante fuese más sombrío, como si estuviese

iluminado con una luz más tenue de la que realmente tenga el lugar), que dificultará el uso de la magia: todos aquellos hechizos (positivos o negativos), que tengan como blanco al portador, sufrirán un penalizador adicional de -100, debiéndose usar el doble de PC que de costumbre (el portador también sufre estos efectos al usar la magia sobre otros, además de no poder fabricar ningún tipo de poción, ungüento o talismán mientras porte el medallón). Cada hora, el *elohim* se alimentará de 1D3+1 PC del portador del medallón, si a este le quedaban PC disponibles o de una característica al azar, en caso contrario. Si el portador se quita el medallón o no puede seguir alimentando al *elohim*, este abandonará el medallón.

Decálogo de Olberto

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Los efectos de este hechizo duran hasta el mismo fin de los tiempos, sin que se conozca forma humana, diabólica o divina (bueno, quizás Dios si pueda anularlo, pero nunca lo ha hecho.), de revocarse.
- ✧ **Componentes:** El demonólogo ha de conocer el verdadero nombre del demonio, pergamino virgen, tinta prodigiosa, brasero, carbón, perfume de Saturno, pluma nueva.
- ✧ **Preparación:** El demonólogo ha de invocar al demonio y en su presencia, redactar en el pergamino una lista de diez mandatos, voluntades o prohibiciones que el demonio habrá de cumplir de ahora en adelante. Una vez hecho esto, recita el hechizo y quema el decálogo en el brasero, junto al perfume de Saturno.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito (el demonio no puede evitar sus efectos de forma alguna), deberá cumplir el decálogo a rajatabla, no pudiendo revelar ninguno de ellos (de forma directa o indirecta) bajo ningún concepto. Este hechizo se puede lanzar más de una vez sobre el mismo demonio, pero un decálogo no puede anular total o parcialmente alguno de los mandatos de decálogos anteriores, aun cuando se obligue por el uso del verdadero nombre. A día de hoy solo se conoce a un demonio afectado por este hechizo, precisamente a Olberto (las malas lenguas dicen que este no es su nombre de invocación, sino que corresponde al hechicero que creó el conjuro, quien «rebautizó» al demonio como una nueva mofa). No es posible, mediante magia, averiguar cuáles son los mandamientos o prohibiciones del decálogo. En este hechizo no se tienen en cuenta los modificadores por IRR alta del demonio a obligar.

Despedida

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta volver a ser invitado.

Daemonolatreia

- ✧ **Componentes:** Un símbolo sagrado bendito por el clérigo correspondiente a la religión del ejecutante, hierba sagrada de la religión, sal, polvo de plata, piedra de ara, túnica blanca y limpia, Demonología 75 % o más.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja un círculo mágico con la sal y el polvo de plata, colocando la hierba en el este, oeste y sur y la piedra en el norte. El ejecutante entra en el círculo con el símbolo en la mano y apuntando con él al demonio (al que debe poder ver), recita el hechizo increpando al demonio a que vuelva a su lugar de origen.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el demonio vuelve de inmediato al Infierno. El demonio no tiene derecho a tirada de RR para poder evitar este destino. En este hechizo no se tienen en cuenta los modificadores por IRR alta del demonio a despedir.

Envidia de Ivhés

Ungüento.

- ✧ **Caducidad:** 2D3 meses.
- ✧ **Duración:** 3D6 turnos.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre de Ivhés, una gota de sangre de sombra, una gota de sangre de un silfo, cenizas de un sabio, sesos de un inocente.

- ✧ **Preparación:** El ungüento fabricado da como resultado unos polvos que brillan con un tono oscuro (por raro que suene). El demonólogo debe arrojarlos al blanco y lanzar el hechizo. Es necesario que el polvo toque al blanco y este no tiene derecho a tirada de RR.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, mientras duren los efectos, el ejecutante podrá lanzar los hechizos que conociese el blanco (sin componentes si el blanco no los necesitase) o usar los poderes sobrenaturales que este tuviese. El blanco sigue pudiendo usar sus hechizos o poderes de forma normal.

Exorcismo Vía Díabolis

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta expulsar o ser vencido por el demonio blanco, aunque hay veces que el demonio elige permanecer más tiempo en la tierra.
- ✧ **Componentes:** Sacrificio humano, túnica negra, un texto sagrado, varita de bruja, sangre del ejecutante, cuchillo o *athema* que haya matado a alguien, sangre de macho cabrío negro.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo mágico con la sangre del cabrón, y se sitúa a la víctima en el interior. Se



realizan varios pases con la varita, abriendo el texto sagrado sobre el pecho de la víctima, y el ejecutante dibuja a su alrededor símbolos demoníacos con su propia sangre. Acto seguido se recita la invocación y se sacrifica a la víctima, derramando la sangre de la hoja del cuchillo sobre el texto.

- ✧ **Descripción:** Dice el dicho que siempre hay un pez más grande en el mar, y este hechizo aprovecha los odios internos de los Infiernos para expulsar a un determinado demonio, ya que el poder de la magia permite a los enemigos del demonio objetivo, atacarlo con total inmunidad (por ejemplo, «obligados» por el hechizo). Si el hechizo tiene éxito, el adversario (o adversarios) del demonio objetivo aparecerá y procederá a atacar a su rival. El caos que la batalla provocará puede llegar a ser considerable. En este hechizo no se tienen en cuenta los modificadores por IRR alta del demonio a expulsar, más que nada, porque es más una invocación que un exorcismo.

Fragmento de Kaymass

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** Hasta que el objeto sea roto o destruido.
- ✧ **Duración:** Hasta que el objeto sea roto o destruido (el objeto se considerará infernal).
- ✧ **Componentes:** Un objeto cualquiera, sangre de Kaymass, una poción o ungüento de magia negra de *vis quinta* o superior.
- ✧ **Preparación:** Se dibuja el círculo mágico usando la poción o el ungüento, colocando el objeto en el centro. A continuación se dibuja el signo de Kaymass en el objeto con la sangre y se recita una plegaria a Kaymass.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el objeto se transforma en una suerte de reliquia infernal menor, denominada fragmento de Kaymass (puede ser rota o destruida de forma normal), que actuará como un talismán para un hechizo al azar. Podrá ser usado por cualquiera que tenga conciencia del poder del objeto (el objeto manda sueños a la manera de las reliquias infernales), sin necesidad de IRR o conocimiento mágico mínimo, de hecho, las tiradas de activación del talismán serán automáticas, aunque el gasto de PC será permanente. Si el que use el fragmento ve reducido a causa de este hechizo sus PC permanentes a cero o menos, el poseedor muere (Se sospecha que Kaymass se alimenta de la esencia de aquellos incautos que usen sus fragmentos).

Grial Oscuro

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser roto o destruido.
- ✧ **Duración:** Una vez activado, el talismán permanece activo durante el resto de la noche (el talismán solo puede usarse de noche). La duración de sus efectos, depende de los hechizos afectados.

- ✧ **Componentes:** Una piedra sin nombre al menos tan grande como un puño, sangre de un demonio menor o demonio de la magia negra (un lutín no es lo suficientemente poderoso para este hechizo), un lugar (al aire libre) consagrado al mal, varios sacrificios humanos, abundante tizne, *athema* negro.

- ✧ **Preparación:** Este talismán tiene un proceso de encantamiento muy delicado. Primero se comienza grabando un complicado círculo mágico en la piedra. A continuación, durante el periodo que dure el encantamiento del talismán, se ha de sacrificar en el lugar maligno, en cada periodo de luna nueva, a una víctima, recitando el hechizo y dejar que toda su sangre se derrame lentamente en la piedra. Si el hechizo tiene éxito (la víctima no tiene derecho a tirada de RR), la piedra ira absorbiendo parte de su sangre, la cual empezará a tomar la forma de un cuenco cambiando con cada sacrificio a un color rojizo oscuro. Además, parte de su poder se transferirá a la piedra: se sumará el valor de la IRR de la víctima a la piedra. El proceso de encantamiento termina cuando la piedra almacene al menos 666 puntos de IRR (lo cual puede prolongar el tiempo de encantamiento determinado por la competencia de Alquimia del demonólogo).

- ✧ **Descripción:** Para activar el talismán, el demonólogo ha de derramar al menos una gota de su sangre y recitar una plegaria a los habitantes del Infierno, para que estos le sean propicios. Si el hechizo tiene éxito, todos los hechizos que se realicen durante el resto de la noche, en los que intervenga de alguna forma la sangre como componente, si se usa el grial para contener al menos un poco de esa sangre durante su ritual o lanzamiento, verán doblados su duración. No es posible usar el grial durante el día.

Homenaje a Cruoris

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta la muerte del demonólogo.
- ✧ **Componentes:** Vencer en combate al capitán de una hueste de Cruoris, uno de los griaes oscuros implicados en el ritual de la creación de la hueste, sangre del capitán.
- ✧ **Preparación:** Se vence al capitán en combate, y mientras se eleva loas a Cruoris, se le corta el cuello, dejando que su sangre caiga sobre el grial.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el mando de la hueste de Cruoris es transferido al demonólogo, sin que este sufra transformación alguna. Si el hechizo falla, la hueste queda sin líder, pudiéndose repetir el hechizo sustituyendo al capitán por cualquier miembro de la hueste.

Invitación

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta ser despedido o «muera».

✦ **Componentes:** La presencia del demonio al que se va a invitar, un altar, mantel rojo, un cáliz consagrado, cirios negros, *athema* negro, túnica negra, un sacrificio humano, sangre del ejecutante, Demonología al 75 % o más.

✦ **Preparación:** Se celebra una compleja ceremonia mágica, ante el demonio que se va a invitar, que culmina con el sacrificio de la víctima y el ofrecimiento ritual de su sangre al demonio.

✦ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el demonio es invitado a quedarse en la tierra de forma permanente, no debiendo volver al Infierno. Resulta muy difícil expulsarlo (imposible mediante el hechizo de Expulsión y solo con un resultado crítico mediante un ritual de exorcismo). La única forma de expulsarlo es lanzarle su hechizo de Despedida correspondiente (pág. 217). Tanto los hechizos de Invitación como el de Despedida son individuales para cada uno de los demonios del Infierno, existiendo un par de hechizos únicos para cada uno de ellos (no pudiendo invitar o despedir un demonio usando los hechizos para invitar o despedir a otro). Los hechizos de Invitación o Despedida más comunes son los relativos a los demonios servidores y elementales, siendo más raros de conseguir los de los demonios menores, rozando el estatus de hechizo prohibido para demonios mayores y totalmente prohibidos los de demonios superiores. En este hechizo no se tienen en cuenta los modificadores por IRR alta del demonio a invitar.

Invocación de Iriamaa

Invocación.

✦ **Caducidad:** No aplicable.

✦ **Duración:** Hasta el amanecer.

✦ **Componentes:** Una pira a partir de carbón mineral, sangre de salamandra, una gota de sangre de sombra, azufre y vino tinto.

✦ **Preparación:** El hechizo de invocación de Iriamaa es algún tipo de variante del hechizo de invocar ígneos, con variantes en las letanías, en las que se invoca a Agaliarepth.

✦ **Descripción:** Si tiene éxito, las llamas de la pira se vuelven oscuras, formándose la silueta de Iriamaa.

Invocación de Ivhés

Invocación.

✦ **Caducidad:** No aplicable.

✦ **Duración:** El demonio partirá en 2D6 minutos como máximo, no pudiendo permanecer más tiempo bajo ningún concepto.

✦ **Componentes:** Azufre, hollín, sangre de un inocente torturado hasta morir, siete cirios de sebo humano, sangre de Ivhés.

✦ **Preparación:** En una compleja ceremonia en la que se tortura a una víctima inocente hasta morir y se invoca al demonio.

✦ **Descripción:** Si tiene éxito, esta invocación trae a Ivhés al demonólogo por unos escasos minutos, ya que más tiempo podría atraer la atención de alguien que no se deba. No está de más tomar la precaución de no mirar a Ivhés.

Marca del Artesano

Talismán.

✦ **Caducidad:** Hasta que el arma sea destruida.

✦ **Duración:** Especial.

✦ **Componentes:** Especial, cada Marca de Artesano requiere de diferentes componentes, pero todas requieren que el arma tengan «fundidas» un número determinado de almas. Es necesario que el artífice tenga al menos un 90 % en Alquimia, Astrología, Artesanía y Conocimiento Mágico (la del arma).

✦ **Preparación:** No existe un ritual único, al igual que la reliquia generada varía según el ritual usado, denominándose cada ritual según el nombre de su artífice original (Marca de Artesano de Rashid, por ejemplo)

✦ **Descripción:** Los rituales de Marcas de Artesano son ideados por osados demonólogos que funden las almas de los desgraciados que con ellos matan con la intención de crear una suerte de reliquia demoníaca menor, que se alimentan del sufrimiento de los espíritus fundidos. El funcionamiento y los poderes de cada reliquia dependerán exclusivamente de la marca usada.

Metamorfosis Maldita

Ungüento.

✦ **Caducidad:** 2D6 meses.

✦ **Duración:** Permanente.

✦ **Componentes:** Sangre de un demonio capaz de cambiar de forma por habilidad natural, no por uso de magia, polvo de piedra de imán, mijo negro, grasa y hiel del animal en cuestión.

✦ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un polvillo de aspecto ligeramente grasiento. Para usarse se ha de soplar en dirección a la víctima, de forma que el polvo la toque.

✦ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito y la víctima falla su tirada de RR, esta sufrirá los efectos del hechizo Pellejo de Bestia (pág. 208/158 del manual de juego), con la salvedad que dicha transformación será permanente.

Reclamar el Recipiente

Ungüento.

✦ **Caducidad:** No aplicable.

✦ **Duración:** Permanente.

✦ **Componentes:** El hechizo debe ser lanzado sobre el cuerpo de la víctima de una sentencia infernal, antes que este sea poseído.

✧ **Preparación:** Antes de que el cuerpo de la víctima sea poseído, el demonólogo coge un poco de la sangre del círculo, traza un símbolo mágico en honor de Agaliareph en la palma de su mano izquierda y la pone encima de la frente del cuerpo, recitando el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el demonólogo transfiere su alma al cuerpo de la víctima, siendo su

cuerpo original, ahora vacío, ocupado por el espíritu infernal. El nuevo cuerpo se considerará ahora su cuerpo, con lo que no podrá ser exorcizado o expulsado.

Vínculo Demoníaco

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Permanente, hasta que el demonio retire su permiso o el hechizo sea anulado de alguna forma.

✧ **Componentes:** El permiso de un demonio, servidor o de mayor estatus, de la magia negra, sangre de dicho demonio, un hechizo objetivo.

✧ **Preparación:** La mayor dificultad de este hechizo es obtener el permiso del demonio, el cual no venderá barato. Con este y un poco de su sangre, se unta el blanco que debe verse afectado por un hechizo, y recitarse el maleficio, invocando el poder del demonio objetivo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, parte del poder del demonio se vincula al hechizo objetivo, extendiéndose su duración hasta que el demonio retire su permiso (teniendo en cuenta la inmortalidad de los demonios, puede ser mucho tiempo). Las consecuencias del lanzamiento de este hechizo son realmente costosas: el demonio objetivo pierde 5 puntos de IRR al igual que el demonólogo que, por canalizar su poder, pierde además los PC invertidos en el hechizo de manera permanente y debiendo hacer una tirada en la tabla de edad con un +5 adicional (si el demonólogo muere, el hechizo se anula). El demonio recuperará su IRR cuando expire el hechizo, pero el demonólogo no podrá recuperarla nunca (su máximo de IRR sería 195, salvo nuevos lanzamientos). Aunque este hechizo no es prohibido, el poder desencadenado suele generar efectos similares a estos (tormentas, terremotos, etcétera).

LA CIMITARRA DE TIAGO

Tiago el Juicioso es uno de los miembros de la Triada de la Cofradía de Judas. Conocido por su aparente paranoia, la cual ha costado la vida a multitud de brujos, también es temido por su cimitarra negra, una reliquia menor inventada por él mismo:

✧ **Caducidad:** Hasta que el arma sea destruida.

✧ **Duración:** Especial.

✧ **Componentes:** 100 o más almas fusionadas al arma de IRR superior a 100, Astrología 90 %+, Alquimia 90 %+, Artesanía (Forja) 100 %+, quintaesencia de la luna negra (3 dosis), sangre de Beherito, hueso de bestia horrible (dragón, tarasca, roc, etcétera).

✧ **Preparación:** Tras recolectar y fusionar las almas en una noche sin luna bajo la influencia de Saturno, se extiende la esencia sobre el filo del alma y se afila usando el hueso mientras se recita el hechizo. La operación se repite en tres ocasiones, y en la tercera noche, al acabar la operación, se usa la sangre de Beherito para trazar la marca del artesano de Tiago, la cual quedará grabada en caso de tener éxito, y se recita el encantamiento final, junto a una palabra especial que se usará para activar el arma.

✧ **Descripción:** Una vez creada la cimitarra, basta decir la palabra y pasar una tirada de IRR, concediendo los siguientes poderes:

✧ Su hoja se vuelve totalmente negra para su dueño e invisible para el resto durante 2D6 asaltos + (número de almas fusionadas -100), lo cual garantiza un ataque sorpresa inicial y ofrece bonificador de ataque y parada de +25 % (-25 % para las paradas de los oponentes).

✧ El portador se puede hacer invisible durante tantos asaltos como el número de almas fusionadas -100.

✧ Los golpeados por el arma sienten el dolor del arma: si no pasan una tirada de Templanza, no pueden realizar acción alguna al ser presa del dolor. Si pasan la tirada aun reciben un penalizador de -1 por cada 3 almas fusionadas, por encima de las 100 iniciales.

HECHIZOS PROHIBIDOS

Abrazo del Laberinto

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Permanente, hasta que los atrapados escapen del laberinto.

✧ **Componentes:** Sangre de un demonio torturador, un *athema* negro, una llave de laberinto, una víctima.

✧ **Preparación:** Se recitan los primeros cánticos del maleficio y se entrega la llave a la víctima, la cual debe resolverla (de manera voluntaria u obligada). En el momento que lo logre, se moja el *athema* en la sangre del demonio y se degüella a la víctima, recitándose la parte final del hechizo y apuntando con el *athema* a la llave, se va repitiendo los cánticos mientras la víctima termina de expirar.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el Cielo se irá oscureciendo a medida que la vida se le escape a la

víctima, desencadenándose el hechizo cuando esta muera: toda persona que se encuentre dentro de la línea del horizonte será alcanzado por un relámpago. Si supera una tirada de RR, solo recibirá el daño del rayo (ver hechizo Fulminar, pág. 124 de *Ars Malefica*), mientras que si falla, será transportado a un laberinto.

Boca del Infierno

Invocación.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Una noche.
- ✧ **Componentes:** Cáliz consagrado, sangre de demonio, una virgen, *athema* negro, seis participantes (el ejecutante deberá tener IRR 150 o más, el resto de participantes deberán tener IRR 130 o más y conocer las respuestas rituales), tierra de una puerta del Infierno, raíz de mandrágora (planta), grasa humana, hostias desconsagradas, un lugar mágico o encantado.
- ✧ **Preparación:** En el lugar mágico o encantado (del tipo que sea) durante la noche, se dibuja con la tierra una estrella de cinco puntas invertida rodeada de símbolos demoníacos. Se coloca el ejecutante y la víctima en el centro mientras que el resto de participantes se sitúan en cada punta de la estrella. Se comienza la ceremonia, un ritual que dura casi una hora en la que el ejecutante lleva la voz cantante y los demás responden ritualmente a sus palabras. La ceremonia se termina degollando a la virgen y mezclando su sangre en el cáliz con las hostias, la mandrágora, la sangre de demonio y la grasa, bebiendo la mezcla.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el ejecutante se retorcerá de dolor, mientras el resto de participantes entra en un trance balbuceando palabras demoníacas. El ejecutante se habrá convertido temporalmente en una puerta del Infierno y mientras dure el hechizo actuará como puente para las criaturas que allí habitan. Cada 2D6 asaltos, el ejecutante «vomitará» (sí, sí, por su boca) un:

- 1-65 Engendro infernal.
- 66-75 Demonio elemental.
- 76-85 Demonio servidor.
- 86-95 Demonio menor.
- 96-99 Posibilidad del 20 % de que aparezca un demonio mayor, de lo contrario un demonio menor.
- 100 Posibilidad del 10 % de que aparezca un demonio superior, de lo contrario posibilidad del 25 % de que aparezca un demonio mayor, de lo contrario un demonio menor.

Las criaturas invocadas no atacarán ni al ejecutante ni a los participantes del ritual, desperdigándose por la zona y desahogándose con aquellos infortunados que encuentren. Al amanecer, el hechizo espira, volviendo la mayoría de los invocados al Infierno, aunque no es raro que alguno continúe en la zona durante mucho tiempo aterrizando el lugar. Este hechizo es prohibido y aquellos que lo ejecutan una vez, rara vez repiten pues el dolor que se pasa durante el mismo es espantoso.

Cadena de Lucifer

Talismán.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido o ser separado el grillete del blanco.
- ✧ **Duración:** Hasta ser separado el grillete del blanco o este muera.
- ✧ **Componentes:** Sangre y el permiso de Lucifer, una cadena de oro puro (con sus grilletes), el sacrificio de un inocente, punzón de invocación.
- ✧ **Preparación:** En una puerta del Infierno se abre un agujero. El demonólogo se encadena al inocente a través de su brazo izquierdo y lo sacrifica, enterrándolo en el agujero y pronunciando las loas al Señor Oscuro a continuación.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la cadena se romperá, dejando al ejecutante solo con el grillete, perdiéndose el resto absorbido por la tierra. A partir de ese momento y hasta que se quite o se separe el grillete del blanco, el blanco estará bajo el control total de Lucifer, no pudiendo desobedecer orden alguna de él. El ejecutante también obtendrá una importante ventaja: no podrá ser afectado por nada que no pueda afectar al Señor Oscuro, lo cual se traduce en una inmunidad casi total a la magia, inmunidad a los ataques que no provengan de fuentes mágicas o benditas e inmunidad a las enfermedades, el hambre o la sed (aunque continuará envejeciendo). El blanco no podrá entrar en tierra bendita y sufrirá todos los estigmas y limitaciones asociados a los demonios.

Capturar la Esencia Demoníaca

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente hasta que se rompa o se destruya el grial.
- ✧ **Componentes:** Los cuatro sellos de los duques infernales, Un Grial Oscuro, un *athema* negro, un bastón de poder con al menos un factor de poder de 200 %, el círculo mágico de la clavícula de Salomón, conocer la invitación y despedida del demonio objetivo. El blanco ha de estar presente.
- ✧ **Preparación:** Se quema el bastón de poder y se reduce a cenizas. Con ellas se dibuja el círculo de la clavícula de Salomón, colocando cada sello en su respectivo punto cardinal. Se invoca al demonio y se le coloca (el demonólogo verá cómo) dentro del círculo de la clavícula. A continuación, el demonólogo ase el grial en su mano izquierda y el *athema* en la derecha y, mientras se recita el comienzo del hechizo, se acerca al demonio y le corta, haciéndole sangrar. A continuación, mientras se siguen con los cánticos, se recoge la sangre derramada del demonio con el grial y llevándoselo a la boca, se bebe un sorbo, que tras unos instantes se vuelve a escupir al cuenco. El ritual termina levantando el grial con ambas manos, y mientras se le enseña al demonio, se recita la parte final del conjuro.

✦ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, una sexta parte de la misma esencia del demonio será transferida al grial (el demonio no tiene derecho a tirada de RR o similar). El demonio perderá una sexta parte (redondeando a la baja) de sus valores de características, competencias e IRR, y también verá debilitada su capacidad de usar otros poderes sobrenaturales. Por su parte, el grial obtendrá los siguientes poderes: aquel que lo coja entre las manos e intente lanzar un hechizo que conociese el demonio podrá usar el grial como talismán para dicho hechizo. Además, si el demonio cuya esencia ha sido capturada tenía algún tipo de poder especial, si el demonólogo sostiene el grial y se concentra en él, pasando una tirada de IRR con un penalizador de -100, podrá usarlo aunque a menor escala: a una sexta parte de la potencia del poder original (si el poder no es cuantificable de alguna forma, simplemente se tardará seis asaltos en activarlo). La activación de este tipo de poderes puede potenciarse, repitiendo la captura de esencia al mismo demonio. Se cuenta que si se realiza seis veces, se destruirá definitivamente al demonio, el cual será reducido a la nada. No hace falta decir que este hechizo no es para nada popular en los ambientes infernales, ni lo complicado (imposible) que es encontrar un demonio que se preste voluntario. Los demonios afectados por este hechizo estarán más que interesados en encontrar el grial y destruirlo, ya que de esa forma recuperarán su esencia robada, así como castigar al demonólogo que la robó. El buscar estos griales usando magia es algo complicado, ya que los hechizos de búsqueda y adivinación apuntan al demonio «donante» en lugar de al objeto que contiene su esencia (nota: este extraño velo que cubre los griales de esencia, ¿no será algún tipo de plan relacionado con la Cruz Negra?). Este hechizo ignora los penalizadores por IRR alta del blanco.

Constricción de Ur'Khûm

Maleficio.

- ✦ **Caducidad:** No aplicable.
- ✦ **Duración:** Permanente.
- ✦ **Componentes:** El demonio objetivo debe haber roto o no haber cumplido totalmente un pacto, Demonología a 150 % o más, un arma de corte.
- ✦ **Preparación:** Es un claro ejemplo de cómo los demonólogos aprovechan cualquier recurso mágico para sus fines. Ante el blanco, un demonio que debe haber roto o incumplido parte de un pacto (si el demonólogo no es el beneficiario original del pacto, ha de conocer el nombre completo del perjudicado), el demonólogo se hace un corte en su mano izquierda (perdida mínima de 1D3 puntos de vida) y deja que la sangre caiga, recitando el hechizo mientras apunta con la palma de la mano al demonio (es especialmente importante que el demonio y el ejecutante estén pisando el suelo cuando la sangre toque el suelo).
- ✦ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el demonio objetivo pierde parte de su condición divina y sanará como si de un mortal se tratase, no pudiendo usar magia para curarse, solo medicina y curación natural. En caso de

llegar a puntos negativos «morirá» y volverá al Infierno de forma inmediata, habiendo una posibilidad igual al número de puntos negativos obtenidos multiplicados por 5 % de que muera de forma permanente. En caso de no ser así, no podrá volver a la Tierra en tantos años como puntos negativos sufriese. Se cuenta que Andrialfo fue objeto de este hechizo y que este es el origen de su temor al daño físico. El demonio no tiene forma alguna de resistirse al hechizo. Los PC gastados en el hechizo, funcione o no, se pierden de manera permanente. Este hechizo es prohibido y no se ve afectado por modificadores por IRR alta del blanco.

Cruz Negra

Talismán.

- ✦ **Caducidad:** Hasta ser destruida.
- ✦ **Duración:** Una vez activada, hasta quitársela del cuello.
- ✦ **Componentes:** Madera de un árbol centenario, carbón, azufre, brasero de oro, hierba sagrada, abundante sangre de demonio, cuchillo bendito, cuatro fragmentos de reliquias verdaderas, un ungüento de inmunidad al fuego, Demonología a 125 % o más.
- ✦ **Preparación:** Es el secreto mejor guardado de la demonología, este talismán permite a los miembros de la Cruz Negra pasar totalmente desapercibidos. Lo primero que debe hacer el demonólogo es tratar el carbón alquímicamente y «casarlo» al azufre y la sangre. Una vez hecho esto, se coloca en el brasero junto a la hierba sagrada y se prende con el fuego infernal, que en esta ocasión excepcionalmente sí prenderá. En este fuego, se colocará una cruz griega tallada con el cuchillo bendito, cubierta de caracteres mágicos y recubierta con el ungüento, dejando que se vaya quemando lentamente. Esta operación puede consumir varias semanas o meses. Durante ese tiempo, el demonólogo deberá avivar el fuego de vez en cuando, mover la cruz dentro del brasero y recitar ciertas encantaciones. Cuando la cruz esté preparada, el fuego del brasero se apagará de improviso. En ese momento se deberá coger la cruz chamuscada y, usando el cuchillo, se insertará el fragmento de reliquia en cada una de sus puntas, pronunciando frases rituales cada vez que se haga. Cuando se inserte el último de los fragmentos, la cruz cambiará, mudando su apariencia a una cruz de madera negra vulgar y corriente, sin ningún poder aparente.
- ✦ **Descripción:** Si la cruz se pone al cuello y se activa con éxito, el demonólogo será prácticamente invisible a las sospechas de los demonios, engendros o gentes sin alma: para ellos el demonólogo será un peón útil, valioso y algo estúpido, libre de cualquier sospecha. Si por cualquier causa el demonólogo fuese descubierto, la cruz le haría invisible en todos los sentidos a cualquier demonio, engendros o gente sin alma, los cuales no podrían localizar al demonólogo por medios mágicos. Este talismán no es detectado por el hechizo del tipo Intuir la Magia, Lámpara o Varita de Búsqueda, y no puede ser el blanco de hechizos de Susurro de los Secretos o Sabiduría (poder, pueden, pero la información será falsa).

Destierro Eterno

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Permanente.

✧ **Componentes:** Los componentes exactos de este hechizo son desconocidos, aunque sin duda serán extremadamente poderosos y difíciles de encontrar. De igual forma, el ejecutante y sus ayudantes deben ser también doctos y poderosos (Demonología y Conocimiento Mágico a más del 120 % e IRR 175 o más).

✧ **Preparación:** La existencia de este ritual es una leyenda entre los demonólogos, aunque aquellos que conocen la existencia de la Cruz Negra sospechan que su invención puede ser obra de esta peculiar orden como medio de acallar, definitivamente, a los que saben demasiado. Del ritual en sí se sabe poco: debe comenzar al anochecer, durando hasta el anochecer del día siguiente, durante el cual el ejecutante y cinco demonólogos, no pararán de realizar ciertos rituales sobre la víctima. El ritual termina sacrificando a la víctima en el momento mismo en el que el sol se pierde por el horizonte.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito (la víctima no tiene derecho a tirada de IRR y se sospecha que el amuleto no protege), la víctima muere y su alma va a las simas más profundas y sombrías del Árbol de la Muerte (quizá incluso más allá), de donde nunca volverá (se desconoce lo que hay en ese lugar). Se dice que ni el mismo Dios ni el Diablo tienen poder para reclamar o impedir que el alma se destierre, e incluso que puede que no se enteren del suceso. Cualquier talismán, poción o ungüento que hubiese fabricado la víctima caduca al instante, es más, cualquier efecto de cualquier hechizo lanzado por la víctima o con su ayuda (por ejemplo, usando uno de sus talismanes) se cancela (esto incluye hechizos como Revocar Maldición, Expulsión, Invitación, Despedida, etcétera). Con el paso del tiempo, el mismo recuerdo del blanco se irá borrando incluso de los libros y crónicas, solo quedando algunas pruebas escritas inconexas de sus actos o un vago recuerdo en aquellas personas a las que unió una fuerte emoción.

Se rumorea que es posible lanzar este hechizo sobre el espíritu de un muerto (se necesita para ello sus restos o cenizas), arrancando su alma del Paraíso, Purgatorio o Infierno y enviándolo a un destino mucho más sombrío.

El Ritual de los Cuatro Vientos

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Permanente.

✧ **Componentes:** Los cuatro sellos de los duques infernales, sangre de ondina, gnomo, ígneo, silfo y sombra, *athema* negro, el sacrificio de una virgen, una piedra sin nombre, un lugar de poder (un cruce de líneas de ley).

✧ **Preparación:** En un lugar de poder, en una noche sin luna, el demonólogo coloca la piedra en la boca a la

víctima y la sacrifica. Con su sangre, dibuja un complejo círculo mágico colocando cada sello en su respectivo punto cardinal, rodeándolo con un círculo de sangre de demonio elemental. Tras esto, sobre el cadáver de la víctima, realiza un círculo con la sangre de sombra y recita una elaborada loa a los duques infernales, dirigiéndose hacia su punto cardinal para cada uno de ellos. El ritual termina asestando cuatro puñaladas en forma de cruz griega al cadáver de la víctima mientras se recita la conclusión del hechizo.

- ✦ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, cuatro demonios al azar de los rangos más bajos perderán un 10 % de su esencia (ver capturar la esencia demoníaca), siendo esta transferida a cuatro objetos al azar, al norte, sur, este y oeste, siguiendo las líneas de ley. Estos cuatro objetos se convierten en objetos malditos: por un lado serán dotados de algún tipo de poder sobrenatural que, para funcionar, requerirá de algún tipo de acto perverso o maligno (lo más común es un sacrificio humano). Serán indestructibles por medios normales y tenderán a acabar en manos de personas afines: un cuchillo que transforme los ojos de una víctima muerta con él en rubíes puede acabar «por casualidad» en las manos de un avaricioso comerciante o un cortagargantas sin escrúpulos, un collar que haga que las mujeres que lo porten se vuelvan especialmente lujuriosas, pero que provoque una pérdida permanente de 1D3 de RES por cada orgasmo que tengan sus amantes, puede acabar en las manos de un despiadado don Juan sin remordimientos, un espejo que robe 1D10 años por asalto al que se mire y rejuvenezca igual cantidad en meses al que se ponga enfrente con los ojos cerrados podría caer en las manos de un viejo obsesionado con la muerte. Una vez en las manos adecuadas, el objeto «informa» mediante un sueño a su dueño sobre cómo usarlo (normalmente solo requerirá una tirada adicional de IRR sin modificadores para hacerlo funcionar). Aquel que tenga una reliquia, sepa cómo usarla y se le presente una situación en que potencialmente deba utilizarla, deberá pasar una tirada de Templanza o cederá a la tentación de usar sus poderes. Los demonios donantes estarán especialmente furiosos con el demonólogo y tratarán por todos los medios de recuperar los objetos, aunque su detección será complicada (ver Capturar la Esencia Demoníaca). Este hechizo, aunque no es especialmente perseguido por demonios mayores o menores, es odiado por demonios de menor categoría.

Embajada Infernal

Maleficio.

- ✦ **Caducidad:** No aplicable.
- ✦ **Duración:** Permanente.
- ✦ **Componentes:** Un lugar encantado con Cámara de Demonios durante al menos seis años y con al menos 33 pactos realizados con éxito, el permiso de todos los demonios mayores y superiores, tierra de una puerta del Infierno, la presencia de Alastor o el embajador infernal del reino en cuestión, un altar con una estrella de cinco puntas

invertida grabada, cuatro lámparas de bronce, cáliz desconsagrado, mantel de tela negra, un sacrificio de una virgen, sangre de demonio, *athema* negro.

- ✦ **Preparación:** Versión demonológica del hechizo Puerta del Infierno (pág. 229/- del manual de juego). En un lugar encantado con Cámara de Demonios, se ha de lograr el permiso de todos los demonios mayores y superiores. Esto se puede lograr solicitándolo en aquellas o invocando demonios subordinados. Los demonios mayores o superiores son libres de pedir algo a cambio por su permiso (el precio aumenta si se solicita mediante un intermediario). Tras esto, se ha de realizar el ritual del hechizo en la cámara de demonio en la Víspera de todos los Santos con la presencia como testigo de Alastor o el embajador infernal del reino.
- ✦ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el lugar obtiene una serie de beneficios:
- ✦ El lugar se considera una puerta del Infierno. En ciertas fechas especiales o conjunciones planetarias, en el lugar puede aparecer espontáneamente algún demonio o engendro infernal. Si se usa el hechizo de reverencia o se porta una medalla de servidumbre, los demonios espontáneos no dañarán al personaje (si no, son atacados u ofendidos).
- ✦ El embajador infernal del reino puede acudir al lugar en cualquier momento (con idénticas reglas que los demonios espontáneos).
- ✦ Cualquier hechizo de magia negra o demonología obtiene un bonificador de +50 % (los hechizos de invocación demoníaca acumulan además los bonificadores por la cámara de demonios).
- ✦ El lugar queda encantado como cámara de demonios de manera permanente.

hermanos de Alma

Ungüento.

- ✦ **Caducidad:** No aplicable.
- ✦ **Duración:** Permanente.
- ✦ **Componentes:** Un fragmento de una reliquia sagrada, sangre de demonio, placenta humana y corteza de mandrágora u otro ser feérico de aspecto vegetal.
- ✦ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un ungüento pastoso. El tiempo de fabricación es el triple del normal y requiere que se supere una tirada de Astrología -35 % para lograr las influencias astrales necesarias. Para usarse, ambos blancos han de hacerse un pequeño corte en la mano y hacer un pacto de sangre, tras lo que se aplica el ungüento en las heridas y se repite el pacto mientras ambos recitan el hechizo al unísono.
- ✦ **Descripción:** Si el ritual tiene éxito, las almas de ambas personas quedan vinculadas: cuando alguna sea afectada por un hechizo y falle su tirada de RR, podrá repetir la tirada con RR del segundo, y si este la supebase, el hechizo no tendría efecto, aunque en caso contrario, ambos serían afectados. Los vinculados

podrán además comunicarse mentalmente en cualquier momento, aunque para ello el receptor tendrá que acertar una tirada de Escuchar, salvo que esté prevenido de alguna forma. Hay que destacar el terrible precio que los «hermanos» deberán pagar por sus dones: el destino de sus almas estaría sellada, y si alguno de los dos muriese y fuese a los Infiernos, ambos compartirían su sino (el segundo a su muerte), aun cuando su destino fuesen los Cielos o el Purgatorio (hay quien cuestiona si alguien destinado a los Cielos podría ser arrastrado). Este hechizo solo es conocido por los miembros de mayor rango de la Cofradía de Judas.

Hueste de Cruoris

Maleficio.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta destruir los seis giales. El hechizo debe completarse antes del cambio de luna y los giales enterados seguir bajo tierra hasta que se complete el ritual.

✧ **Componentes:** El sacrificio de un número variable de doncellas (una por cada seis varas de radio del área encantada), cinco asistentes que ayuden al demonólogo en el ritual con al menos Demonología 90 % e IRR 125 %+, seis giales oscuros, sangre de Cruoris, dos o más ejércitos, bandas o grupos de personas que participen en una batalla o pelea.

✧ **Preparación:** Siguiendo un estricto ritual, en una noche de luna nueva, el demonólogo y sus asistentes, cada uno portando un grial oscuro, van sacrificando las doncellas en honor de Cruoris, usando su sangre para trazar un gigantesco círculo mágico y una estrella invertida de cinco puntas. El ritual acaba cuando se cierra el círculo y los asistentes entierran sus giales en las puntas de la estrella.

✧ **Descripción:** Para completar el lanzamiento del hechizo, el demonólogo debe entregar su grial oscuro al capitán de uno de los ejércitos implicados. Tras esto, antes de que se produzca el cambio de luna, el ejército del capitán, él mismo incluido, debe enfrentarse a otro ejército dentro del área del círculo mágico. En el momento en el que el capitán portador del grial muera por los ataques rivales, si el demonólogo tiene éxito en el lanzamiento del hechizo, se desencadenan los efectos del ritual: Todos aquellos que se encuentren dentro del área del círculo mágico, vivos o muertos, que fallen su tirada de RR (los muertos no tienen derecho a la tirada) se verán malditos, transformándose en seres IRR «bebedores de sangre» afines a su naturaleza personal. De forma muy general (el DJ puede decidir lo contrario para cada individuo), los muertos se transforman en vasallo de la tumba «libres» (sin amo que les alimente), los heridos y malheridos se vuelven upiros, los soldados más o menos intactos se convierten en brucolacos, los más valientes o fieros toman forma de *lobisomes* o



incluso peritios, las mujeres se tornan *meigas xuxonas*, *strigas* o upiras, paganos de buen corazón pueden transformarse en carantoñas, niños pueden volverse rapiños o incluso mandrágoras infantiles, animales y bestias se convierten en *dips*, etcétera. El capitán portador del grial, también resucita bajo forma ser irracional sanguinario, obteniendo también un beneficio excepcional: como capitán de la Hueste de Cruoris, mientras tenga en su posesión uno de los griales negros implicados en el ritual, podrá ordenar a cualquier miembro transformado (ya sea de su antiguo bando o del rival) sin que los ordenados puedan negarse o resistirse de ninguna manera si acierta una tirada de Mando.

Juramento de la Espiral de Lu'or

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta ser destruido o expulsado a los Infiernos.
- ✧ **Componentes:** El ritual se debe hacer en una puerta del Infierno o cámara de demonios en una fecha propicia (necesario Astrología y Demonología a 125 % o más) la reliquia de un ánima errante, sangre de Agaliareph, sangre de un mago poderoso (IRR 150+), grial oscuro, *athema* negro, punzón de invocación, hostias consagradas, cirios benditos, un poco de sangre de toda la descendencia del demonólogo (y de los hijos de sus hijos si los hubiese) a la que habrá sacrificado.
- ✧ **Preparación:** En el lugar, usando la sangre del mago, se dibuja una espiral y se sitúan los cirios formando un círculo a su alrededor. Se coloca la sangre de Agaliareph, junto a las hostias y la sangre de la descendencia en el grial oscuro, y con el punzón se deja caer un poco de la sangre del ejecutante. A continuación se recita el juramento, en el que ofrece su vida y la de su descendencia pasada, presente y futura a los Infiernos a cambio del poder de las Tinieblas, tras lo cual apura el contenido del grial.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la primera luna nueva tras la muerte del demonólogo, su cuerpo se transformará en un merioubro. Este hechizo es extraordinariamente complejo: primero los PC invertidos se gastan de manera permanente (se tenga o no éxito), y caso de llegar a puntos negativos, el demonólogo pierde dos puntos por asalto en lugar de uno, ya que su cuerpo inconscientemente busca acelerar la transformación. Además, tras el lanzamiento con éxito del hechizo, el demonólogo será totalmente estéril, no existiendo manera posible de que conciba. Es especialmente importante que el demonólogo

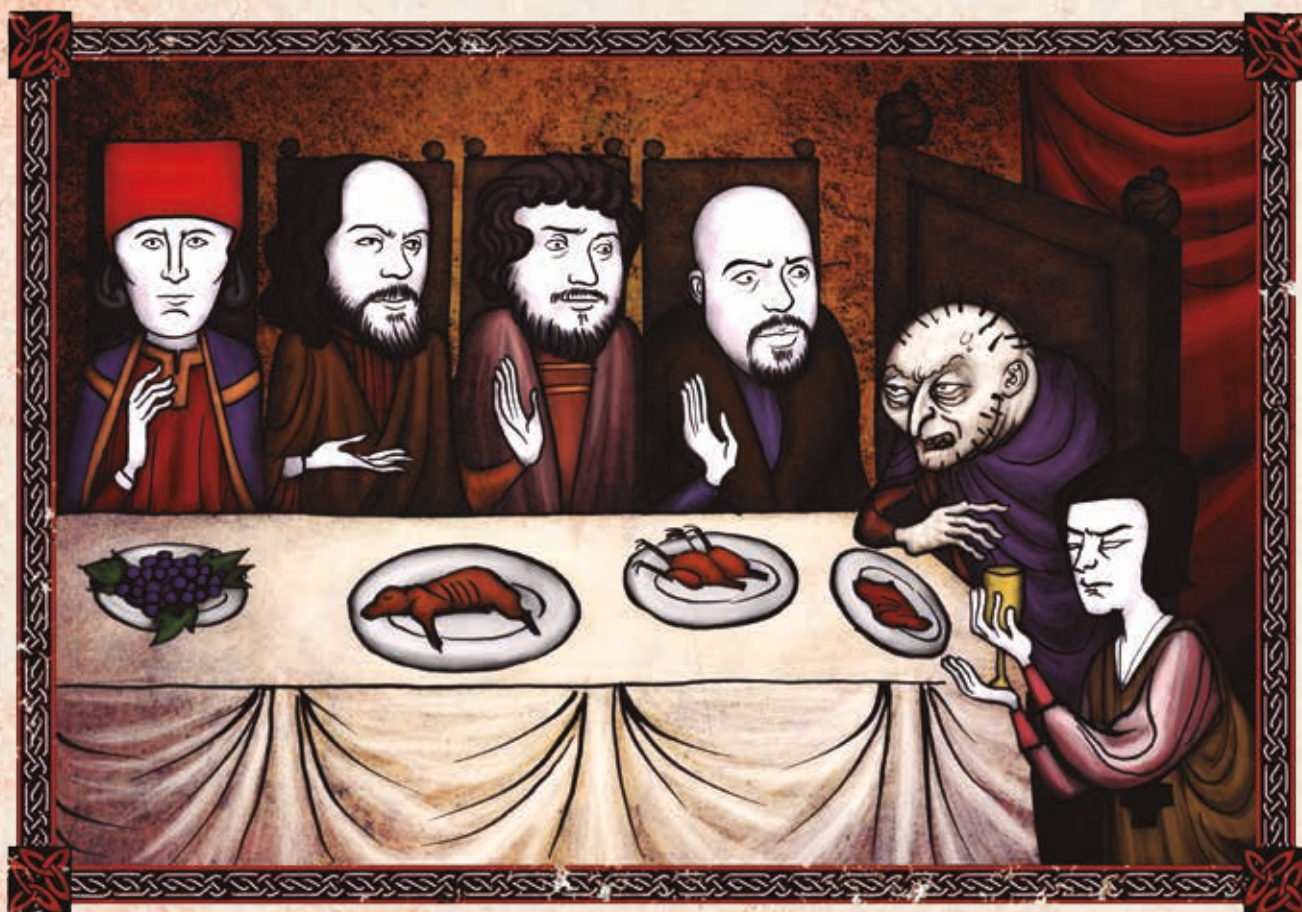
sacrifique a toda su descendencia y a la descendencia de esta, si la hubiese, ya que si dejase a alguien, aun cuando fuese el niño no nato o una mujer recién concebida, el ejecutante moriría envenenado al lanzar este hechizo.

Sangre de las Tinieblas

Maleficio.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
 - ✧ **Duración:** Permanente.
 - ✧ **Componentes:** Se debe realizar en una Puerta del Infierno durante un eclipse, con los demonios Cruoris y Balachia presentes, además de un Cáliz Maldito, sangre de Cruoris, sangre de una ondina, un arma de corte, la obligación de asesinar a todos aquellos que compartan parentesco familiar directo —sanguíneo— con el mago y que este haya bebido la mitad de la sangre de 666 víctimas que haya reclamado (vencido en justo combate, haber conseguido su vida como pago a una deuda o servicio, etcétera) tras haber ofrecido la otra mitad a Cruoris.
 - ✧ **Preparación:** El hechizo debe ejecutarse durante un eclipse —si se trata de un eclipse de sol, el mago tiene un modificador de +15 % a su tirada de lanzamiento—, durante el cual el mago renuncia al Cielo ahora y por siempre, negando así el derecho a una posible y futura redención, abrazando los ideales del Infierno y jurando lealtad a Cruoris como su amo y señor, sellando el juramento al beber la sangre en el cáliz y abriéndose las venas, mientras se le ofrece la sangre a Cruoris.
 - ✧ **Descripción:** Este hechizo es muy parecido al hechizo de Abrazo de las Tinieblas, sospechándose que fue Cruoris o algún hechicero allegado a su causa quien lo modificó para el reclutamiento de la guardia personal del demonio de la sangre.
- Si durante el lanzamiento del hechizo se falla la tirada, el mago morirá; si pifia, recibirá una maldición mucho peor que la muerte, perdiendo todo el favor de Cruoris. Pero si tiene éxito, el mago se convierte en una ondina de sangre (independientemente de su sexo anterior). Al igual que en el caso del Abrazo de las Tinieblas, al convertirse el demonólogo en ondina de sangre, el Infierno destierra a un demonio de sus filas, haciendo que posea el cuerpo del lanzador del hechizo, el cual reemplaza al desterrado, pero en particular con este hechizo, el demonio desterrado siempre es una ondina.

Part IV: De Dominibus Alienis Amicisque Eorum Obstrictis



Un completo mas breve index de gentes et confradias que gustan de ayuntarse con el Adversario et las sus huéspedes, a un lado o al otro del tablero.

La Cofradía de Judas

Luna de las historias que más gustan contar los maestros de la Cofradía Anatema con la intención de instruir a sus novicios es la de las desventuras de Roldán de Castelar. Hijo segundón de un hidalgo bien situado, las inclinaciones de Roldán se orientaron hacia el mundo de la alquimia, lo cual hizo que entrase en contacto con la Cofradía Anatema, a la que se unió gustoso al encontrar en ellas gentes de gustos afines. Allí fue iniciado en las artes mágicas, siendo testigo de las intrigas y maldades del demonio, y, saliéndole algo de la sangre de sus ancestros, se prestó voluntario para combatir al Maligno.

Durante los años siguientes, Roldán comandó una partida de cofrades deshaciendo entuertos y combatiendo al Diablo y sus seguidores. Las cosas cambiaron cuando empezó a recibir correspondencia de un extraño y desconocido cofrade que se hacía llamar «el Viejo». Este le empezó a informar de espantosos sucesos que la cofradía ocultaba a sus miembros para evitar asustarlos o desmoralizarlos. En ellos se relataba cómo, en ocasiones, demonios llamados con las más oscuras goecias eran invocados para hacer el mal en la tierra, sin que los esfuerzos de los valientes cofrades pudiesen detenerlos. El Viejo había estudiado los casos y había llegado a la conclusión de que sí había medios para expulsar tales males, medios sin embargo prohibidos, rituales de la más oscura magia negra, algunos de los cuales necesitaban sacrificios humanos, pero tan poderosos que eran capaces de derrotar al terrible demonio. Roldán trató de descubrir la identidad del Viejo mientras asistía horrorizado a las oscuras revoluciones, pero poco éxito tuvo. Las cartas del confidente eran cada vez más claras y reveladoras, y aunque Roldán trató de ignorarlas, su curiosidad le terminó venciendo y decidió consultar los oscuros tomos que le recomendaba. De esta forma, el joven cofrade descubrió la existencia de la demonología y sus poderes, capaces de hacer mucho mal, pero también de derrotarlo. Sus oscuros estudios continuaron bajo la tutela del Viejo, que lo guiaba con sus misivas.

Tiempo después, cuando el Viejo vio que el joven cofrade estaba preparado, lo citó en una granja abandonada, donde le indicó que le haría una oferta la mar de interesante. El encuentro se produjo, y tras las presentaciones oportunas, cuando se disponía el Viejo a hacerle su propuesta, un grupo de fráteres apareció y atacó a la pareja. Su entrenamiento en la cofradía salvó a Roldán de los primeros envites, ya que la mayoría de los agresores se lanzaron contra el Viejo. No comprendía su comportamiento hasta que vio al Viejo cambiar de forma, a una forma demoníaca, una que supo reconocer por sus estudios: era Beherito. El combate duró poco, los fráteres fueron derrotados, no dejando más superviviente que un sollozante fráter que había sucumbido a la locura ante el espantoso espectáculo. El demonio se carcajeó orgulloso de su obra, y mirando a Roldán le hizo su propuesta: unirse a él, prometiéndole las más grandes recompensas, aquellas que ya había intuido en los oscuros grimorios.

Llegados a este punto, los maestros anatemos terminan la historia diciendo que Roldán sucumbió a la tentación y huyó con su oscuro señor, o quizás murió entre los horribles tormentos del demonio y el peso de los remordimientos por haber sucumbido a los engaños del maligno. Sea cual fuese su destino, la historia es concluida diciendo que del joven Roldán no volvió a saberse, insistiendo a los novicios que deben permanecer fuertes ante la tentación y seguir el camino recto.

Pero lo cierto es que la historia no termina así. Roldán, tras escuchar las palabras del demonio, se dirigió a él cuchillo en mano, cosa que solo hizo al demonio estallar en carcajadas ante la necia actitud del joven. Pero no le atacó, se acercó al fráter superviviente y con un rápido movimiento lo degolló. Mientras, clavando la mirada en el demonio, entonó un oscuro cántico ordenando al demonio que desapareciese. No es común ver asombro o sorpresa en el rostro de un demonio, pero eso fue lo que mostró Beherito cuando el que pensaba que sería su nuevo aprendiz ejecutaba su propio ritual de Despedida. Roldán no se arrepintió de sus actos y, entre los cadáveres de los fráteres, comprendió que si bien la intención del demonio había sido malintencionada, le había dado las herramientas para vencerlo aun en las ocasiones más oscuras cuando otros perdían su fe o esperanza. Con esa determinación se convirtió en un traidor a su orden pero no a su causa y, buscando personas de pensamiento afín, personas que habían sufrido a manos del maligno y que harían cualquier cosa para detenerlo, fundó la Cofradía de Judas, una orden secreta de estudiosos que, con el poder de cualquier tipo de magia, vencerían al Diablo y su huestes aun a cuenta del sacrificio de sus propias almas en el empeño. Y si su intención ya podía ser execrable por sus antiguos camaradas, aún fue peor cuando los Judas empezaron a cometer actos impíos para ganarse las confianzas del enemigo con la intención de golpear más fuerte cuando este se confiase.

La Cofradía de Judas se nutre de los descontentos de la Cofradía Anatema, aunque no hará ascos a otros reclutas lo suficientemente motivados. Usarán cualquier medio para derrotar al Diablo. A su lado los fráteres de la Vera Lucis son poco menos que meros aprendices, pudiendo infiltrarse en aquelares y otros círculos impíos, no dudando en sacrificar a unos pocos para salvar a muchos (o al menos destruir un mal mayor). Su éxito en ese empeño es tal como consta la misma existencia de la llamada Tríada: tres poderosos demonólogos que han conseguido infiltrarse dentro de la mismísima orden de los Caballeros de la Cruz Negra (es una incógnita si Asaroth conoce o no sus verdaderas identidades e intenciones, dejándolos actuar para su diversión).

Los Judas se organizan en pequeños grupos, normalmente de dos a seis miembros, que actúan de manera independiente y solo rinden cuentas ante los Penitentes, el círculo de los dirigentes de la orden. El motivo del trabajo en grupo es doble, no solo por el hecho de la ventaja del número, sino porque cada Judas tiene el deber de vigilar a sus compañeros para que no sucumban a la tentación de las artes oscuras, siendo el encargado de acabar con sus vidas si

alguno se descarría (no son famosos los Judas por su clemencia o segundas oportunidades). Se cuenta que los Penitentes tienen medios de asegurarse la lealtad o vigilancia de sus hermanos.

Pocos son los que conocen la existencia de la Cofradía de Judas, más que nada porque es complicado diferenciar a sus miembros de aquellos a los que persiguen, y junto a la especial

predilección de los demonólogos por eliminar o vender a sus congéneres, prácticamente los hace indistinguibles del mal que combaten (muchas veces se han cruzado los destinos de ambas cofradías, combatiendo los anatemos a sus antiguos congéneres). Es por ello que los Penitentes mantienen espías en la Cofradía Anatomía, tanto para reclutar como para distraer o encubrir sus actos.

La Cruz Negra

Existen extraños textos, algunos perdidos entre otros libros menos especiales y otros guardados a buen recaudo. Uno de estos textos es el *Draconis Philosophae*, un libro raro entre los raros, pues no hay dos copias iguales, todas se diferencian en algo: a veces un grabado, otras capítulos enteros. El libro escrito, según dicen por el mismísimo San Jorge, cuenta como luchó con el dragón durante toda una noche, venciendo con la llegada del amanecer. Pero lo que no sabía el santo era que el dragón era en realidad el mismísimo diablo, y si bien había sido vencido por la bravura del caballero y por su fe en el Todopoderoso, había sido el sol el que había terminado por debilitarlo. Por ello, cuando el paladín se disponía a descargar el golpe final sobre la bestia, esta le habló y rogó un breve receso en su ejecución. A cambio ofreció compartir con el caballero información que le sería útil en su lucha contra las fuerzas malignas. El santo no puso reparos a permitirle unos instantes, a sabiendas que el dragón estaba agonizante y no podría escapar. Pero la súplica del diablo tenía una intención oculta: entretener al caballero hasta que anocheciese, momento en el cual recuperaría parte de sus fuerzas y acabaría con él. En una de esas copias aparece el siguiente relato:

... Y preguntó el caballero al dragón:

—He oído rumores sobre una extraña orden llamada la Cruz Negra. ¿qué puedes contarme sobre tan misteriosa sociedad?

—Algo sé sobre ella. Sé cómo comenzó —respondió el dragón cansado mientras no perdía de vista el sol que empezaba a tocar el horizonte—. Se dice que en los tiempos del Nazareno había un hombre de nombre Damián con una gran habilidad para expulsar los demonios. Su fama era tal que las familias de los poseídos preferían llamar a Damián que a los más virtuosos y sabios rabinos. Pero lo que no sospechaban las buenas gentes era que la razón de tal habilidad por parte del judío era su práctica de la demonología, la cual había adquirido a través de las enseñanzas de su padre, un oscuro brujo instruido en las ruinas de la maldita Chorazin, y de varios legajos, robados o comprados que contenían oscuros conocimientos de otras culturas. Damián vivía feliz, todo lo feliz que un hombre de su calaña podía ser, hasta que un día oyó rumores sobre un nazareno que también tenía el poder de expulsar los demonios, contándose de él que a una orden suya había sido capaz de expulsar a toda una legión de espíritus malignos. Se presentó ante el Nazareno y le pidió que le enseñase cómo conseguía su poder ante los demonios.

El Nazareno habló, pero no lo que esperaba oír Damián, pues

le habló de paz y amor, de la voluntad del Padre y del destino del mundo. El demonólogo solo pudo reír ante todas aquellas palabras, dándose cuenta que los rumores sobre el Nazareno debían ser falsos, pues solo era un loco u otro falso profeta de los que merodeaban en aquella época por Judea.

—¿Qué sucedió después? —preguntó el santo, interesado.

Llegó la noticia de su apresamiento y su posterior juicio y condena. Y llevado por un morboso interés fue a la plaza aquel día en que Pilatos dio a elegir entre el Nazareno y Barrabás. Damián no sabía a ciencia cierta por qué había acudido, pero allí estaba. Y cuando estaba pensando que si el Nazareno hubiese sido el hijo de Dios no le habría costado nada rogar al Padre por su liberación, lo vio.

—¿A quién? —preguntó el caballero—. ¿Al Nazareno?

—No —respondió enigmática la bestia—. A Lucifer, el mismísimo Lucero del Alba, un rostro más entre el gentío. Pero él no gritaba, solo miraba al Nazareno susurrando algo para sí, con una media sonrisa en el rostro. Damián no lo podía creer, nunca había visto al Rey de los Infiernos, pero instintivamente lo había reconocido. Volvió corriendo a su casa sin volver la vista atrás, trabó la puerta una vez llegó y se acurrucó en una esquina sin parar de darle vueltas a los hechos ocurridos.

El dragón detuvo su relato durante unos instantes, reparando en las cada vez más oscuras sombras que caían sobre el paisaje, prosiguiendo momentos más tarde.

—Llegó el día de la ejecución del Nazareno. El gentío abarrotaba las calles por donde pasarían los reos, camino al Gólgota. Y entre las gentes estaba Damián, que acudió con más dudas que nunca. Y mientras era testigo del martirio del Nazareno volvió a ver al Señor infernal. Sintiendo nuevamente miedo y sorpresa, sacó valor de donde no lo había e hizo lo impensable. Se dirigió hacia él y le habló, preguntándole cuál era el motivo que el mismísimo Adversario estuviese allí. El Señor infernal sonrió, respondiéndole que si no era obvia la razón.

El dragón se removió sintiendo como poco a poco sus fuerzas volvían.

—La respuesta —prosiguió la bestia— cogió desprevenido a Damián, pues aunque las dudas habían calado en el fondo de su ser, deseaba que el Nazareno no fuese el Hijo de Dios. Pero la respuesta, tan simple y directa, solo confirmaba sus sospechas. El Hijo de Dios había venido a la tierra, y de alguna forma las esperanzas de redención que traía iban a ser frustradas por el Adversario.

El judío sintió una inesperada ira y recriminó al demonio que hubiese condenado al Nazareno a morir de forma tan miserable mientras, de alguna forma misteriosa, había confundido al Padre para que nada hiciese por impedirlo.

—¿Cómo reaccionó el demonio? —preguntó el caballero.

—Soltando una sonora carcajada —respondió la bestia—. Una carcajada que duró largo rato mientras el judío sentía aumentar su ira. Fue precisamente cuando no pudo más, y osó hacer callar al Señor infernal gritándole que parase y liberase al Nazareno. Pero el Señor infernal no es conocido por soportar impertinencias, y a un gesto de su mano Damián sintió como si lo estuviesen devorando por dentro. Mientras caía al suelo retorciéndose de dolor, escuchó al demonio increparle que quién era él para ordenar al Rey de los Infiernos, que él no era más que un brujo de tres al cuarto que había tenido algo de suerte dominando a los demonios más pusilánimes del Averno y por qué a estas alturas se preocupaba del Altísimo o su Hijo, a los que había abandonado largo tiempo ya. El Señor infernal volvió a agitar su mano y el judío vio desaparecer sus dolores. El demonio lo miró de nuevo y le dijo que se volviese a casa a seguir con sus tareas cotidianas y quizás algún día sería lo suficientemente digno de servirle a él personalmente.

El dragón se incorporó levemente mientras veía cómo la oscuridad había casi engullido las últimas luces de la tarde y prosiguió.

—El judío se fue corriendo del lugar mientras escuchaba nuevamente la carcajada del Adversario, pero no huía. Por primera vez desde hacía mucho tiempo tenía claro lo que tenía que hacer, así que cuando llegó a su casa rebuscó en un falso hueco de un muro y extrajo un antiquísimo pergamino. El documento en cuestión contenía un antiguo y poderoso conjuro que el judío nunca se había atrevido a usar, pues bien sabía que era magia prohibida incluso en los círculos más goéticos, y que bien podría morir o sufrir un peor destino si se atrevía a usarlo. Pero eso hoy no le preocupaba, así que cogió el pergamino y salió de su casa dirigiéndose al Gólgota, y cuando estaba cerca de allí se encontró nuevamente con el Adversario que le preguntó qué era lo que pensaba hacer. Damián, sin aminorar el paso, le respondió que iba a salvar al Hijo de Dios, lo cual provocó un nuevo estallido de carcajadas por parte del Adversario. El judío ignoró su burla, llegando a los pies del monte y más decidido que nunca a evitar el plan del Maligno desenrolló el pergamino y empezó a recitar las prohibidas palabras del rollo.

—¿Qué sucedió? —preguntó el santo.

—¿Qué sucedió? ¿Que qué sucedió? —repitió burlonamente el dragón irguiéndose en toda su altura—. Que los allí congregados vieron como la luz del sol se desvanecía, mientras Damián recitaba las palabras prohibidas.

El dragón detuvo inesperadamente su relato y se lanzó por sorpresa contra el santo paladín que desenvainó su espada como el rayo y con la ayuda de Dios, ensartó a la bestia atravesándola de lado a lado.

La Cruz Negra es una misteriosa y secreta organización de demonólogos. Los rumores sobre su existencia están recogidos en varios textos antiguos, aunque a ciencia cierta poco se sabe de ella. Es más, muchos creen que es un bulo de

Astaroth. Lo cierto es que el demonio se sintió atraído por el rumor y añadió mayor confusión al asunto, fundando su propia sociedad a la que llamó Orden de los Caballeros de la Cruz Negra, que fue confundida por muchos con la misteriosa Cruz Negra. Muchos contactaron con Astaroth, y le rogaron para lograr entrar en la arcana Cruz Negra; así que el demonio se divirtió mucho haciéndoles pasar increíbles pruebas a los aspirantes. El caso es que aquellos que lograron entrar en dicha sociedad no obtuvieron ninguna recompensa en su admisión, pues la sociedad se ha convertido más en un club social de demonólogos poderosos (pues son los únicos que tenían posibilidades de superar las pruebas del demonio) que en cualquier otra cosa que hubiesen imaginado. Y no es que haya mucho compañerismo ni gentilezas entre los «caballeros» ya que, aunque públicamente se traten respetuosamente, las puñaladas por la espalda y las traiciones entre ellos están a la orden del día para mayor regocijo del Señor de las Mentiras.

La existencia de la verdadera Cruz Negra es solo conocida (o más bien intuita) por un puñado de personas en todo el mundo. De la Cruz Negra, o mejor dicho, de «los Trece Apóstoles de la Cruz Negra», poco o nada se sabe, ni de sus objetivos, ni de sus miembros. De ella solo existen rumores:

- ✧ La Cruz Negra tiene actualmente seis miembros o apóstoles. Cuatro de ellos están muertos o en el Infierno (lo cual no tiene que significar necesariamente lo mismo). El resto de los que creen pertenecer a la Cruz Negra no son más que peones de la sociedad.
- ✧ Se rumorea que la sociedad deja extraños mensajes en clave en algunos libros y documentos que, a simple vista o incluso tras un profundo estudio, parecen inofensivos o libros de códigos ocultos, solo siendo identificados por una pequeña cruz negra en las páginas 6, 66 y 666.
- ✧ Se dice que uno de sus miembros es un reputado teólogo de una de las grandes religiones.
- ✧ Se dice que uno de sus miembros es un poderoso demonólogo que ha extendido su vida durante mil años usando las más viles artes.
- ✧ Se dice que uno de sus miembros fue Jacques de Molay, el maestre templario que manipuló a toda la orden para lograr los objetivos de la Cruz Negra.
- ✧ Se dice que uno de sus miembros es un poderoso caballista, aunque no está tan claro si busca los Cielos o los Abismos.
- ✧ Se dice que uno de sus miembros es un insignificante (pero influyente) mayordomo de un demonio mayor o superior.
- ✧ Se dice que entre sus miembros hay demonios, lo que no se sabe es de qué casta son (elementales, menores, servidores, mayores o superiores), ni qué puede mover a un demonio a unirse a la causa de un ser humano.
- ✧ La Cruz Negra no es más que un divertimento de Astaroth para crear inquietud. Lo que no se sabe es si hay algo más detrás de todo ello.
- ✧ La Cruz Negra es la red secreta de Belzebuth, la cual usa para recopilar fuerzas para destronar a Lucifer.

- ✧ La Cruz Negra es la policía secreta de Lucifer, formada por sus más selectos agentes, la cual usa para vigilar a sus enemigos y poner en marcha sus planes más reservados.
- ✧ La Cruz Negra es un grupo bajo el mando de Agaliarepht con el único objetivo de conseguir todos los nombres de los demonios para poder expulsarlos del Infierno y devolver el reino a su verdadero señor.
- ✧ La Cruz Negra es en realidad una hermandad al servicio de los misteriosos Sin Nombre. Todo aquel que invoque a uno de los Sin Nombre con éxito es obligado a entrar como miembro de la misteriosa sociedad.
- ✧ La Cruz Negra es un grupo de demonólogos humanos que están poniendo en práctica un plan a largo plazo para dominar a todos los demonios bajo su único mando. No se sabe qué es lo que harán una vez cumplido el objetivo: obligarlos a dejar de tentar o perjudicar a la humanidad, usarlos para conquistar el mundo o invadir los Cielos en un vano intento de hacerse con el control de toda la Creación.
- ✧ La Cruz Negra es un grupo benéfico cuyos miembros han sacrificado sus propias almas para poner en marcha un complejo plan para autodestruir el Infierno, creando disputas y odios entre los demonios, con el único fin de que se eliminen entre ellos.
- ✧ El plan supremo de la Cruz Negra implica el uso de las líneas de ley (pág. 26 de *Ars Malefica*) de los antiguos paganos. Según parece, tratan de trazar un complejo círculo mágico usando esas líneas que abarque todo el mundo. Si es un círculo de control, protección o contención, eso no se sabe.
- ✧ Los miembros de la Cruz Negra disponen de extraños y poderosos hechizos, entre ellos uno que les permite hacerse invisible ante cualquier demonio, incluido el mismísimo Lucifer.
- ✧ La Cruz Negra recluta a sus miembros siguiendo un extraño criterio. Cada varios siglos se les une un nuevo miembro. Se rumorea que cuando sean trece, pondrán en marcha la parte final de su plan.

La Encomienda de San Cipriano

La fundación de este grupo es casi una leyenda. Se cuenta que a pocos días del primer milenio se desató una epidemia de posesiones demoníacas en torno a un monasterio de la zona norte de Italia. Para erradicar el mal del lugar, se mandó reunir al grupo más experimentado de demonólogos y exorcistas de los que disponía la Iglesia y se los mandó al lugar. El resultado fue terrible: de los once eclesiásticos que entraron en el monasterio solo salieron ocho. Como suponían, el monasterio había sido endemoniado por causas desconocidas y sus monjes poseídos, y aun usando los más poderosos rituales y rezos nada se pudo hacer por liberarlos. Solo pudieron huir por sus vidas los eclesiásticos cuando los posesos, armados de cuchillos y azadones, se lanzaron contra ellos con intenciones poco cristianas. Y aún tuvieron tiempo los demonios para el regodeo, pues no persiguieron a los exorcistas y, en lugar de esto, les lanzaron burlas e improperios desde las puertas y ventanas del monasterio.

Descorazonados, el grupo de supervivientes acamparon en un bosque cercano y discutieron sobre lo sucedido. Había unos que decían que la derrota solo podía significar la llegada del Apocalipsis en el nuevo milenio, mientras otros achacaban el fracaso a las dudas de fe de algunos de los exorcistas. Cuando la discusión estaba en su peor momento, surgió la voz de uno de los eclesiásticos, Fray Francesco de Bérgamo, llamando la atención sobre lo que escuchó durante la precipitada huida del grupo. El fraile les dijo a sus compañeros que le pareció oír a uno de los posesos la siguiente frase: «¡Ja, ja, ja! ¡Y decidle a ese perro de Ariosto el Negro que él será el siguiente!». Todos guardaron silencio por un instante hasta que uno de los presentes se dirigió al grupo diciendo que en su juventud llegó a su congregación un hombre de nombre Ariosto, llamado por toda la comarca el Negro, pues era bien sabido que estaba metido en tratos con el Diablo. Muchos de los monjes votaron por echar a tan impío personaje, pero el abad los detuvo diciendo que veía el auténtico arrepentimiento en los ojos del

hombre. Y así fue como el otrora oscuro Ariosto el Negro se convirtió en un humilde monje, y según fue pasando el tiempo su comportamiento virtuoso y su negativa a abandonar el monasterio bajo ningún concepto fue disipando los primeros recelos por parte de sus compañeros. Ante esta situación, Fray Francesco propuso a sus compañeros ir en busca del misterioso monje, y así se hizo.

Los exorcistas lo encontraron en su antiguo monasterio. Los monjes llevaron al grupo a su celda ya que su avanzada edad le tenía impedido y solo salía ayudado por alguno de sus hermanos para escuchar misa. Los exorcistas le contaron lo sucedido a Ariosto, a lo que el viejo respondió con un prolongado silencio que solo rompió para decir lo siguiente:

«Finalmente ha sucedido. No os puedo mentir, casi esperaba que sucediera esto. Pero seguramente no entendáis mis palabras. Dejad que os cuente mi historia, lo explicaré todo.

»He de decir que se cuentan muchas cosas de mí, de los horribles y terribles actos que cometí en mi juventud. Para mi vergüenza, he de admitir que la mayoría de ellos son ciertos, siendo aún más las acciones y hechos que todavía no han salido a la luz pública. Yo en aquellos años era un poderoso brujo, nada más que eso, un experto demonólogo en tratos y pactos con mil y un demonios. Pero fueron precisamente todas esas cargas las que terminaron por asfixiarme y me vi obligado a huir de todos aquellos malignos acreedores. Y a qué mejor sitio que a un monasterio, tierra sagrada donde el mal no osaría entrar. Llegué y me confesé con el abad fingiendo sincero arrepentimiento. Este me aceptó como un igual y desde ese momento no he abandonado estos muros.

»Desde ese día me he comportado como un monje ordinario, orando y trabajando, pero en mi interior había un terrible desasosiego. Temía que la ira de Dios, disgustado con mi comportamiento, con mi falso arrepentimiento y conversión, más aún cuando pronunciaba diariamente ante su altar oraciones

sin la más mínima fe, me castigase. El desasosiego continuó durante el resto de mi vida, aunque se redujo a la vez que sentía, no sé si contagiado por mis hermanos o por la existencia de una olvidada semilla en mi interior, cómo crecía la fe en nuestro Señor y sus enseñanzas. Y he aquí, años después, cuando mi conversión es sincera y mi fe en nuestro Señor inquebrantable más allá de toda duda, que llegáis vosotros, sin duda la última prueba de mi sincero arrepentimiento. Sabed que os ayudaré en todo lo que pueda, es más, os acompañaré a ese lugar maldito y lucharé, quizás por última vez contra el Maligno y sus huestes».

Se produjo cierto revuelo entre los exorcistas ante las nuevas revelaciones sobre Ariosto, sobre si aceptar su ayuda o no, pero fue Fray Francesco quien coincidió con el antiguo brujo que sin duda eran los designios del Altísimo los que le habían guiado a él. Tras llegar a un acuerdo se reunieron durante toda la noche en el refectorio, con la esperanza de encontrar un medio de derrotar al Maligno. Tras escuchar varios hechos sobre lo sucedido, Ariosto propuso consultar alguno de sus antiguos grimorios de magia negra en busca de información sobre los demonios a los que se enfrentaban, encontrando interesantes revelaciones en el libro de San Cipriano sobre las identidades de los demonios, así como algunas de sus debilidades y puntos flacos. Tras reunir lo necesario, los exorcistas, acompañados por Ariosto, volvieron al endemoniado monasterio. De lo sucedido allí poco se sabe, pero en esta ocasión solo salieron vivas dos personas: Fray Francesco y otro anónimo exorcista. Ariosto pereció en la empresa, gustoso de luchar contra sus antiguos amos en pos de defender a su nuevo y misericordioso Señor.

De los dos exorcistas, sus obras posteriores son conocidas: el primero se convirtió en un azote de brujas y endemoniados, que con fe renovada perseguía allá donde fuese. El segundo, Fray Francesco, decidió seguir luchando contra el Diablo, pero no desde la acción directa, sino asesorando a los soldados de tan terrible guerra. Reunió un grupo de eclesiásticos de espíritu afín y empezó a reunir en Roma todos aquellos volúmenes y tratados sobre temas oscuros y prohibidos para crear la mayor biblioteca sobre el diablo y lo oculto. Libros ideados para extender los ideales del Maligno que serían usados en su contra si se diese la necesidad: había nacido la Encomienda de San Cipriano.

La Encomienda sobreviviría a la muerte de su fundador, siendo más un grupo de trabajo dentro de la Iglesia católica que una orden religiosa en sí (la Encomienda está formada por miembros de varias órdenes eclesiásticas). Su mando está a cargo de un cardenal de la curia y del mismo Papa, aunque en la práctica su autonomía es bastante amplia, pues su labor no es tomada con toda la seriedad que debería.

En los tiempos de Aquelarre, sus miembros apenas se limitan a una docena en el Vaticano y a otras dos docenas repartidos por todos los confines de la cristiandad, trabajando como hermanos bibliotecarios en monasterios y universidades, habiendo uno o dos miembros por cada reino cristiano. Estos miembros rara vez salen de sus bibliotecas (como mucho viajan a las bibliotecas de otros monasterios en busca de libros), usando novicios o algún empleado (gentes de fiar, por supuesto) a sueldo, como agentes de campo, para conseguir nuevos grimorios y tratados.

Los objetivos de la Encomienda no son el de erradicar al Maligno o su obra en la tierra, al menos no de forma activa, por lo

que si se encuentran con resistencia, suelen avisar a las autoridades competentes para que se ocupen, recuperando los libros y pergaminos después. Una vez recuperado un libro nuevo, se hace una copia que permanece bajo llave y al cuidado del miembro de la Encomienda que lo encontró y se manda el original a la biblioteca que la Encomienda tiene en Roma.

El poder real de la Encomienda es mínimo, no disponen de gentes importantes entre sus filas, ni amistades o influencias, por no hablar de tierras, monasterios o dineros, con lo que sus actuaciones son pocas, dedicándose más a la discreta vigilancia de la cristiandad y a la ocasional captura de algún maléfico texto, ya sea encontrado descatalogado en alguna biblioteca eclesiástica o por requisición a impíos hechiceros. Otra tarea del miembro de la Encomienda es la de leer todos los manuscritos prohibidos de su biblioteca, no porque vaya a usar realmente lo aprendido, sino más bien para conocer a ciencia exacta el contenido de las obras. La razón es sencilla: será el miembro el que decida qué libro se puede (o no) mostrar a quien lo solicite, normalmente exorcistas y demonólogos católicos que deban enfrentarse al Maligno. Teóricamente (al menos así se hace en Roma y sus alrededores), la decisión de mostrar o no los textos la tienen los miembros de mayor peso de la Encomienda, lo cuales se reúnen y deciden cada caso, pero en la práctica, y ante las dificultades de comunicación de la época, de forma local depende del miembro en cuestión. No obstante, anualmente ha de mandar a Roma una lista con los nombres de aquellos que han consultado la biblioteca prohibida y los volúmenes consultados. Solo se puede formar parte de la Encomienda por invitación interna, siendo propuestos aquellos eclesiásticos más virtuosos y disciplinados.

Aunque la Encomienda empezó su labor con cierto éxito, con el pasar de los años los han hecho menguar: primero por algunos casos en que alguno de sus miembros se «malogró» pervertido por los oscuros manuscritos (ni qué decir que la Encomienda se encargó de los rebeldes con celeridad) y segundo por la Fraternitas Vera Lucis, que suele quemar los libros de sus víctimas. Curiosamente, la Fraternitas está al tanto de la existencia de la Encomienda, aunque a día de hoy no saben qué postura tomar: unos abogan por destruirla y otros por servirse de sus conocimientos. El destruirla llamaría demasiado la atención, a no ser que se hiciese desde el seno de la Iglesia (aunque esto también llamaría la atención debido a la razón de por qué disolver una institución tan «inofensiva»). Servirse de ella, al menos de manera frecuente, tampoco es que case demasiado con los ideales de la Fraternitas. La Fraternitas ha tratado de infiltrar miembros en la sociedad, obligando a la Encomienda a aceptar miembros por orden de un superior eclesiástico, aunque en la práctica no funciona, pues la Encomienda hace el vacío a esos miembros forzados, teniéndolos de aquí para allá sin ninguna implicación en las verdaderas actividades de la sociedad.

La Cofradía Anatema también tanteó a la Encomienda, aunque al final desechó cualquier tipo de contacto o alianza con ella. Los motivos, varios: el objetivo de recopilar conocimientos sobre la magia negra chocaba con los principios de la Cofradía y los miembros de la Encomienda, que conocían poderosos (y tentadores) hechizos de magia negra, poco bien harían a los Anatema por mucha ayuda que pudiesen prestar dichos sortilegios. Además los propios monjes se negaban al uso de cualquier tipo de magia, más aún con las experiencias que habían tenido con alguno de sus miembros, quien había sido malogrado y corrompido

por la oscura sabiduría. El último motivo que terminó de convencer a los Anatemas, fue lo reacios que eran los miembros de la Encomienda a compartir sus textos y lo especialmente complicado que era el poder acceder a ellos de forma «poco convencional», como si alguien de allí arriba velase por ellos. No consciente de todo el interés que la Encomienda ha suscitado, la orden vive ajena a ello; de hecho ignora la existencia de la Fraternitas Vera Lucis, la Cofradía Anatemata y otras sociedades, teniendo los intentos de infiltración o robo como casos aislados de gentes demasiado curiosas.

Sobre el origen del nombre de la Encomienda de San Cipriano, poco se sabe a ciencia cierta, aunque existen los siguientes rumores: el término Encomienda se refiere a una región, generalmente

un feudo, bajo el control de una orden de caballería.

El uso del término en el nombre se puede atribuir a los rumores que dicen que Ariosto fue, en principio, un caballero. La referencia a San Cipriano puede deberse al hallazgo de las claves de la derrota de los demonios del monasterio en el libro de San Cipriano, o quizás al hecho de que el santo fuese en un origen, un poderoso brujo goético. Aparte de estas razones más o menos creíbles, existe un tercer rumor que cuenta que así se refería en sus orígenes el padre Cormino despectivamente a los miembros de la organización de Fray Francisco, quedándose tiempo después oficialmente con dicho nombre. La Encomienda no tiene restricciones de sexos, aunque hasta el día de hoy solo han ingresado en ella hombres.

La Torre

En los comienzos de la andadura de la Fraternitas Vera Lucis, no todo fueron éxitos para la sociedad. En alguna de sus incursiones no fueron capaces de acabar con el mal que perseguían ni siquiera utilizando el siempre purificador fuego: a veces por estar este provocado por un objeto maldito que parecía indestructible, posesos que no podían ser asesinados o exorcizados, o brujas que parecían ser totalmente inmortales. Ante todos estos fracasos, el primer gran maestro de la Vera Lucis decretó que todas aquellas aberraciones que no podían ser destruidas fuesen recluidas en una de las torres de su castillo bajo continua vigilancia de expertos fráteres miles que pudiesen protegerlos, así como fráteres doctos que pudiesen contener su poder e influencia con oraciones y exorcismos e investigar la manera de desterrar tan oscuro mal de la faz de la tierra.

El tiempo pasó y la Fraternitas continuó su cruzada con el eventual encuentro con alguna de estas aberraciones, las cuales continuaron siendo trasladadas a la torre del maestro. El flujo de aberraciones a la torre era lento, pero con el tiempo su número creció en exceso, no solo haciendo que las instalaciones de la torre se quedarán pequeña ante tanto objeto, sino también porque los fráteres descubrieron que tanta concentración de puro mal, lejos de debilitarlo, solo conseguía fortalecerlo. Voces críticas dentro de la Vera Lucis pidieron al maestro que se hiciese algo al respecto, pero este, ocupado por proyectos más urgentes e importantes, siempre terminaba dando largas al tema.

La situación terminó explotando en una noche de Víspera de todos los Santos, cuando la cantidad de aberraciones llegó prácticamente al límite y su poderse incrementó aún más por una infortunada conjunción astrológica. Las aberraciones vivientes se rebelaron, escapando y usando el resto de objetos para facilitar su huida, dejaron un reguero de sangre y muerte a su paso. Los fráteres guardianes poco pudieron hacer, apenas pudiendo salvar unos pocos la vida y recuperar un puñado de las aberraciones en su huida. Se cuenta, que al amanecer del día siguiente, el gran maestro de la Vera Lucis retornó a su castillo tras una exitosa incursión solo para encontrarlo en llamas. Siendo finalmente consciente de la importancia del problema, creó una orden especial dentro de la fraternidad, encargada únicamente de encontrar, contener y destruir tales aberraciones: había nacido la Torre.

La Torre es una orden secreta dentro de la Fraternitas Vera Lucis a la que solo se puede acceder por invitación, eligiéndose normalmente a los fráteres más capaces de entre aquellos que se habían enfrentado a aberraciones y habían sobrevivido a ellas. Los miembros de la orden suelen ser conocidos como fráteres custodios y están organizados por «torres», habiendo varias, una o incluso ninguna por reino, según las necesidades de la orden (en caso de no haber ninguna, los miembros de una torre se desplazarán a reinos vecinos a cumplir su misión). A cargo de cada torre está el Maestro de la torre, el cual se encarga de comandar a todos los custodios a su cargo y velar por la seguridad de su torre. Los maestros rinden cuentas ante la llamada «gran torre» o «torre del homenaje», lugar donde se aposenta el corazón de la orden, donde se encuentran los inventarios generales de todas las torres y se llevan a cabo las órdenes de traslados o movimientos en caso de que las torres locales no las hayan llevado por su cuenta. En esta torre es donde moran las aberraciones más peligrosas y donde están destinados los custodios más experimentados, capaces de hacer frente a tal amenaza. Es en este lugar donde habita el Gran Maestro de la Torre, el líder último de la orden.

Los custodios siguen siendo fráteres y su pertenencia a la Torre puede ser secreta (no conocida por los fráteres locales, habitando en la torre y no relacionándose con ellos) o semisecreta (habitando en las células locales de la Fraternitas y acudiendo eventualmente a realizar misiones para la torre). Como fráteres, los custodios deben obedecer los designios de la orden, aunque en la práctica solo deben lealtad a la Torre (ello no quita que se obedezcan las órdenes de la fraternidad, siempre que no contradiga los designios de la Torre). Esta situación se vuelve más tirante con los maestros de torres, ya que la mayoría de las veces no rinden cuentas al *magister magnus* de su reino, o en el mejor de los casos, toman sus órdenes como «recomendaciones». Normalmente los *magister magnus* conocen lo complicado de la tarea de los custodios y suelen darle manga ancha, aunque ello no quita que alguno se sienta ofendido por la soberbia de los custodios y haya hecho que las relaciones en según qué reinos o momentos concretos se vuelvan

muy tirantes entre la cúpula de la Fraternitas y los miembros de la Torre.

Las tareas de los custodios son sencillas:

- ✧ **Encontrar aberraciones:** Esto se puede lograr requisando las aberraciones de incursiones locales de fráteres de la Fraternitas Vera Lucis u organizando operaciones a cargo de miembros de la Torre para hacerse con aquellas aberraciones más difíciles de «adquirir».
- ✧ **Encontrar reliquias sagradas:** Puede parecer extraño, pero los custodios están muy interesados en encontrar y adquirir el mayor número de reliquias sagradas posible, no solo las típicas reliquias de santos cristianos, sino cualquier reliquia sagrada de cualquier religión.
- ✧ **Custodiar la Torre:** Destacar que ya no existe una única torre. Tras el desastre de la torre original, la orden mantiene varias «torres» (no siempre torres en sí) custodiadas en lugares secretos. En dichos lugares se almacenan las aberraciones usando las reliquias sagradas como «cortafuegos» entre las aberraciones para debilitarlas y evitar que su poder crezca ante la proximidad del mal. En estos lugares, al igual que en la torre original, no solo se pueden encontrar custodios miles que protegen el recinto, sino también custodios doctos que se encargan con sus rezos y exorcismos de fortalecer las reliquias que contienen el poder de las aberraciones y de mover o trasladar las aberraciones dentro del recinto o entre otras torres para evitar que la influencia de otras aberraciones o las influencias de ciertas conjunciones planetarias o fechas del año especiales puedan fortalecer el poder de las aberraciones.

Las torres ya no solo son custodiadas frente a las aberraciones, sino también deben ser protegidas frente a enemigos externos que ansían el poder que la Torre atesora. Cualquier bruja o demonólogo poderoso especialmente ambicioso que haya sido lo suficientemente listo para descubrir la existencia de la orden puede intentar asaltar alguna de las torres, pero si hay un par de enemigos importantes a destacar son la Cofradía del Magisteruelo (pág. 454/- del manual de juego) (en concreto tres de sus miembros que están al tanto de la existencia de la Torre) y los Caballeros de la Cruz Negra, que bien echarían mano a los tesoros de la Torre en pos de poder o prestigio. Desde la fundación de la orden, la Torre ha sufrido cinco asaltos importantes a sus instalaciones, las cuales han sido afortunadamente rechazadas, no sin pocas bajas y dificultades.

- ✧ **Destruir las aberraciones:** La custodia de las aberraciones es algo temporal y nunca debe olvidarse. Los custodios doctos investigan los medios de destruir o desterrar de manera permanente las aberraciones. Los custodios, al igual que el resto de los fráteres, no usan la magia, así que se centran en encontrar debilidades en las aberraciones o rituales de exorcismo o purificación personalizados capaces de destruir la aberración.

La Torre está envuelta en un velo de misterio que incomoda al resto de los fráteres de la Fraternitas Vera Lucis. Multitud de rumores envuelven a la orden, quien sabe hasta qué punto son ciertos o verdaderos:

- ✧ La Torre está protegida por un designio divino, pues el secreto de los emplazamientos de las torres parece difícil de descubrir;

algunos comentan que incluso por medios mágicos no parece ser posible el encontrarlos.

- ✧ La Torre no solo recluta miembros de la Fraternitas Vera Lucis, tiene también «asesores» de sociedades tales como la Cofradía Anatema, el Berit Ha Minian (pág. 452/- del manual de juego) o la Encomienda de San Cipriano, que ayudan a los custodios especialmente en las tareas de contención o destrucción de aberraciones. Sobre estos asesores, algunos comentan que se unen de manera voluntaria, otros que son apresados y obligados a trabajar para la Torre, otros que forman parte de algún tipo de «alianza», lo cual no deja de ser una traición a la Fraternitas Vera Lucis, y hay quien incluso comenta que usan artes mágicas, que aun para un fin tan justo como es el de destruir aberraciones, no deja de ser algo imperdonable e injustificable.
- ✧ La existencia de la Torre es una farsa orquestada por el mismísimo Astaroth para propósitos desconocidos, quizás una manera de recolectar reliquias infernales para ser usadas en una futura revuelta infernal, siendo el plan original solo conocido por la gran torre.
- ✧ La gran torre no existe ya que fue destruida hace años por el mismísimo Diablo. El Maligno usa las torres como castigo para sus siervos más rebeldes o ineptos, o como prueba para que sea conquistada por aquellos que buscan sus favores.
- ✧ Existe un gran malestar en la Fraternitas Vera Lucis respecto a la avaricia de la Torre respecto al acaparamiento de reliquias sagradas, reliquias que bien podían ser usadas por fráteres miles para abatir a sus enemigos. Hay quien comenta si no habrá un pequeño grupo de fráteres cansados de esta situación que esté organizando una incursión en alguna torre para tomar por las buenas o por las malas las reliquias sagradas solicitadas.

Los custodios tienen una forma muy sutil de identificarse. De forma rápida, todos los custodios suelen llevar una pieza de ajedrez, una torre, con un *triskel* grabado en su base. Si hay dudas sobre la identidad del miembro, ambos custodios juegan una partida de ajedrez (todos los custodios son magníficos jugadores, pues es un juego popular en la torre durante las largas noches en vela) donde la identidad de ambos queda clara. En la partida se harán ciertas jugadas a forma de seña, esperando ciertas respuestas como contraseñas.

A lo largo de los siglos, la Torre siguió su andadura con mayor o menor éxito. A finales del siglo XVII y principios del XVIII, con cada vez más muestras evidentes de disgregación de la fraternidad, los ojos de las distintas facciones se volvieron contra la Torre y todas las reliquias sagradas (puede que incluso alguna no tan sagrada) que acumularon durante siglos en un intento de conseguir algo del botín de la antigua Fraternitas Vera Lucis antes de comenzar la andadura en solitario. Algunas de estas facciones lo buscaron de forma sutil, otras organizaron auténticas purgas como en la caída de los templarios. Las pesquisas tuvieron éxito, logrando llegar hasta la gran torre solo para encontrar sus salas desiertas y sus habitaciones vacías. De esta forma, la Torre desapareció tras siglos de tarea bien hecha, aunque se rumorea que esta desaparición fue solo un medio para volver a empezar lejos de la Fraternitas Vera Lucis y sus facciones, para solo ser fieles a la Torre y sus enseñanzas. Aquellos más paranoicos no se preguntaron si la Torre no había previsto su caída, anticipándose, dejando «topos» en cada facción, siguiendo su misión, usando ahora a las facciones como títeres de sus actos.

Part V: Opus Diabolicum



La obra del Diablo es amplia et vasta,
mas non cabrian océanos de letras que
contubieran la su sciencia, aunque aquí
dizremos quanto enantes non commentáramos.

Que vas Profesiones

DEMONÓLOGO

Un demonólogo es un individuo que ha hecho de su conocimiento sobre los demonios una forma de vida. Podemos encontrar dos tipos de demonólogos: por un lado aquellos religiosos que estudian al Maligno para poder enfrentarse a él de una forma más eficaz y por otro a aquellos brujos que estudian a los demonios para poder dominarlos y poder usar sus poderes en su propio beneficio. Ni decir tiene que este segundo tipo debe mantener sus prácticas en absoluto secreto.

Demonólogo religioso

El padre abrió la puerta con el rostro lleno de preocupación y esperanza, antes incluso de que el monje se hubiese acercado a ella, y entre agradecimientos y lamentos le hizo entrar. Mientras subía las escaleras, el pobre padre le explicó al monje que su hija había sido poseída por un vil demonio, y que ya habían pasado por la casa media docena de exorcistas que no habían tenido éxito en expulsar a tan perverso espíritu. El monje asintió, pues conocía la historia y por los comentarios que había podido reunir de los exorcistas implicados tenía cierta idea del espíritu en cuestión. A la puerta de la habitación de la niña estaba sentada su madre, que entre lágrimas y sollozos intentaba rezar un rosario mientras se escuchaban aullidos y alaridos como de bestias procedentes del interior. Al ver al monje, se le echó a los pies, pidiéndole que salvase a su hija. El monje miró al matrimonio y con gesto solemne, les pidió que se levantasen y le dejaran entrar en la habitación y, mientras él procedía, ellos debían permanecer fuera, rezando a Dios y a todos los Santos por el éxito de la empresa. Y mientras la pareja se arrodillaba y empezaba a orar, el monje entró en la alcoba. En ella, medio en las sombras, se encontraba una niña de no más de ocho años cubierta de llagas, con un camisón sucio, atada a la cama con trapos y sábanas. La niña se revolvía con tal fuerza que incluso arrastraba ligeramente la gruesa cama de madera, pero al momento de entrar el religioso, esta cesó en sus empeños y con una mirada inhumana de odio gritó:

— ¡TÚ! ¡ENTRE TODOS LOS BASTARDOS E HIJOS DE PUTA DE TU CORRALA, SABÍA QUE ANTES O DESPUÉS APARECERÍAS! ¡NO PODRÁS ECHARME ESTA VEZ, PUES MI PODER HA CRECIDO DESDE LA ÚLTIMA VEZ, ALIMENTADO POR EL SUFRIMIENTO DE ESTA BASTARDA Y DE LA FALTA DE FE DE LOS MALPARIDOS DE TUS COMPAÑEROS!

El monje no respondió a su provocación y, tras extraer una estola y besarla con suma veneración, dio un paso en dirección hacia la cama y, mientras la niña reía con grandes y perversas carcajadas, replicó el religioso:

— Dos veces has sido expulsado, Dosnedel, maldito demonio y ten por seguro que esta será la última vez que entrarás en cuerpo humano. ¡Volverás a los Infiernos y nunca regresarás, Dhössnerdhlz, pues es Cristo quien lo ordena!

Las carcajadas cesaron de inmediato al tiempo que en el rostro de la niña se dibujaba una mueca de sorpresa e incredulidad por escuchar el demonio, en los labios de un simple mortal, el nombre primero y secreto con el que mismo Dios lo había nombrado en el momento de ser creado.

- ✧ **Mínimos de Características:** 20 en Cultura.
- ✧ **Competencias primarias:** Teología, Demonología, Leer y Escribir, Idioma (Latín, Árabe o Hebreo, según religión).
- ✧ **Competencias secundarias:** Conocimiento Mágico, Criptografía, Descubrir, Elocuencia, Leyendas, Memoria, Empatía, Un idioma a elegir.
- ✧ **Ingresos mensuales:** Los de su profesión principal.
- ✧ **Origen social:** La profesión es de tipo secundaria, debiendo tener el personaje como primaria una de tipo religioso (clérigo, monje, sacerdote, rabino, ulema, etcétera).

Demonólogo hechicero

— No te debe haber sido fácil dar conmigo — habló la figura que se sentaba en la penumbra de la habitación.

— No, ni mucho menos — dijo Pedro—. Pero el dinero todo lo puede.

— Todo no — replicó la figura—, porque si no vos no estaríais aquí, en esta fría noche a horas tan intempestivas.

— Cierto — dijo el joven tras una breve pausa en la que no pudo disimular su esperanza y ansiedad—. Pero, ¿podéis vos ayudarme en mi problema?

— ¡Oh, mi buen muchacho! Sé que habéis acudido a multitud de brujos y hechiceras en busca de una solución y que todos os han dicho que lo que pedís se encuentra más allá de los poderes de hechizos y sortilegios, así que... — y tras saborear perversamente una pequeña pausa, continuó—, si fuese brujo corriente os diría que tienen razón, pero por suerte o por desgracia para vos, no lo soy. Puedo invocar a fuerzas que otros solo pueden soñar y comandar a los demonios del mismo Infierno. Sí, puedo ayudaros, pero el precio será elevado, más de lo que podáis imaginar.

— ¡Sois, sois... el Diablo! — exclamó Pedro, horrorizado ante las palabras del extraño.

— No, muchacho, nací de madre como tú. Solo soy una persona con las ideas muy claras que usa todo lo que tiene a su alcance para hacerlas realidad — y, haciendo una deliberada pausa, miró al muchacho, concluyendo—. Dime, ¿tienes tú la misma voluntad y empeño?

- ✧ **Mínimos de Características:** 20 en Cultura.
- ✧ **Competencias primarias:** Demonología, Elocuencia, Teología, Empatía.

Daemonolatreia

- ✧ **Competencias secundarias:** Astrología, Alquimia, Criptografía, Conocimiento Mágico, Descubrir, Latín, Leer y Escribir, Leyendas.
- ✧ **Ingresos mensuales:** Un demonólogo hechicero obtiene mensualmente tantos maravedíes como su competencia de Demonología × 10.
- ✧ **Origen social:** La profesión es de tipo secundaria, debiendo tener el personaje como primaria una profesión que tenga Conocimiento Mágico como competencia primaria. La clase del personaje suele ser alta nobleza, baja nobleza

o burguesía, ya que los de clases más bajas rara vez tienen acceso a los escasos y oscuros grimorios demonológicos o poseen la ambición o la astucia suficiente para convertirse en demonólogos. El DJ puede permitir a villanos y campesinos el acceso a esta profesión, aunque deben tener unas causas muy justificadas (por ejemplo, por herencia paterna de conocimientos demonológicos vía orgullos o rasgos adecuados).

✧ Perfil mágico

El perfil mágico de un demonólogo es complicado de definir dadas todas las opciones disponibles, pero su mayor

TABLA DE EVENTOS PARA DEMONÓLOGOS

1D100 Evento

- 01 Un miembro de la Trinidad Infernal (Lucifer, Belzebuth o Astaroth), **se interesa por el PJ**, presentándose ante él. Lo que suceda en esa reunión solo depende del demonio y el PJ. De todas formas, ganancia de +10 IRR, por las molestias.
- 02-03 **Riquezas:** El Infierno favorece a los suyos. El PJ aumenta de la noche a la mañana sus posesiones, ya sea por una herencia, por un estupendo botín, el encuentro casual de un tesoro, viejas deudas que te son pagadas finalmente, etcétera. Lo importante es que el PJ suma 1D10×300 maravedíes a su capital.
- 04-05 Un «trabajito» del PJ hace que se gane la **inestimable amistad** de una persona con mucho poder en la zona en la que se encuentra, como un alto cargo eclesiástico, el corregidor del rey o el señor feudal de la región, convirtiéndose directamente en amigo suyo (se cree que es recíproco el necio).
- 06-08 El PJ encuentra a un joven (o una joven) que se ajusta a lo que andaba buscando para introducirlo en el mundo de la demonología. Quizá sea un buen **aprendiz**, si sobrevive. Tendrá que alimentarlo (cuenta como un hijo). Adquiere la vergüenza Compañero de Viaje, aunque el agradecido aprendiz le ofrece 600 maravedíes por aceptarle (infeliz).
- 09-11 Un misterioso personaje que dice ser demonólogo se ofrece al PJ a enseñarle un **nuevo hechizo** por solo cien maravedíes. Si el PJ acepta, cumple lo pactado y sigue su camino. El DJ puede actuar en un futuro en relación a este resultado (y hasta aquí puedo leer).
- 12-13 El PJ encuentra traspapelado en una biblioteca lo que parece un fragmento de un **grimorio** demonológico con 1D3 invocaciones demoníacas (el DJ determina cuales).
- 14-15 La **experiencia** es la madre de todas las ciencias: ganancia, por uso cotidiano, de 2D6 puntos de aprendizaje. Extra en Conocimiento Mágico o Demonología (a elegir).
- 16-20 Un aquelarre local de brujas y adoradores de demonios mayores ha visto en el PJ un **posible aliado** y le ha propuesto que se una a ellos. Si se niega se convertirán en sus mortales enemigos, perjudicando al PJ a la menor ocasión.
- 21-29 **Golpe de Fortuna:** Debido a una buena cosecha, a la suerte o al designio del diablo, los ingresos mensuales del PJ se multiplican por 2 en este año.
- 30 Un demonio revela al PJ un **aciago suceso** que ocurrirá en un futuro (un resultado negativo de esta tabla). El DJ hace una tirada oculta para ver si el aviso es cierto (par cierto, impar falso). Llegado el momento, previo acierto de una tirada de Memoria, el PJ debe decidir si actúa para evitarlo (si el aviso es falso, en realidad el intento de evitarlo lo provoca) o no.
- 31-70 La **tranquilidad absoluta** de este año inquieta sobremanera al PJ, que se pregunta si no será la calma antes de la tempestad. Y puede que así sea: si el PJ obtuvo un 66 en los dados, ¡felicidades! ¡La Suerte del Loco: tira de nuevo y dobla los efectos del resultado obtenido!
- 71-80 **Ataque de ladrones:** pérdida de (10+2D10)% del capital actual. Tirada de Suerte para que los ladrones no airen lo que encontraron en su casa y el PJ acabe preso por brujería y nigromancia (o peor si se entera la Fraternitas Vera Lucis o la Cofradía Anatema...).
- 81-84 Un PNJ especialmente influyente y en buenas relaciones con el Infierno «contrata» al PJ para que le ayude en sus experimentos, en la práctica recluye al PJ en su casa a su servicio durante el año sin beneficios aplicables. El PJ no tiene gastos ni ingresos en este año, ni gana puntos de Aprendizaje.

Vars V: Opus Diabolicum

repertorio será sin duda de invocaciones demoníacas, especialmente de demonios servidores.

Sin embargo, presentaremos una breve selección de conjuros que le pueden resultar útiles:

- † Amuleto
- † *Athema* Negro
- † Círculo de Protección Impía
- † Círculo de Contención
- † Cámara de Demonios
- † Homenaje Oscuro

† Medalla de Servidumbre

† Reverencia

† Subyugar Demonios

† Vara de Mando

† Voz Infernal

Se podía pensar que una tabla de edad para un demonólogo es un sinsentido dada su particular forma de vida, pero seamos (moderadamente) optimistas. Así que úsala libremente en lugar de la tabla de la pág. 94/95 del manual de juego, pero recuerda que está orientada principalmente a brujos demonólogos.

85-87 Uno o más familiares de una víctima de las prácticas oscuras del demonólogo le ha descubierto, convirtiéndose en sus **enemigos declarados**, que no cesará en su empeño hasta verlo muerto.

88-89 **Alguien ha descubierto** que el PJ es un demonólogo y tiene pruebas. El PJ es chantajeado debiendo pagar 6D10+150 maravedíes todos los meses y en caso de no hacerlo es denunciado (con un modificador de +5 al juicio). El DJ puede hacer una aventurilla para quitarse al molesto chantajista de encima.

90-91 Las acciones del PJ salen **rematadamente mal** y todos sus enemigos aprovechan la ocasión para perjudicarlo aún más. Por ello, el PJ baja un escalafón en la clase social y pierde la mitad de su dinero y propiedades.

92 **Otro demonólogo** ha acudido a la ciudad con intenciones poco claras. El PJ conoce su nombre y poco más, pero dado las aficiones de los demonios por encargar a otros demonólogos la cabeza de aquellos que les han ofendido, la relación se espera de tensa a hostil.

93 Por alguna razón, **Udemas** se ha encaprichado del PJ (o quizás de su alma). La vida del PJ jamás volverá a ser aburrida (ni mucho menos tranquila).

94-95 La última invocación del PJ no ha salido del todo bien, pues el demonio ha escapado del círculo de invocación y lo ha atacado, recibiendo una secuela. Para colmo, la herida al sanar está tomando la forma del símbolo del demonio (con una tirada de Demonología se reconoce a que demonio corresponde, una tirada de Conocimiento Mágico indica que es un signo mágico de magia negra o demoniaca).

96 Un día malo lo tiene cualquiera y hoy le tocó al PJ: **pifia** un hechizo (Ver reglas de pifias en la página 145 de *Ars Malefica*).

97 Probando una invocación de un grimorio encontrado, la cosa va rematadamente mal, pues en realidad es una **invocación burlona**. Aunque el PJ salva la vida, saliendo corriendo del lugar, al volver al laboratorio al día siguiente lo descubre destruido y todos los útiles, componentes y pertenencias rotas o inservibles. Bueno, mejor ellas que el PJ.

98-99 El PJ es acusado de **brujería** con la consecuente investigación, juicio y posible condena. Si resulta declarado culpable y es la primera vez que ha sido acusado, el asunto termina en una multa (2D6×100 maravedíes de plata). Si no es la primera vez y resulta culpable, resultados a discreción del DJ (como mínimo +2 al juicio, por antecedentes).

100 **Enfermedad:** El PJ contrae una enfermedad durante este periodo: se considera que ha sido contagiado de forma automática, así que deberá realizar la tirada de RES×3 de forma automática y aplicar el resultado obtenido. Tira otro 1D100 para averiguar de qué enfermedad se trata exactamente:

01-50: Pulmonía.

51-70: Enfermedad venérea (siempre que la profesión y los ánimos del PJ lo permitan; si no es así, será una pulmonía).

71-80: Tétanos.

81-90: Cólera.

91-98: Tifus.

99-100: Peste bubónica.

Nuevos Orgullos y Vergüenzas

ORGULLOS

Demonio Afín (variable: solo demonólogos o PJ con educación demonológica, requiere el permiso del DJ)

El demonólogo ha sabido ganarse el respeto (o lo más parecido al respeto) de un demonio servidor. Cuando el PJ lo invoque para llegar a un pacto, siempre le ofrecerá uno justo sin necesidad de realizar tiradas. El PJ aún puede tirar para intentar lograr un mejor trato (un crítico), aunque demasiados fallos, pifias (el DJ decide cuantas) o simples abusos pueden dar al traste con la consideración del demonio, anulando este orgullo. Los demonólogos religiosos pueden poseer este orgullo, teniendo una curiosa relación con el demonio afín.

Educación Cabalística (1 punto, solo judíos, requiere el permiso del DJ)

El personaje ha sido educado por un rabino versado en los misterios de la Cábala, o quizá ha tenido acceso a un volumen que le ha instruido en tan sagrado arte. De una forma u otra, obtiene un bonificador de +15 % a la competencia de Teología (Hebrea).

Educación Demonológica (1 punto, requiere el permiso del DJ)

El PJ ha sido educado por un turbio personaje que le ha revelado las oscuras artes de la hechicería demonológica, o quizás ha sido la malsana curiosidad del PJ la que le ha llevado a encontrar un impío tomo del que ha extraído tan maligno conocimiento. El hecho es que el PJ obtiene un bonificador de +15 % a sus competencias de Demonología y Conocimiento Mágico. Este orgullo puede ser ostentado por un PJ de tipo religioso, en cuyo caso se le supone interesado en temas del demonio y la forma de exorcizarlo, obteniendo como bonificador un +15 % a sus competencias de Demonología y Teología.

Nombre Parcial (1 punto, solo Demonólogos o PJ con educación demonológica)

El demonólogo conoce parcialmente el verdadero nombre de un demonio servidor. Esto le concede algo de poder sobre él, que a efectos prácticos se traduce en un bonificador de +25 % a su invocación y a las tiradas de Elocuencia y Demonología que se le haga. Los demonólogos religiosos obtienen un bonificador de +25 % a sus tiradas de exorcismo y confrontación.

Palabra Sagrada (variable, Teología al 90 % o más)

El PJ tiene el honor de conocer (por cada punto en el orgullo) una de las seis palabras sagradas, palabras misteriosas solo conocidas por los más doctos y rectos teólogos. Cada palabra usada en una Confrontación o Exorcismo otorga un bonificador de +6 % a la hora de determinar el enfrentamiento.

Reliquia Diabólica (5 puntos, requiere el permiso del DJ)

Dios (más bien el Diablo) sabe cómo el PJ tiene una reliquia diabólica creada con el Ritual de los Cuatro Vientos. Cada objeto es único y el DJ debe decidir cómo funciona (uso, poder, requisitos, etcétera). No debe frotarse el PJ las manos por poseer dicho objeto pues, aunque útiles, no dejan de estar malditos y el demonio al que se arrancó su esencia para crearlo lo estará buscando ansiosamente, y puede que no sea el único.

Verdadero Nombre (5 puntos, solo demonólogos o PJ con educación demonológica, requiere el permiso del DJ)

El demonólogo conoce el verdadero nombre de un demonio de ínfima categoría (lutín), un demonio servidor o un demonio elemental. Sea como fuese que lo consiguió, el hecho es que tiene bien cogido al demonio, debiendo este hacer todo lo que desee el demonólogo y acudiendo a su invocación de manera inmediata (se sigue necesitando el hechizo y el gasto de PC, aunque no son necesarias tiradas).

Virtud Impía (no aplicable, demonólogos y adoradores demoníacos, uso exclusivo del DJ)

Nota importante: Las virtudes impías deben ser una recompensa a largo plazo, a manera de la obtención de la concesión de un demonio elemental, por lo que, aunque aparezcan en esta sección, no es un tipo de orgullo que se pueda obtener durante la generación del personaje, sino como un objetivo o anhelo del PJ para lograr tras muchas y muchas aventuras y desventuras. No está de más avisar al DJ de que tenga cuidado con lo que concede.

Aquellos seguidores más fieles de los demonios mayores, tras largas pruebas de lealtad y misiones exitosas para sus señores, pueden obtener el mandato sobre uno de los demonios elementales de su amo. A aquellos más fieles y fervorosos de entre los anteriores, la contrapartida demoníaca a los santos cristianos, pueden conseguir, tras una vida de servidumbre y maldades, la recompensa adicional de una o varias virtudes impías. Estas virtudes consisten en una serie de poderes sobrenaturales concedidos por demonios mayores o superiores (en ocasiones menores, si interceden ante sus señores). Ni que decir tiene que los demonólogos ansían el conseguir tales poderes, aunque lo tienen muy complicado por su habitual codicia y falta de auténtica lealtad o fe en la causa infernal. Ello no impide que lo sigan intentando, normalmente adulando a demonios mayores o superiores mientras se les ofrecen regalos, sacrificios o el cumplimiento de tareas o misiones. Algunos consiguen su objetivo, aunque a un coste mayor que los elegidos infernales. Algunos ejemplos de virtudes impías:

✧ **Aliento de Guland:** A voluntad, el elegido puede volver enfermizo y purulento su propio aliento, infectando de una enfermedad al azar a aquellos a los que sople (o hable demasiado cerca) si no pasan una tirada de RES×1.

✧ **Aliento de Silcharde:** El elegido puede respirar bajo el agua.

- ✧ **Ardor de Masabakes:** Aquellas personas que copulen con el elegido y no pasen una tirada de RR o de Templanza, cualquiera de las dos a la mitad (la que sea mayor), quedarán totalmente extasiadas por el acto sexual, convirtiéndose en los esclavos del elegido, cumpliendo todas sus órdenes con la esperanza de ser recompensados con otro «revolcón».
- ✧ **Aspecto de Demonio:** El elegido puede adoptar a voluntad el aspecto de un brucolaco, ganando el aumento de características propio de un *lobisome* (sin el problema de la rabia). El pasar de un aspecto a otro tarda tres asaltos y bien puede reducir las ropas del elegido a harapos.
- ✧ **Autoridad de Lucifer:** El elegido es capaz de mandar sobre los despojos, pudiendo invocarlos y expulsarlos si pasa una tirada exitosa de IRR con -50 %.
- ✧ **Aura de Inspiración de Agaliarepth:** El aura del elegido irradia un gran poder que facilita el uso de la magia en su presencia: todos aquellos que usen magia en su presencia reciben un bonificador a sus tiradas de lanzamiento igual a la IRR-100 del elegido.
- ✧ **Bendición del Demonio Mayor:** El elegido incrementa una característica en 2D6 puntos o aumenta una o varias competencias en +50 %, dependiendo del demonio al que sirva (en ambos casos pudiendo superar los límites humanos): Frimost (FUE o RES), Guland (AGI o COM), Silcharde (COM o PER), Surgat (HAB o CUL), Masabakes (Aspecto o COM) o Agaliarepth (CUL o +5D10 a su IRR).
- ✧ **Cadena de Lucifer:** El elegido está afectado por el hechizo del mismo nombre.
- ✧ **Cetro de Agaliarepth:** El elegido es obsequiado por el demonio mayor con un oscuro cetro coronado con un rubí que otorga las virtudes de Manto de Agaliarepth y Virtud de Agaliarepth. El cetro es un regalo envenenado, pues es creado con una porción de la esencia de una sombra, que ansiará el fracaso del elegido para poder recuperar su poder. Los demonólogos ansiarán arrebatárselo la reliquia, lo cual meterá en muchos problemas al elegido al haber fallado a su señor (cualquiera que conozca el hechizo de Gloria a Agaliarepth, puede usar el cetro).
- ✧ **Cólera de Guland:** El elegido puede llamar a los rayos para que fulminen a sus enemigos. Esta virtud funciona como el hechizo Fulminar (pág. 124 de *Ars Malefica*) (aún se sigue necesitando una tormenta), aunque con lanzamiento automático y sin coste alguno de PC (los blancos aún tienen derecho a tirada de RR).
- ✧ **Coraza de Frimost:** El elegido es inmune a las armas convencionales, solo pudiendo ser dañado por la magia y armas benditas o encantadas.
- ✧ **Don de Abigor:** El elegido regenera un punto de vida por asalto.
- ✧ **Don de Anazareth:** Con solo tocar a una persona, el elegido es capaz de saber cuáles son todas sus riquezas y tesoros y dónde se encuentran.
- ✧ **Don de Andrialfo:** Si el elegido recibe un ataque que lo lleva a cero o puntos negativos, es transportado de inmediato a un destino aleatorio en el Infierno (allí no pierde más puntos negativos). Para volver al mundo mortal, deberá «salir» por una de las puertas del Infierno, pudiéndole llevar el viaje un tiempo considerable, así como el enfrentarse a varios peligros en su periplo.
- ✧ **Escolta de honor:** Al fallecer el elegido, el demonio mayor o superior al que sirva va en persona a recoger su alma al lugar de su muerte y llevársela al Infierno, lo cual puede resultar muy poco beneficioso para la salud de sus posibles asesinos.
- ✧ **Escudo de Agaliarepth:** El elegido obtiene bonificador defensivo contra hechizos por IRR alta como si de un ser irracional se tratase.
- ✧ **Escudo de Belzebuth:** Si el elegido sufre un ataque y su agresor no supera una tirada de RR (acertar la tirada no incrementa la RR), el elegido no recibe daño alguno, recibéndola en su lugar su agresor en su misma cantidad de daño y localización. Los ataques de armas mágicas o benditas otorgan un bonificador de +25 % o +50 % a la tirada de RR del agresor.
- ✧ **Espinas de Guland:** No se puede usar Suerte contra el elegido. Cualquier intento de usarla hace que la reserva de sus enemigos se agote, convirtiéndose en penalizador contra el propio rival.
- ✧ **Hedor de Guland:** A voluntad, el elegido puede desprender un pernicioso hedor, obligando a aquellos a su alrededor que lo respiren a pasar una tirada de RES×1 o verse envenenados por un veneno al azar.
- ✧ **Ímpetu de Frimost:** Cada asalto el elegido hace una tirada sobre su IRR. Si la acierta, obtiene una acción extra en ese asalto, pudiendo repetir la tirada sobre la mitad del porcentaje anterior. Si la volviere a acertar, ganará una nueva acción, pudiendo repetir la tirada sobre la mitad del valor anterior, así hasta que falle una tirada.
- ✧ **Lozanía de Massabakes:** El elegido recupera su juventud, no envejeciendo un solo día y ganando inmunidad a la enfermedad.
- ✧ **Mandato de Silcharde:** Si el elegido acierta una tirada de Elocuencia o Mando sobre una o varias personas, todas las que no superen una tirada de RR (acertar la tirada no incrementa la RR) o Templanza (la que sea mayor) harán lo que el elegido ordene.
- ✧ **Mano de Guland:** El elegido puede invocar la Mano de Guland, unos fuertes vientos que surgirán de la nada, rodeándolo formando un pequeño tornado que reducirán a la mitad los porcentajes de las competencias de ataque de sus enemigos y ofreciendo seis puntos de protección adicional. Al siguiente asalto de ser invocada, la mano alzaré por los aires al elegido llevándolo al lugar que desee o a sitio seguro en caso de que no especifique lugar alguno.
- ✧ **Manto de Agaliarepth:** El elegido puede lanzar hechizos sin necesidad de componentes.
- ✧ **Manto de Astaroth:** El elegido puede tomar la forma de cualquier persona o criatura, ganando sus habilidades si es aplicable (si se transforma en pájaro, podrá volar, etcétera). El cambio es instantáneo, aunque solo puede cambiar de forma una vez por asalto.
- ✧ **Marca de Lobera:** El elegido, aun siendo masculino, obtiene el orgullo Lobera (para más detalles consulta la pág. 134 de *Ars Malefica*).

Daemonolatreia

- ✧ **Mentira de Astaroth:** El elegido puede hacerse pasar por alguien que no es, acertando de manera automática las tiradas de Disfrazarse y haciendo fallar las de Empatía de sus rivales.
- ✧ **Mesnada de Belzebuth:** El elegido puede invocar todo tipo de plagas de insectos y roedores, las cuales cumplirán todos sus deseos.
- ✧ **Sombra de Astaroth:** El elegido no puede ser detectado o localizado mágicamente. Competencias de búsqueda convencionales (Descubrir, Escuchar, Rastrear, etcétera) se reducen a la mitad cuando tienen al elegido como blanco.
- ✧ **Sudario de Mobius:** Si el elegido muere, resucita al ponerse el sol (o en 1D3 horas si ya es de noche) con la mitad de sus PV. Este proceso no es agradable y va minando la salud del elegido: cada resurrección reduce su RES y Aspecto en un punto, muriendo definitivamente si la primera llega a cero.
- ✧ **Ofuscación de Guland:** El elegido, aunque puede enfermar, no puede morir o sufrir daños por enfermedades, no mostrando síntoma alguno, aunque sigue pudiendo contagiar a otros de forma normal (es más, el porcentaje de contagios se dobla).
- ✧ **Orejas del Diablo:** Cada vez que alguien hable del elegido, este sabrá de manera inmediata quién es el que habla, su aspecto y, de manera general, dónde se encuentra, aunque no será consciente de lo que se ha dicho de él o el nombre de la persona que lo nombró.
- ✧ **Piel de Surgat:** El elegido obtiene ocho puntos de armadura natural. Cualquiera que impacte su arma contra al elegido con suficiente fuerza (la mitad de su daño máximo o más) deberá pasar una tirada de Suerte o verá como esta se hace pedazos.
- ✧ **Poder de Agaliarethph:** Todos los hechizos que lance el elegido se consideran bajo los efectos del Vínculo Mágico (sin tiradas en la tabla de edad), solo volviendo a su duración ordinaria cuando el elegido recupere los PC (puede decidir no recuperar algunos para mantener el vínculo de manera indefinida).
- ✧ **Protocolo de Agaliarethph:** Si el elegido silba o toca una campanilla, todos los lutines, engendros y demonios de la magia negra de los alrededores deberán acudir a su presencia. Dependiendo del uso y abuso de esta virtud, su actitud puede ir de la obediencia al fastidio, aunque siempre será «amistosa» (o al menos respetuosa).
- ✧ **Reparto de Guland:** El elegido es capaz de «desmembrarse» sin sufrir daño alguno, pudiendo recomponerse después. Con ello puede dejar un ojo en un lugar para espiar desde lejos, una oreja para escuchar a escondidas, una mano para atacar a distancia, etcétera. El elegido no pierde puntos extra al llegar a puntos negativos.
- ✧ **Retorno Maldito:** Una vez muerto, el elegido puede salir de los Infiernos en la próxima Víspera de Todos los Santos. Durante esa noche, sus virtudes impías quedan temporalmente suspendidas, no pudiendo llamar a sus elementales y se considera un muerto viviente (no come, bebe o respira, no sangra ni se desmaya por heridas, etcétera) y si consigue matar a su asesino antes del alba, conseguirá resucitar de nuevo, recuperando sus poderes y privilegios (en caso contrario vuelve al Infierno).
- ✧ **Sepultura de Surgat:** Todos aquellos cadáveres que entierren el elegido se convierten en pepitas de oro a la mañana siguiente. El cambio es permanente, salvo bendición por hombre de fe.
- ✧ **Soplo de Surgat:** El elegido tiene la facultad de convertir cualquier tipo de excremento, basura o desperdicio en oro y piedras preciosas, permaneciendo en dicho estado durante un mes lunar o hasta que sean benditos por un hombre de fe.
- ✧ **Susurros de Masabakes:** Si el elegido acierta su tirada de Seducción contra un blanco y este no pasa una tirada de RR (acertar la tirada no incrementa la RR) o Templanza (lo que sea mayor), esta se sentirá totalmente abierta a las intenciones del elegido (el efecto es una mezcla entre Polvos de Seducción y Filtro Amoroso).
- ✧ **Velo de Mobius:** El elegido es inmune a cualquier hechizo o poder sobrenatural que le provoque directamente la muerte (Golpe de Parca, Tortura, romper el muñeco de Manto de Sombras, etcétera). El elegido todavía puede hacer la tirada de RR de rigor, y en caso de éxito refleja el ataque contra su enemigo.
- ✧ **Verdad de Guland:** El elegido no puede ser descubierto en una mentira, fallando de manera automática cualquier tirada de Empatía contra él, y cualquier uso exitoso de Elocuencia que implique alguna mentira será creída de manera automática (dependiendo del bulo, se podrá tener penalizador) aunque los hombres de fe pueden intentar una tirada de RR (acertar la tirada no incrementa la RR) para evitar ser engañados.
- ✧ **Virtud de Artet:** El elegido puede convertir cualquier arma o herramienta en cualquier otro objeto de manera permanente o hasta que sean benditos por un religioso.
- ✧ **Virtud de Agaliarethph:** El elegido no gasta PC al lanzar hechizos, salvo en aquellos casos en que los PC queden «invertidos» en mantener el hechizo activo (Anillo de Nigromancia, Vínculo Mágico, etcétera), en cuyo caso solo se gastan la mitad (redondeando hacia abajo).
- ✧ **Virtud de Bael:** Si el elegido adula a un blanco pasando una tirada de Elocuencia, este no podrá mentirle jamás.
- ✧ **Virtud de Baalberith:** Todas las competencias de CUL del elegido se incrementan al 100 % u obtienen un bonificador de +25 %, lo que sea mejor.
- ✧ **Virtud de Balachia:** El elegido puede animar los objetos a la manera del poder de Balachia.
- ✧ **Virtud de Banastos:** El elegido puede crear armas encantadas con hechizos implementados como las creadas por los *esmolets*. El tiempo de fabricación es el tiempo ordinario de un talismán multiplicado por el número de hechizos implementados (máximo seis).
- ✧ **Virtud de Barbu:** El elegido reduce a la mitad el tiempo de fabricación de pociones, ungüentos, talismanes y formulas alquímicas.

- ✧ **Virtud de Beherito:** El elegido puede atravesar puertas, muros y paredes, tardando tres asaltos (o más si el obstáculo es especialmente grueso).
- ✧ **Virtud de Belfegón:** El elegido puede invocar de manera automática a su demonio mayor. Este don solo puede ser usado una vez, perdiéndose a continuación.
- ✧ **Virtud de Bileto:** A voluntad, el elegido puede aparentar ser una bestia de pesadilla (mera ilusión), obligando a todos los presentes a hacer una tirada de Templanza, so pena de huir aterrados (las pifias pueden provocar la muerte o la locura).
- ✧ **Virtud de Camos:** El elegido no puede ser retenido de ninguna forma, no pudiendo atarlo o encadenarlo si así no lo quiere (y aun así puede liberarse cuando lo desee). El elegido puede abrir cualquier puerta, cerradura o candado a voluntad.
- ✧ **Virtud de Cruoris:** Las armas que provoquen derramamiento de sangre provocan la mitad de daño al elegido (armas benditas o mágicas, le hacen daño normal). El elegido no sangra si no lo desea (en puntos negativos, pierde un punto cada 3 asaltos).
- ✧ **Virtud de Dagón:** El elegido puede invocar y controlar tempestades marinas.
- ✧ **Virtud de Dantalo:** Todos aquellos que prometan algo al elegido, deberán cumplirlo o morirán en caso contrario, sin posibilidad de tirada de RR para evitarlo.
- ✧ **Virtud de Embajada:** El elegido obtiene grandes honores en la corte del reino del embajador infernal (títulos, riquezas, favores, etcétera).
- ✧ **Virtud de Frimost:** El elegido es capaz, si supera una tirada de IRR-100, de controlar el fuego como los ígneos, aunque no puede ni crearlo ni apagarlo.
- ✧ **Virtud de Guland:** Una vez por aventura, el elegido puede convertir una tirada propia o ajena en un crítico o pifia. Esta virtud se ejecuta a posteriori, pudiéndose usar para evitar un golpe mortal contra el elegido.
- ✧ **Virtud de Haborimo:** El elegido es inmune al fuego ordinario, a la asfixia por humo y al calor intenso. El fuego mágico o bendito le hace daño normal.
- ✧ **Virtud de Masabakes:** Aquellas personas que el elegido bese y que no pasen una tirada de RR o de Templanza, las dos a la mitad (la que sea mayor), abandonarán toda acción solo deseando copular con el elegido. Aquellos que presencien el prodigio y no pasen una tirada de RR (acertar la tirada no incrementa la RR) o Templanza (la que sea mayor) se unirán a la orgía.
- ✧ **Virtud de Nergal:** El elegido es inmune a todo daño proveniente de un arma de metal. Las armas mágicas o benditas de metal, le hacen la mitad de daño.
- ✧ **Virtud de Lilith:** Aquellas personas que copulen con el elegido quedarán embarazadas de forma automática, dando a luz (a los nueve meses) a engendros infernales, leales al elegido. En caso de embarazarse a varones, estos morirán desgarrados por los engendros al nacer.
- ✧ **Virtud de Silcharde:** El elegido es capaz de usar hechizos que controlen, dominen o manipulen la mente o las

emociones de las víctimas de forma masiva, pudiendo, con un solo lanzamiento de hechizo exitoso, poder afectar a todas las blancas que vea (cada uno sigue teniendo derecho a su tirada de RR de manera individual).

- ✧ **Virtud de Surgat:** El elegido siempre obtiene crítico en tiradas de Alquimia, Comerciar y Conocimiento mineral.
- ✧ **Virtud de Xarso:** El elegido puede transformar la tierra, polvo o arena en objetos de tamaño similar hasta el próximo amanecer.

VERGÜENZAS

Copero (3 puntos, requiere del permiso del DJ)

El PJ está al servicio de un ser irracional, «sosteniéndole la copa», o lo que es lo mismo, le sirve de sustento de algún tipo de forma: donándole su sangre en caso de upiros, lamias y brucolacos, con su fuerza vital a los vástagos de Vendreska u a algún *elohim* que todavía conserve su identidad, prácticas sexuales para incubos, súcubos o incluso duendes, etcétera. También se puede aplicar el término si el personaje se encuentra al servicio de un ser, cuyos encargos pueden ser especialmente molestos o peligrosos (hadas y duendes de todo tipo, y por supuesto demonios con intereses ocultos...). El origen de la servidumbre puede ser voluntaria (el pago por sus servicios debería reflejarse en los orgullos del PJ) o quizás no tanto. El PJ es libre de hacer lo que le plazca (vamos que puede irse de aventuras con sus camaradas), pero recibirá la visita de su «señor» de vez en cuando, lo cual puede perjudicarle o meterle en problemas.

Custodio de las Sombras (4 puntos, PJ no demonólogos hechiceros o sin alma, requiere el permiso del DJ)

El PJ tiene en su poder una reliquia infernal creada por el ritual de los Cuatro Vientos, y aunque sabe cómo utilizarla, se deberá guardar de hacerlo, pues de alguna forma el demonio del que se alimenta la esencia de la reliquia sabe que está en manos del personaje y lo está intentando cazar de forma activa, ya sea de forma directa o a través de todos los esbirros que puede echar mano. Si el PJ activase la reliquia, el demonio sabría de forma instantánea su posición actual, pudiéndose presentar con un grupo de amigos para recuperar lo que es suyo de una vez por todas. Se espera del PJ que escoja esta vergüenza que actué de forma responsable con su particular condena, evitando que el Mal recupere su tesoro o pasarle el problema al primer incauto que se encuentre (el librarse de la reliquia permitirá al demonio localizar al PJ y acudir a ajustar cuentas con él).

Demonio hostil (variable, solo demonólogos o PJ con educación demonológica, requiere el permiso del DJ)

El PJ ha ofendido al demonio equivocado y este ha decidido hacer de su venganza algo personal (ya puede esperarse lo peor). Según el coste de la vergüenza, así será su peligro:

- ✧ **Un punto:** Un demonio insignificante (un lutín, un engendro infernal, etcétera).

- ✧ **Dos puntos:** Un demonio poco peligroso (un demonio servidor o elemental, un engendro infernal con independencia e inteligencia).
- ✧ **Tres puntos:** Un demonio a tener en cuenta (un demonio menor).
- ✧ **Cuatro puntos:** Un demonio peligroso (un demonio mayor).
- ✧ **Cinco puntos:** Más le vale al PJ pasar la vida en un monasterio, y aun así, no hay garantías (que se lo cuenten al hermano Iscle): Lucifer, Belzebuth o Astaroth.

Hedor a Demonio (1 punto, solo demonólogos o PJ con educación demonológica)

Es cuestión de tiempo que se le pegue algo de tan poco salubres compañías al que anda metido en asuntos demoníacos. A veces es un gesto, una expresión en la cara, una forma de hablar, y otras, algo como un ligero olor difícil de identificar. Sea como sea, la gente de bien puede tener la oportunidad de detectar que algo no anda bien, y aunque no sepan a ciencia cierta a qué se debe, sentirán cierta repulsa o temor por el demonólogo: En cualquier momento, preferiblemente aquellos de tensión, el DJ puede hacer una tirada de RR a los PNJ (o PJ siempre que el demonólogo sea un PNJ) con los que se relacione el demonólogo. Si el resultado es crítico, detectará algo extraño, cambiando la actitud

hacia el demonólogo. Aquellos personajes con IRR 100 % o más son incapaces de detectar esto.

Insidias Demoníacas (variable, demonólogos, adoradores demoníacos o PJ con educación demonológica, requiere el permiso del DJ)

En ocasiones, los demonios gustan de maldecir a aquellos con los que se relacionan, unas veces por despecho o venganza, otras como prueba o «distinción» (un tanto retorcida) para sus seguidores más fieles y entregados (es común que aquellos que poseen alguna virtud impia también manifiesten algunas insidias), a la manera de los estigmas de los adoradores de demonios mayores. Aunque comúnmente infligidas por demonios superiores, mayores o menores, hay casos de demonios elementales o servidores que también las han llevado a cabo (cualquier insidia llevada a cabo por un demonio servidor puede ser infligida por sus señores demoníacos, pudiendo los demonios mayores o superiores «otorgar» las que les vengan en gana). Algunos ejemplos de insidias:

- ✧ **Insidia de Agua Seca (1 punto):** El demonólogo nunca se moja (Ondinas).
- ✧ **Insidia de Cenizas (2 puntos):** Toda la comida que el demonólogo se lleve a la boca se convierte en cenizas. El PJ necesitará a otra persona que le alimente o morirá de hambre (Ígneos).



- ✧ **Insidia de Canobos (2 puntos):** El demonólogo presenta unos rasgos animales que pueden llegar a asustar o incomodar (-2 Aspecto): colmillos de lobo, orejas de perro o vaca, ojos de gato, etcétera.
- ✧ **Insidia de Cruoris (2 puntos):** La sangre del demonólogo es de un color inusual (verde, azul, marrón, etcétera).
- ✧ **Insidia de Dagón (1 punto):** Las aguas se vuelven más bravas cuando el PJ trata de nadar o navegar en ellas. Las dificultades de tiradas de Nadar o Navegar aumentan en un grado.
- ✧ **Insidia del Gnomo (Varia):** Una vez al mes, el PJ ha de superar una tirada de Suerte y, en caso de fallarla, verá cómo (valor de la insidia) $\times 1D10$ % de sus monedas de oro y plata se convierten en plomo.
- ✧ **Insidia de Guland (3 puntos):** El PJ tarda el doble en superar enfermedades y realiza dos veces las tiradas de curación natural o medicina, quedándose con el peor resultado.
- ✧ **Insidia de Haborimo (2 puntos):** Todos los fuegos se apagan en la presencia del PJ, siendo imposible de encender. Los fuegos mágicos o benditos, así como el de los ígneos, son inmunes a esta insidia.
- ✧ **Insidia de Ígneo (1 punto):** El PJ no es capaz de encender ningún fuego de forma normal, solo consiguiéndolo por medios mágicos.
- ✧ **Insidia de Masabakes (2 puntos):** El PJ no puede copular de ninguna forma (o variante), muriendo si concluyese el acto.
- ✧ **Insidia de Mobius (1 punto):** El demonólogo debe lanzar dos veces de forma consecutiva y exitosa los hechizos relacionados con la muerte o la nigromancia, para que estos funcionen.
- ✧ **Insidia de la Bestia (2 o 3 puntos, según las condiciones):** Bajo determinadas circunstancias, el demonólogo se convierte en un animal determinado, perdiendo la facultad de hablar, así como cualquier habilidad mágica (salvo si usase la Cadena de Hechizos). El cambio tarda tres asaltos en ser efectivo y dura hasta que las condiciones terminan (la noche, entrar en un río, beber vino, etcétera). (Demonios de la magia negra).
- ✧ **Insidia del Engendro Infernal (2 puntos):** Hay una determinada raza de engendros infernales que encuentra ofensivo al PJ, atacándole a simple vista, dejando de lado blancos más fáciles.
- ✧ **Insidia de Ondina (1 punto):** Las aguas parecen tratar de ahogar al PJ: todas las tiradas para evitar ahogarse se hacen a la mitad de porcentaje, perdiendo el doble de puntos cuando se produce el ahogo.
- ✧ **Insidia de Orines (2 puntos):** Toda la bebida que el demonólogo se lleve a la boca se transforma en orines. El PJ necesitará a otra persona que le dé de beber o morirá de sed (o eso, o que se acostumbre al dorado elemento...). (Varios, Ondinas principalmente).
- ✧ **Insidia de Pelambre (1 punto):** El pelo del PJ es diabólico a falta de mejor palabra, teniendo una apariencia inquietante que incomoda y deslucé al personaje. El PJ pierde un punto de Aspecto si es campesino o villano o dos puntos si es burgués, noble o religioso.

- ✧ **Insidia de Silcharde (2 puntos):** El PJ no puede nadar y en caso de caer a un cauce de agua, se irá al fondo como si portase una armadura de placas.
- ✧ **Insidia de Sombra (2, 3, 4, 5 puntos):** El sol quema al demonólogo. Cada hora (3 puntos), minuto (4 puntos) o asalto (5 puntos) de exposición le obliga a superar una tirada de RES $\times 1$ o perderá un punto de vida. Resta uno al valor de la insidia, si el PJ es capaz de resistir la exposición solar, si está totalmente embozado en ropas gruesas.
- ✧ **Insidia de Surgat (variable):** Los gastos mensuales del demonólogo se incrementan en (valor de la insidia) $\times 10$ %. Todo lo que compre el PJ es también un (valor de la insidia) $\times 10$ % más caro, a no ser que supere una tirada de Comerciar, con un penalizador igual al porcentaje anterior.

Montura del Diablo (1 punto para demonólogos, brujas y hechiceros maléficos, 3 puntos el resto)

El PJ esconde un oscuro secreto: siendo apenas un recién nacido fue raptado y maldito con el ritual Montura del Diablo, ganando todas sus «ventajas» e inconvenientes.

Pacto a Cumplir (variable, solo demonólogos o PJ con educación demonológica)

El demonólogo adquirió una o varias obligaciones con demonios servidores, elementales o menores, que debe cumplir so pena de perder el alma o sufrir las iras infernales. Por cada punto deberá cumplir un pacto con un demonio concreto, a determinar entre los demonios que el PJ sepa invocar (salvo que el DJ estime lo contrario, según el trasfondo del PJ). La naturaleza concreta de la obligación a satisfacer dependerá exclusivamente del malévolo DJ, digo, demonio.

Posesión (5 puntos, Templanza 50 % o más, requiere el permiso del DJ)

El PJ ha sido poseído por un demonio, espíritu o alma en pena, aunque ha podido conservar el control haciendo un extraordinario esfuerzo de voluntad. El PJ es consciente de la presencia del ente, aunque conserva el control sobre sus actos. El ente, por su parte, siente lo que siente su huésped, a la vez que puede acceder a sus pensamientos o recuerdos (el PJ puede hacer una tirada de Templanza para ocultar algunos), pudiendo «hablar» mentalmente con el PJ, ofreciéndole consejos o ayudas, a cambio que le «deje» salir de vez en cuando. Si el PJ accede, pierde el control de su personaje, cambiándose los papeles entre el PJ y el espíritu, aunque será consciente de lo que suceda, actuando el ente según sus deseos o planes, pudiendo manifestar cambios en sus características, competencias o incluso manifestando hechizos o poderes sobrenaturales. El tiempo en el que el ente queda libre puede variar y puede requerir del éxito en una o varias tiradas de Templanza, las cuales se realizarán cada cierto tiempo o en situaciones propicias (por ejemplo, si el demonio va a matar a otro PJ). De igual forma, negarse no garantiza mantener al ente bajo control, ya que en ciertas situaciones (bajo tortura, siendo testigo de la muerte de un ser querido, tras fallar una tirada de Templanza, etcétera) en las cuales la voluntad del PJ flaquea, puede intentar salir, requiriendo de una o varias tiradas de Templanza para evitarlo. El deshacerse de tan oscuro pasajero será una aventura en sí misma, siendo especialmente resistente a los medios convencionales (exorcismos o expulsiones).

Fabula: Ultio Infecta

INTRODUCCIÓN

Aventura para un grupo de personajes experimentados, tanto en el uso de las armas, rezos o magia, como por haberse enfrentado con el mundo irracional, o al menos lo suficiente para medio considerarlos Hermanos del Camino oficiales u oficiosos. Los hechos de esta aventura son consecuencias de la aventura «El rostro de la Bestia» de Ricard Ibáñez, publicada en el suplemento *Lilith*, aunque también se nombran ciertos eventos acaecidos en la aventura «... El Diablo busca tu alma» de Joaquín Ruiz y Ricard Ibáñez incluida en el suplemento *Dracs*, por lo que es aconsejable, aunque no imprescindible, que el DJ se lea esas aventuras (principalmente la primera) para darle algún matiz extra al asunto. Sería interesante también que los jugadores hubiesen participado en «El rostro de la Bestia», aunque sé que puede ser algo complicado, pues recordemos que han pasado más de veinte añazos de la aparición del suplemento.

Un último apunte, para no repetirme: en Vermell y alrededores, zona recóndita y apartada, solo se habla catalán, a excepción de los PNJ con más mundo o cultura (consulta en la pág. 264 la sección *Dramatis Personae* para saber cuáles son), así que sería buena idea que algún PJ hablase dicha lengua, aunque Onofre chapurree unas cuantas palabras básicas (*beguda, menjada, fil de meuca...*).

HACIENDO HISTORIA

En pleno camino de Santiago, se encontraba el monasterio de San Gabriel. Un monasterio más si no destacásemos los sucesos acaecidos en una noche de San Juan de mediados del siglo XIV, cuando el mismísimo Astaroth se presentó en el lugar con la intención de cobrarse justa venganza contra uno de los monjes, el hermano Iscle, antiguo exorcista que había librado de multitud de demonios a los habitantes de la comarca de Lleida. Sin embargo, los esfuerzos del demonio fueron en vano, pues la fe de los monjes, junto a las acciones de un grupo de aventureros que el destino o la mano del Altísimo quiso llevar al lugar, echaron por tierra los esfuerzos del Señor de las Mentiras. A la mañana siguiente, siendo consciente Iscle de que todo lo sucedido había sido causado, aunque de forma involuntaria, por él, decidió abandonar el lugar, no queriendo volver a poner en peligro a nadie por su culpa. De esta forma, volvió a las tierras de Lleida. No deseando tampoco involucrar a sus paisanos en sus desventuras, se dirigió a una remota aldea cercana

a los Pirineos, donde ocupó una pequeña ermita dedicada a la Virgen de las Aguas, decidiendo pasar lo que le quedaba de vida como eremita.

Tiempo después, en la comarca de Llers se desató un mal que asoló toda la región y amenazó con acabar con las vidas de todos sus habitantes. Gracias a Dios, al terrible mal le hicieron frente el barón Arnau de Codina, maestre de la Fraternitas Vera Llum de Girona, y un inesperado grupo de variopintos personajes comandados por el sabio judío Yonah ben Abraham. La lucha fue encarnizada, pero finalmente la victoria se decantó por el lado de la justicia, aunque no sin bajas, pues desaparecieron —posiblemente murieron— tanto Arnau como Yonah. Estas pérdidas alegraron o apenaron a según qué facciones, pues mientras entre la Fraternitas se perdió un líder capaz, entre los judíos su muerte se vio como una bendición, pues el barón había sido desde hacía muchos años una de las personas que más había alentado el odio y la persecución de los hebreos. Por otro lado, la desaparición de Yonah alegró a los fráteres, ya que de él tenían rumores de alquimista, cabalista y hechicero, pero descorazonó a la comunidad judía, de la que el viejo sabio era un pilar en el que se había fijado incluso el Berit ha Minian con vistas de proponerlo como justo o incluso como un futuro miembro del Minian.

Y mientras todo esto sucedía en las tierras catalanas, la vida de Lluç Fuster daba un giro inesperado. Lluç, hijo menor de una familia de carpinteros barceloneses, había abandonado el seno paterno tras la desafortunada muerte de su padre en un enfrentamiento entre la Busca y la Biga, prometiéndose a sí mismo que saldría de la miseria y se convertiría en un exitoso comerciante. Con esa idea se enroló en una coca mercante, comandada por comerciantes de mala reputación, donde en poco tiempo, gracias a su ambición y sus pocos escrúpulos a la hora de eliminar a sus rivales, se convirtió en el segundo de abordó. En ese puesto, convenció al capitán de la nave de que comerciase con los infieles, con los que se podría conseguir mayor beneficio. Y durante años así fue, hasta que ocurrió un suceso que cambiaría la vida del catalán: la coca se encontró con los temibles Efreets, un grupo de piratas berberiscos, gentes de la peor calaña, que nunca tomaban prisioneros. Eran temidos incluso entre sus propias gentes, pues no adoraban al verdadero Dios, rindiendo culto a un antiguo dios pagano, que no era más que el mismísimo Silcharde, al que sacrificaban a todos sus cautivos, arrojándolos por la borda (de ahí el sobrenombre de Efreets). Los piratas aniquilaron a los comerciantes y solo dejaron un pequeño grupo vivo para

ser sacrificado a Silcharde, entre los que se encontraba Lluç. Este, al ver cómo sus compañeros eran arrojados por la borda, le propuso al líder berberisco unirse a su grupo. Este, divertido ante la oferta, puso como condición que abandonase su religión y adorase al señor de las aguas. Lluç, sin ápice de duda, en un rápido movimiento arrebató una gumiá a un pirata cercano y le rebanó el cuello a su antiguo capitán mientras le respondía al líder berberisco con un «que así sea». El pirata, impresionado, lo aceptó contra todo pronóstico, pues gustaba de ejecutar a los que ofrecían cobardemente su alma a Silcharde para que el demonio las recibiese de inmediato. De esta forma el joven Lluç se inició en la piratería, la brujería y el culto al demonio.

Diecisiete Años Después

Mucho ha llovido desde aquella fatídica noche de San Juan y los sucesos acaecidos en el monasterio de San Gabriel, sucesos que cambiaron las vidas de muchos, entre ellos la del hermano Anselmo, que tras los sucedido aquella noche se dedicó a hallar respuestas en los libros, recorriendo gran parte de las bibliotecas de la cristiandad en su búsqueda. Y fue durante esos viajes cuando miembros de la Encomienda de San Cipriano lo encontraron, y tras oír su historia y evaluarlo debidamente, decidieron invitarlo a su orden, aceptando Anselmo con mucho gusto. De esta forma, el hermano Anselmo se convirtió en uno de los miembros castellanos de la Encomienda, encargándose de velar por la biblioteca eclesiástica de la Archidiócesis de Toledo. Desde el nombramiento todo ha sido rutina, paz y sosiego para el monje, si exceptuamos los quebraderos de cabeza que le origina de vez en cuando su asistente oficioso, un goliardo gallego de nombre Onofre, de rostro rollizo y congestionado al que le gusta el buen beber, el mucho comer, el siempre necesario fornicar, y no demasiado el pecaminoso trabajar. El joven Onofre fue mandado, como favor personal, a cargo de Anselmo por el antiguo deán del monasterio de San Gabriel, para que le echase un ojo al tarambana del goliardo para que este no se desviase del camino recto. Anselmo ha tratado de cumplir este encargo como ha podido, cogiendo gran cariño al gallego, por recordarle a su padre. El goliardo, por su parte, también ha hecho buenas migas con el monje, haciéndole encargos y recados, aunque no soporta (ni entiende) la manía que tiene el hermano Anselmo de llamarle «Xanín».

Sin embargo, hace pocos meses la rutina del hermano Anselmo se ha roto, al recibir la mala nueva de la muerte de un compañero de la Encomienda, pidiéndole que se encargase de buscar un digno sustituto que se uniese a la orden para reemplazar al miembro perdido. El monje, tras pensarlo cuidadosamente, ha decidido que un buen candidato sería su viejo camarada del monasterio de San Gabriel, el hermano Iscle, una persona recta y justa que jamás cedería a los engaños del Maligno. Así, tras varias semanas de duro trabajo investigando el archivo eclesiástico, Anselmo ha conseguido dar con una referencia sobre su paradero, que lo sitúa en la aldea de Vermell en algún punto recóndito de la sierra del Cadí, en el condado de Urgell. Con esta información, un grupo de aventureros, gente de bien, recomendada por sus antiguos compañeros de San Gabriel y bajo la supervisión del bueno de Onofre (que Dios nos pille confesados), esperan llevar la invitación a Iscle, con la esperanza de que se una a la Encomienda.

Mientras tanto, en Girona la vida sigue más o menos tranquila en el Call judío de la ciudad, en parte por los esfuerzos de unos de los ancianos del Berit Ha Minian, que, tras la desaparición de Arnau de Codina, ha usado a uno de sus justos, un rabino de la ciudad, para colaborar con la Fraternitas Vera Lucis a cambio de la protección del barrio judío y sus gentes. Esta extraña alianza ha relajado las penurias de la comunidad de la ciudad, al tiempo que ambas sociedades secretas alcanzaban sus objetivos: los fráteres exterminando la magia y la superstición y los miembros de los Diez se quitaban del medio cabalistas oscuros, demonólogos ambiciosos y otros advenedizos que no atendían a razones con el Minian. Sin embargo, esta paz se ha roto, pues hace algunos años, el primogénito del desaparecido Barón Arnau, Dídac de Codina, alcanzó la mayoría de edad, heredando el feudo. Invitado a entrar a la Fraternitas Vera Llum en deferencia a su progenitor, el joven ha aceptado sin dudar, pues comparte los ideales de su padre, así como un ansia de venganza por encontrar a su asesino. Una de las primeras cosas que ha hecho es fomentar el antisemitismo más radical, reprochando a los fráteres las buenas relaciones que tienen con los judíos. La razón de este odio es sencilla: Dídac piensa que su padre fue asesinado por Yonah ben Abraham y que el perro judío aún vive, oculto en alguno de los *calls* hebreos de Cataluña, quizás incluso en el de Girona. Por otro lado, las buenas relaciones con los judíos dificultan sus pesquisas, por no hablar de las sospechas que tiene en torno al rabino del Call, ese «buen» aliado, que ha demostrado conocer la existencia de muchos brujos, hechiceros y servidores del Maligno, un conocimiento que sin duda solo puede provenir del hecho de que él mismo pertenece a alguna secta perversa. Aunque el muchacho no tiene ni de lejos la influencia de su padre, su voz ha sido escuchada por los antiguos amigos y aliados del mismo, y junto a ellos, ha trazado un plan para desenmascarar al brujo judío: se provocará al populacho para que ataque el Call, momento que aprovecharán los aliados de Dídac para mandar varios fráteres a buscar pruebas de culpabilidad en la casa del rabino. Y llegado el día, el éxito del plan se convirtió en desastre, pues el populacho, tras tiempo de «discreta» represión con sus burlas y humillaciones a los hebreos, simplemente estalló, asaltando en masa la judería, linchando y saqueando sin piedad. En medio de los tumultos, Martí Torrassa, criado y fráter al servicio del caballero Enric de Urgell, segundo del barón Dídac, se introdujo en la casa del rabino junto a un malsín debidamente sobornado. Mientras la pareja registraba los pergaminos, quiso el azar que encontrasen en uno de los rollos de la Torah un extraño texto que al malsín le pareció sospechoso, aunque no supo comprender. Suponiéndolo algún tipo de texto cifrado, la prueba que le habían mandado encontrar, ya se disponían a abandonar el lugar cuando apareció el rabino, que, viendo el rollo de pergamino en manos del cristiano, se lanzó en contra del mismo con la intención de recuperarlo, acabando el forcejeo con una mala cuchillada al cuello del judío. Martí, viendo lo mal que pintaba la cosa, escapó como pudo del Call, con parte de los *muccadim* de la judería pisándole los talones. Pasadas unas horas tras todo el revuelo, y viendo la que se había armado, Martí, tras escuchar unos rumores sobre que los judíos habían atrapado al malsín y que estaban ofreciendo una jugosa recompensa por encontrar al asesino del rabino, decidió poner pies en polvorosa para no implicar a Enric

ni a la Fraternitas Vera Lucis. Por ello, mandó un mensaje a su señor, diciéndole que se dirigía a Vermell con la prueba y que allí se la entregaría.

Y mientras todo esto sucedía en la Península, en estos diecisiete años el ya no tan joven Lluc había visto sus aspiraciones cumplidas, convirtiéndose en un próspero comerciante en parte por su talento natural, en parte por su asociación con los Efreets, con los que conseguía grandes beneficios vendiendo los botines de sus incursiones. En un intento de aumentar su poder, se interesó por la magia, y más tarde por la demonología, en la que se volcó plenamente cuando terminó descubriendo que todas sus ansias de riquezas no eran nada comparadas con el poder que el Infierno puede ofrecer a una persona ambiciosa. Y en estos años, Lluc se ha convertido en un demonólogo de cierto éxito, logrando entrar al servicio del mismísimo Astaroth, y precisamente cuando este demonio le habló de la selecta sociedad de los Caballeros de la Cruz Negra, el comerciante supo que debía hacer de esa sociedad otra de sus herramientas. Por ello, solicitó al Señor de la Mentiras que le admitiese en tan selecto club, cosa que al demonio le divirtió terriblemente. Y tras muchas pruebas y peripecias, Astaroth le propuso la última prueba que debía pasar y que no era más que complacerle. Un poco extraño ante el planteamiento de esta prueba final, Lluc se dedicó a investigar cómo complacer a su señor demoníaco, descubriendo por cierto demonio de los secretos lo acaecido en el monasterio de San Gabriel, y de la derrota del Señor de las Mentiras a manos de un grupo de intrépidos personajes. Descubierta la existencia del hermano Iscle, el demonólogo empezó a urdir un complejo plan para ajustar cuentas con él para mayor regocijo de su señor, el cual solo le puso una condición: la fecha máxima para cumplir su tarea sería el día de Todos los Santos.

UN AMIGO DEL PASADO

Año de Nuestro Señor de 1378 (día y mes a discreción del DJ, pero con cuidado, que el grupo debe llegar a Vermell en la víspera de Todos los Santos).

Los PJ serán abordados por un Hermano del Camino que el grupo haya conocido con anterioridad (a determinar por el DJ), el cual les comentará que hay cierto goliardo que desea contratarles para una tarea «delicada» (esto lo dirá guiñando un ojo). Si los PJ habían jugado la aventura «El rostro de la Bestia», el comienzo será todavía más sencillo al serle enviada una carta firmada por el hermano Anselmo, pidiéndoles ayuda. Sea como fuese, esta reunión se celebrará en un monasterio, iglesia o casa parroquial cercana, donde el goliardo esté hospedado (lo suyo es que fuese o en el monasterio de San Gabriel o en alguna casa parroquial de Toledo, aunque Xanín no tendrá problemas en desplazarse, siguiendo las instrucciones de su mentor).

Ya en el lugar, el goliardo, tras proveer de algo de pan y vino, expondrá el motivo del encargo: escoltarle hasta cierta aldea de Cataluña, donde debe entregar un mensaje a un eclesiástico al que después habrá que escoltar y salvaguardar de posibles peligros, hasta llegar a Toledo. Si se le pregunta sobre los peligros, el goliardo hablará de posibles bandidos o gentes de mal vivir (si se insiste sobre el tema, Onofre se encogerá de hombros y dirá no conocer ninguno más). El goliardo no revelará más detalles sobre la misión, solo comentando que el grupo le ha sido recomendado por su «superior» por el gran ingenio, valor y entrega de los personajes. Sobre este misterioso «superior» no dirá nada a no

ser que haya en el grupo personajes que interviniesen en «El rostro de la Bestia». En ese caso, revelará que se trata del hermano Anselmo y que el eclesiástico a buscar es el hermano Iscle, pero no dirá nada más, ya que el monje desconoce los sucesos del monasterio de San Gabriel o la existencia de la Encomienda de San Cipriano. La paga será buena, pero sin llegar a tirar cohetes, 180 maravedíes por cabeza más los gastos de viaje, de los que se encargará Onofre. Si aceptan, saldrán la próxima mañana, pues el goliardo ha preparado todo: provisiones y una cómoda carreta para viajar ligeros (recordemos que la Encomienda tampoco es que sea una organización rica). El viaje será más o menos tranquilo, aunque el DJ es libre de preparar algún encuentro con bandidos, lobos o similares para darle algo de interés al trayecto.

Extraños Compañeros de Viaje

A la fatídica noche que les espera a los PJ, se unirán algunos personajes de los que no se ha hablado lo suficiente, así que permitidme remediarlo comentando también cuál será su comportamiento general cuando el Infierno se desencadene:

✧ **Aarón ben Buzo:** El joven Aarón nació en una familia judía acomodada de la Provenza francesa. Con la protección y dinero familiares, su vida fue lo bastante fácil para hacer que se buscase algún «entretenimiento» especial. La estricta educación religiosa que le inculcó su padre evitó que se fuese por el vino, el juego o las mujeres, haciendo que el joven Aarón desarrollase apetitos más cultos. Se interesó por el mundo de la Cábala, en un principio en sentido religioso, pero a medida que más aprendía, se centró más en su aspecto mágico. El Berit ha Minian lo descubrió y le dio un severo aviso para que abandonase sus prácticas, y para mayor seguridad, convenció a su padre para que mandase al joven al Call de Girona, donde emprendería estudios rabínicos. Aarón no tuvo más opción que aceptar, pues sabía cómo se las gastaban los del Minian, y terminó convirtiéndose en aprendiz del rabino. Así ha pasado el tiempo desde entonces, bajo las siempre atentas miradas del rabino y de Ezequiel (el *muccadin* conocía los verdaderos motivos de su llegada y no terminaba de fiarse del provenzano). En estos años, ha mostrado un comportamiento recto, demostrando ser un excelente estudiante de la Torah. Esto ha satisfecho sobremanera al rabino y el Minian, y no tanto a Ezequiel, que en el fondo lo envidiaba. Cuando se produjo el ataque al Call, Aarón estaba comprando en el mercado y tuvo que huir a la carrera de una turba enfurecida, descubriendo cuando volvió a la Judería el asesinato del rabino. Su muerte le apenó, pues aunque severo, siempre había sido bueno con él, pero vio con esperanza poder volver a su ciudad natal y retomar su antigua vida, lejos del Minian. Se equivocaba el judío, pues a la mañana, un Justo se puso en contacto con él, encomendándole la misión de acompañar a Ezequiel en la búsqueda del asesino. Según parece el Minian estaba preocupado por que la pérdida del rabino nublase el juicio del *muccadin*, así que era tarea de Aarón echarle un ojo, cuidando de que no se metiese en problemas y recuperase el pergamino, siendo él uno de los pocos que sabe qué buscar. Resignado, el hebreo no ha tenido otra opción que unirse a la búsqueda, aliviado por un lado por haber dejado de ser un «sospechoso» al que se debía vigilar, e inquieto por la decisión del Minian de «contar con él». Aarón es una persona cosmopolita y abierta. Hablará con todos, demostrando una gran educación y modales y durante la aventura se encargará de «controlar» a Ezequiel cuando la cólera de este salga a la luz. Ignorará las provocaciones de Dídac, pero sumará dos más dos,

comprendiendo que este está detrás del asalto a la Judería y deberá esforzarse a fondo para que el *muccadin* no lo degüelle cuando este también se dé cuenta de todo. Algún PJ puede ser testigo de la furia de Ezequiel y de cómo Aarón insistirá en que le acompañe fuera, comenzando una discusión. En un principio en catalán, Aarón pedirá que se calme. Ante la negativa del hombre, Aarón cambiará al ladino, recordándole la misión, que actúan de forma oficial y existen otras maneras. Cansado por la negativa del *muccadin*, Aarón cambiará al hebreo, idioma que ambos hablan por haber sido criados por el rabino, y será rotundo, recordándole que el Minian cuenta con ellos. Ya sea el hebreo o el nombrar al Minian, el hecho es que calmará a Ezequiel y contendrá su ira, aunque insistirá en apresar al barón al día siguiente. Aarón prometió, haciendo un solemne juramento ante un anciano del Minian, no volver a usar la Cábala mágica, así que desde hace años solo estudiaba la Torah y practicaba la Cábala ortodoxa bajo la tutela del rabino. El hecho de que crea que el juramento que hizo era un juramento sagrado (no lo fue, simplemente fue un elaborado juramento ritual) y la constante vigilancia de Ezequiel también han ayudado a que no falte a su palabra. Cuando se desencadenen los sucesos de la noche, sentirá dudas, pues si ha habido alguna ocasión justificada para usar la magia cabalística será esta noche (Aarón seguirá dudando durante toda la noche, depende del DJ y la situación si al final usa o no la magia, aunque recuerdo que sigue pensando que si la usa, morirá). En la batalla será de poca o ninguna ayuda, pues no tiene experiencia en el combate, siendo lo más sensato mandarlo con las mujeres. Si de todas formas se insiste en que ayude, Ezequiel velará por él, aunque aun así lo tendrá complicado y puede que si no recibe la ayuda adicional de algún PJ no vea el amanecer. En el asunto de Iscle no será partidario de la muerte del monje, pues aunque gentil, no es una acción correcta.

- ✧ **Jaume y Marina Torrasa:** Recién casados, esta pareja de siervos acompañaron a Donat desde Urgell a Vermell como sus criados. Muchos años han pasado y han tenido varios hijos, de los que murieron todos excepto Martí. Con el tiempo se convirtieron en amigos y confidentes del caballero, el cual los premió permitiendo que viviesen en una cabaña, solo viniendo a la torre a realizar sus tareas. Su vida ha sido rutina desde hace años, pero cuando vean a Martí, su único hijo, herido de muerte, su mundo se les vendrá encima. Jaume hará mil preguntas a los PJ sobre lo sucedido y lo llevará un poco mejor que la mujer. Marina, por su parte, no se separará de su hijo, permaneciendo en todo momento al lado de su cama, limpiando sus heridas o rezando por él, no teniendo muchas ganas de charla si les da a los PJ por preguntarle. Durante el combate, Jaume se unirá a los defensores, aunque sabe Dios que tiene poco de soldado. Marina se quedará con su hijo demostrando una gran sangre fría ante lo que sucede fuera y atenderá a los heridos (hija de una curandera, es la única en toda la aldea que tiene alguna idea en el arte de sanar). Respecto al tema de Iscle, el matrimonio se opondrá a matarlo al principio, aunque con el avanzar de la noche, su punto de vista puede cambiar.
- ✧ **Onofre Lopesino:** El goliardo tendrá clara su misión y entregará el mensaje a Iscle. Ante la negativa del monje, intentará convencerle para que les acompañe. Dado su carácter sociable, se relacionará con todos, animando a los PJ a hacer lo mismo, no desdeñando a los judíos, que como el gallego dice, de todo el mundo se puede aprender algo bueno (o malo). Si la tarde se presenta tranquila y el monje no da su brazo a torcer, puede

UN COMIENZO ALTERNATIVO

Si lo desea el DJ, puede hacer llegar a los PJ uno o dos días antes. Se perderán todos los encuentros del camino, salvo el del peregrino, pero en ese tiempo extra se tendrá oportunidad de conocer mejor a los habitantes del pueblo, al conde, «la hermandad», los comerciantes y a Iscle.

En este caso, la visita al ermitaño se desarrollará de una manera distinta: tras recibir a Onofre en la ermita y leer su carta, se negará a acompañarlo a Toledo. El goliardo, testarudo, no se rendirá, haciéndole varias visitas al hombre para tratar de convencerlo mientras deja a los PJ esperando en el pueblo.

dejar sus esfuerzos para el día siguiente y organizar una partida de naipes para «relajarse» donde se apostará «algo», más que nada por dar emoción. Cuando se arme la gorda, permanecerá al lado de los PJ, confiando en su juicio, que en esto de tortas el goliardo solo sabe dar la ocasional puñalada o patada en los mismísimos, aunque si pintan bastos, será de los primeros en sugerir o directamente poner en práctica la retirada estratégica. Cuando surja el debate de si matar o no a Iscle, él, por supuesto, estará en contra. Por cierto, cuando Nevía se deje ver, aguantará el envite. Dios sabe que le costará, pero se negará a ceder a los encantos de la moza, al menos por esta noche.

- ✧ **Dídac de Codina:** El hijo del barón de Codina acompañará a Enric a Vermell a recuperar la prueba. Cuando se encuentre a Martí herido y la prueba desaparecida o en manos de los judíos, automáticamente sospechará de ellos. En público tratará de desacreditarles, sin dejar de lanzarles pullas durante la cena. Más tarde, llamará a Enric para dar un paseo nocturno, en el cual tratará el tema, insistiendo en recuperar el manuscrito si no lo tuviesen ya, y en dar muerte a los judíos. A Enric lo segundo no le hará especial gracia, pues no quiere involucrar a su padre, ya que sabe que si este les ha dado cobijo, siendo representantes oficiales de la autoridad de Girona, les brindará su protección, no permitiendo que nada les pase. El hijo del caballero pedirá a su señor paciencia, que se espere a mañana para actuar (si algún PJ es testigo de la petición del «paseo» y pasa las oportunas tiradas de Sigilo y Escuchar, podrá escuchar la conversación). En la cena, hablará solo con nobles, burgueses (si demuestran buenos modales) y soldados, disculpándose cortésmente por hablar con otras personas. De la conversación se podrá sacar poco, solo que viene de visita con Enric a ver a su padre, del que le ha hablado mucho, aunque el hecho de que esté más pendiente de Martí y de los judíos, no cruzando demasiadas palabras con Donat, puede hacer sospechar. Si hay algún PJ judío en el grupo, puede esperarse un trato similar al que piensa despachar a Aarón y Ezequiel. Cuando empiecen las tortas, el barón querrá ponerse al mando, aunque Donat le pedirá humildemente que le deje obrar a él, pues conoce el lugar y sus gentes. Le cederá el mando al caballero, más por respeto a Enric que por otra cosa, y a medida que avance la noche se arrepentirá de ello, cuestionando las decisiones del caballero. Además, cuando

vea aparecer seres IRR, automáticamente pensarán en los brujos judíos del Call, aumentando sus insultos a los judíos y más adelante puede que los acuse directamente de ser los responsables. La determinación y el convencimiento del noble pueden hacer pensar a los PJ que los judíos están realmente detrás de todo lo que sucede, complicando aún más la noche. Su actitud será valiente, casi suicida en algunos momentos, lo cual puede ayudar a salvar la vida a algún PJ durante la jornada, lo que le puede poner en una difícil situación a este cuando el barón quiera tomar el control y haya que elegir bando. No va a permitir que maten a Iscle (la situación le recuerda de alguna forma a la muerte de su padre) y puede ponerse muy violento si al final los aldeanos se amotinan con intención de liquidar al monje. Si por un casual hay algún PJ que use la magia o ve algún talismán que porte alguno de ellos (sabrán lo que son), en un principio no dirá nada, tratando más fríamente al PJ, aunque si ambos llegan al amanecer y todo acaba más o menos bien, en un arrebato de «alegría» se abrazará con todos los supervivientes, no siendo más que un movimiento calculado para abrazarse al PJ y clavarle su daga en las costillas. Lo que pase a continuación puede acarrear un giro más amargo al final de la aventura cuando Enric y su padre intervengan (el DJ tiene la última palabra de cuál será su reacción).

- ✧ **Donat de Urgell:** Diez años menor que Manric, Donat era el hijo segundón de un caballero al servicio del viejo conde de Urgell que entró por intercesión de su padre al servicio de la guardia de este. Hombre campechano y de pocas aspiraciones, ya se tenía por un simple guardia del conde cuando años más tarde salvó al joven conde de morir en un prostíbulo francés cuando los acontecimientos se pusieron particularmente feos en una riña de taberna (más bien jodienda...). El joven conde no olvidó la merced de Donat y pidió a su padre que lo nombrase caballero, pero como no quería tampoco airear el asunto (y con el tiempo sabe Dios que todo se sabe) recomendó trasladar al nuevo caballero a algún lugar lejano. Así fue como Donat acabó en Vermell, y aunque los primeros meses fueron tensos por los choques con Marcel, la determinación del caballero, que quería reconstruir la vieja torre fortificada y proteger a la aldea y sus gentes de los bandidos, fue ganándose poco a poco la confianza de todos. Hechos tales como que se casase con una campesina local y que dejase obrar a Marcel, solo supervisando sus actos (el campesino había resultado ser un magnífico administrador), también ayudaron. Con el tiempo se forjaría una sincera amistad entre ambos hombres, que hizo prosperar la aldea. Con el paso de los años, Donat ha dejado un poco de lado su faceta de hombre de armas (aunque sigue limpiando sus armas y armadura todos los domingos, además de mantener algo de su forma física) y se ha centrado en la lectura, leyendo todo lo que cae en sus manos e interesándose por todo lo que tenga ver con la literatura. Donat sigue siendo tan campechano y buena gente como siempre, así que cuando lleguen los comerciantes no dudará en cederles alojamiento e invitarlos a comer en busca de una charla amena y noticias del exterior. Lo mismo hará con los PJ y demás viajeros, dentro de lo posible según los hechos acaecidos. Respetará a los judíos, pues sabe que son un pueblo culto, y brindará el debido respeto al barón, aunque a medida que pase la noche y salga a la luz su verdadero ser terminará importunándole. Sigue siendo un hombre entregado a sus ideales, así que cuando comience el asedio hará todo lo posible (menos matar a Iscle) para defender la aldea y sus gentes, esperando que todos, PJ incluidos, le ayuden.

✧ **Enric de Urgell:** Hijo de Donat, ya de muy joven sintió la llamada del camino de las armas y la aventura, influenciado por los relatos de su padre. Cuando tuvo la suficiente edad, y tras la muerte de su madre, la única voz sensata que lo retenía en la aldea, se marchó en busca de fortuna, llevándole su camino a conocer a Didac de Codina, y con él, el mundo de la Fraternitas Vera Lucis. Convencido de los ideales de la fraternidad, respeta al barón como un gran hombre y le ha sido fiel desde prácticamente su encuentro, participando en multitud de campañas de la fraternidad. El joven ha sido recompensado por ello, logrando el título de caballero y entrando al servicio personal del barón. Acudirá a la aldea en busca de Martí y encontrarlo herido le llenará de gran turbación. El joven se interesará por todos los presentes, salvo por los judíos, pues no quiere importunar al barón. Este interés será mayor si el pergamino ha desaparecido. Defenderá a Martí de cualquier acusación, tachando de confusión o malentendido las acusaciones. Cuando empiecen los ataques, se enfrentará junto al barón a todo lo que intente dañar a los aldeanos, con valor y sin duda alguna, sumando el celo de un fráter al hecho de defender su tierra natal. Obedecerá las órdenes del barón, pues sabe que tiene experiencia en situaciones similares y permanecerá de su parte, insistiendo que el resto haga lo mismo, aunque con el pasar de la noche su devoción se debilitará y puede acercarse a la postura de su padre. Por supuesto, se negará a matar a Iscle.

✧ **Ezequiel ben Yehuda:** Ezequiel quedó huérfano a pronta edad a causa de un incendio provocado por una ataque cristiano al barrio judío de Girona en el que murió toda su familia. Fue acogido por el rabino del Call, el cual lo crió como un hijo, incluso queriendo que continuase su labor en la sinagoga, aunque el pobre niño no tenía la madera necesaria. Finalmente Ezequiel terminó uniéndose a los *muccadin* del barrio, llevando el orden y la rectitud que había aprendido del rabino a aquellos que desafiaban las leyes. Sus actos y determinación hicieron que un día el rabino le confesase la existencia del Berit ha Minian, invitándole a convertirse en un Justo. Ezequiel aceptó sin dudar, sintiendo un nuevo sentido a su vida. Sin duda fueron tiempos felices, empañados tal vez por la llegada de Aarón, al que Ezequiel nunca ha terminado de tragar. Aunque esos tiempos son historia, la muerte del rabino ha sido un duro golpe para el *muccadin*. La caza del traicionero más allá que propició el asesinato de su mentor y el concienzudo interrogatorio que le ha revelado que el ataque al Call no fue fortuito no le han proporcionado mucho consuelo. El Minian, por su parte, está preocupado por los acontecimientos, así que ha mandado a Aarón y Ezequiel provistos del permiso oficial del consejo de la ciudad para perseguir a los responsables y traerlos de vuelta a la justicia, aunque en la práctica tenga dos misiones más importantes: encontrar la verdad detrás de todos estos actos y subterfugios y recuperar el manuscrito de la Pulsa Denura, cuyos conocimientos tan importantes solo deben estar en manos de siervos de Yavhé. La pareja salió al día siguiente de las revueltas y sus pesquisas les han llevado a Vermell en su búsqueda de Martí. Ezequiel odia a los cristianos, los odia a muerte, al fin y al cabo, por su culpa murió su familia. Mientras vivía el rabino, reprimía este odio, pues sabía que al anciano no le gustaban tales comportamientos, pero a la muerte de este, su odio se ha desbordado. Hablará con altivez y bruscamente a cualquier cristiano con el que se encuentre. Esto puede meterle en peleas, pero el hebreo no rehuirá de ellas, pues en el fondo desea un motivo para partirla la crisma

a un gentil (Aarón actuará como su conciencia en esos momentos). En Vermell, no soportará a Dídac y a cualquiera que piense como él, evitando permanecer cerca de ellos por expreso consejo de Aarón. Hablará sin tapujos con otros judíos, eso sí, sin revelar su verdadera misión. Con cristianos menos hostiles, hablará lo justo y dando a entender que no tiene ganas de conversación. Cuando se desate la locura de la noche, defenderá el lugar, aunque no prestará ayuda directa a todo aquel que no sea hebreo (el mundo está mejor con unos cuantos cristianos menos). Sobre el asunto de Iscle, al principio no dirá nada, pues ni le va ni le viene, aunque con el pasar de la noche se enfrentará a un conflicto, ya que por un lado como Justo del Minian debe luchar contra el Adversario, pero la idea de matar a un cristiano no le parece mala del todo, más cuando el barón lo defiende tanto.

- ✧ **Francesc el Bueno:** Bandido local de la zona, antiguo almo-gávar venido a menos. Reclutado con otro por Razardí, se meterá en el asunto oliendo buen negocio, además que tiene algunas cuentas pendientes con Donat y Manric, pues se han fastidiado mutuamente en demasiadas ocasiones y se conocen demasiado bien. Será fiel a Razardí (más bien a su oro), aunque cuando el demonio se descubra y vea a sus compañeros poseídos, bien puede (opción para el DJ, si no quiere hacer que lo posean) intentar unirse a los defensores de la torre, pidiendo refugio por el amor de Dios mientras se bate con los cadáveres poseídos de sus antiguos compinches. Si los PJ le dejan entrar, deberán ayudarle a quitarse de encima a un par de posesos que se le echan encima, pero ganarán otro brazo para defender la torre. No sentirá simpatías por nadie en particular y, aunque se unirá a la defensa, no es que vaya a arriesgarse por nadie. A medida que avance la noche, puede que desarrolle un especial odio por Dídac de Codina, lo cual hará que gane las simpatías de Ezequiel. Será de los partidarios de matar a Iscle, pues valora más su pellejo que el del religioso.
- ✧ **Gradio, Nevía y Zugiel:** Los demonios han acudido a cumplir un servicio concreto y no harán nada más. No se meterán en combates, rehuendo cualquier enfrentamiento, y pasarán la mayor parte del tiempo comentando la acción de los PJ y haciendo apuestas sobre quién será el siguiente en morir. Nevía, por su parte, sí que puede encontrar interesante algún PJ y dedicarle alguna visita posterior.
- ✧ **Joan, Bernat y Ferran:** Son tres críos de doce, once y diez años respectivamente. Son una pandilla de chavales curtidos, acostumbrados al trabajo duro y especialmente hiperactivos, lo cual ha provocado que sus travesuras sean uno de los dolores de cabeza de la aldea. Para encauzar toda su energía Donat los nombró la «Hermandad de Vermell», cumpliendo misiones de vigilancia para la aldea. Los chavales se han tomado muy en serio su misión, participando en las guardias nocturnas y haciendo las «patrullas» que el noble les manda (más por quitárselos de en medio que por otra cosa). Aunque desconfiarán en un principio de los PJ, tras demostrar ser gente de fiar, los atosigarán a preguntas sobre batallas y aventuras, les pedirán que les dejen su espada o lanza, etcétera. En la batalla demostrarán tener más narices que muchos y ayudarán en lo que puedan, aunque no dejan de ser niños, así que saldrán corriendo si algún engendro les persigue (especialmente los más horribles).
- ✧ **Jordí Miralles:** El peregrino es en realidad el viejo conde de Miralles, que ha abandonado su condado de Mallorca para purgar sus pecados en peregrinación a Santiago,

aunque el problema es que está senil y no dijo nada de su partida, dejando a su hijo, el conde en funciones, muy preocupado sobre su destino y paradero. Si se le llevase de vuelta a su condado, el joven conde recompensaría al grupo con sus buenos 600 *croats* de plata. Tras encontrarse con los PJ, camino de Vermell, se volverá a perder y se encontrarán más tarde con Ezequiel y Aarón, los cuales no tendrán reparos en que los acompañe. Una vez en la aldea, el viejo peregrino conversará con todo aquel que le quiera escuchar, hablando poco de él, y mucho y repetidas veces (está senil...) de los demás. No se enterará mucho de lo que sucede, lo cual será una bendición para él. Durante el ataque, actuará de forma confusa, huyendo en ocasiones y atacando en otras (el viejo tiene muchas batallas a su espalda, y aunque en principio atacará con su palo, si se agencia una espada, le dará un uso más que adecuado). Si algún PJ no le echa un ojo, es posible que no sobreviva. Su manía de mascullar entre dientes sacará de quicio a más de uno, que puede tomar sus murmullos por otra cosa que no es.

- ✧ **Los habitantes de Vermell:** Los aldeanos son gentes sencillas. Campesinos conscientes de su condición que no aspiran más que a ganarse la vida de forma honrada. En la aldea todos se conocen y ayudan, así que cuando se amenace a Iscle, los hombres del lugar no dudarán en ayudarlo. Sin embargo, en la oscura noche que les aguarda, las mujeres se llevarán la peor parte cuando los bandidos primero y luego las hordas infernales se ceban con ellas y sus hijos. En un principio se mostrarán abiertas, hablando con todo el mundo de forma franca, pero cuando se produzcan los ataques y con sus hombres lejos del pueblo, el DJ deberá hacer tiradas de Templanza generales para ver cómo llevan el tema. Si fallan demasiadas, se puede producir una revuelta fruto del pánico cuando un grupo de mujeres decida que ya está bien y hay que acabar con todo esto, aunque sea asesinando a Iscle. Si esto pasa, el «bueno» de Albert se pondrá de su parte y los acontecimientos se pueden precipitar si los PJ no intervienen de manera adecuada. El momento de esta revuelta se deja a elección del DJ.
- ✧ **Albert Tarrés i Figueras:** Albert era una marinero que un día se cansó de servir en cocas mercantes que comerciaban por el Mediterráneo y decidió buscarse una manera mucho más sencilla y segura de ganarse la vida, o al menos eso contará a todos, porque el bueno de Albert Tarrés i Figueras no existe, todo es una tapadera de Lluc Fuster, el cual quiere tener controlada la aldea y estar en primera fila, evaluando cómo marcha su plan. Por ello ha hecho tan elaborada maniobra, ganándose la confianza de Enrique, al que siempre puede usar para desviar sospechas mientras estudia a los locales, viendo cómo tentarlos para mejor marcha de sus propósitos. En los preámbulos de la noche, con la excusa de una vieja manía de sus tiempos de marinero, hablará con todos los PJ, interesándose por ellos, su vida pasada y sus ansias futuras. Responderá «sinceramente» a las preguntas de los PJ. O sea, mentirá lo menos posible, incluso engañando con verdades (a la pregunta de cuántos años lleva navegando puede responder más de quince años, siendo verdad). Esto y su excepcional labia pondrán en apuros a los PJ a la hora de pillarle en una mentira o sospechar si sus palabras no son ciertas, teniendo un penalizador de -25 % a sus tiradas de Empatía. Lluc no quiere jugársela y no hará ningún acto que lo delate, de hecho, al

principio se «opondrá» al sacrificio de Iscle. No lleva talismán, poción, ungüento ni componente mágico encima para no delatarse, aunque sí lleva un par de hechizos por si las moscas: una trenza de venganza roja tejida en la parte posterior de su jubón, que actúa en la práctica como Talismán de Protección (pág. 199/- del manual de juego) y una Semilla de Barnacla en un cordel al cuello que actúa como talismán permanente de Bendición de Hada (pág. 189/150 del manual de juego). En caso de que haya hechiceros entre los PJ, especialmente si tienen el hechizo de Intuir la Magia, Lluc se adelantará a sus sospechas y cuando Enrique salga diciendo que Albert es su talismán de buena suerte, Lluc, entre risas y bromas, mostrará la semilla a todos diciendo que la encontró en uno de sus viajes y que se supone que es un amuleto de buena suerte, que toda la fortuna viene de él (necesarias tiradas de Leyendas y Conocimiento Mágico para averiguar qué es una barnacla y qué uso mágico tiene). En la batalla, ayudará demostrando ser muy valeroso, más que nada porque los demonios y engendros huirán cuando sean malheridos, o al menos eso deberían hacer, porque las tropas de Gradio son como son. Cuando algún engendro se pase de entusiasmo y ponga en aprietos al demonólogo, este no dudará en pedir ayuda a gritos, viendo su fingido valor desaparecer, soltando blasfemias y acordándose de la madre de todos los demonios... Con el paso de la noche, pasará de su postura de defensor de Iscle a ser uno de los que más insista en que hay que matarlo, hablando no solo con los hombres y PJ, sino también con las mujeres, propiciando un motín entre los defensores. Un último detalle, a Lluc le falta el dedo meñique de la mano izquierda (una tirada de Medicina revelará que fue cortado). Si se le pregunta sobre eso, dirá que es el resultado de una noche de borrachera y no dará más detalles (lo cual es cierto, pero no del todo).

- ✧ **Manric Gallart:** Manric siempre fue desde muy joven un alma adelantada a su tiempo. Deseaba un mundo más justo donde los humildes sufriesen menos y los nobles no abusasen tanto. Evidentemente su condición de campesino no ayudó mucho a sus ideales, así que a los veintipocos años, y tras los esponsales del conde de Urgell, el hombre se las ingenió para acercarse hasta el noble y sugerirle crear una aldea en los terrenos que acababa de adquirir. Sería el destino, o quizás la borrachera del conde, pero al final el noble accedió, nombrándolo a él encargado de todo, pues no pensaba mandar una guarnición a tan inhóspito lugar. Manric no pudo estar más contento por el hecho, y se estableció junto a algunas familias, fundando Vermell. Aunque la tierra no era muy propicia, el ser hijo de carboneros sacó a todos del apuro al enseñar su oficio al resto de los colonos para ganarse mejor la vida. Durante un tiempo, todo funcionó de maravilla, sin nobles dando la vara, solo pagando los diezmos correspondientes, un mal menor por toda aquella felicidad. Años después llegaría Donat y temería el campesino el final de su pequeño Edén en la Tierra, aunque la franqueza y la auténtica «nobleza» del caballero acabó por convencer a Manric. A sus setenta y pico años, Manric todavía conserva mucha de la vitalidad (o al menos la voluntad) de su juventud, así que no dudará en lanzarse en pos del rescate de Iscle o la batida de los bandidos. La edad ha incrementado su terquedad y osadía, así que no dudará en decir lo que piensa a cualquiera, ya sea sacerdote, noble, siervo o demonio.

✧ **Martí Torrassa:** Hijo del matrimonio Torrassa, compartió infancia con Enric en Vermell. Su curiosidad y carácter despierto le hicieron interesarse por los libros que Donat empezaba a coleccionar en aquellos tiempos, aprendiendo a leer con la ayuda del noble. Donat vio posibilidades en el joven y habló con sus padres para mandarlo a la universidad y hacer de Martí un hombre de provecho. Los padres se sintieron honrados, pero el joven se negó a abandonar el lugar prefiriendo aprender del caballero. En realidad, Martí, al igual que Enric, se había contagiado por los relatos de Donat y sentía ansia de aventuras. Cuando el hijo del caballero decidió marchar a ver mundo, Martí pidió acompañarle como su sirviente. Como amigos de infancia que eran, Enric no se negó. Desde ese momento el destino de ambos muchachos estuvo ligado y cuando Enric entró en la Fraternitas Vera Lucis, pronto le siguió Martí, más por la lealtad que sentía por su amigo que por estar convencido de los ideales de la orden. Sirviendo fielmente a su señor, Martí aprovechó la Fraternitas Vera Lucis para saciar su natural sed de conocimientos, siendo instruido por algunos de los tutores de la Fraternitas Vera Lucis. Cuando llegado el momento surgió la necesidad de investigar el Call, se presentó voluntario, pues era uno de los pocos que se medio defendía con el idioma hebreo. Tras encontrar el pergamino, tratará de defenderlo con su vida, cosa que desgraciadamente terminará haciendo. Durante la aventura, Martí estará herido gravemente, delirando, pasando constantemente del sopor a la semiinconsciencia, eso sí, teniendo fuertemente agarrado el pergamino o escondido a buen recaudo. En su estado poco podrá hacer y es posible que muera.

- ✧ **Enrique Trigueros:** Comerciante castellano itinerante, Enrique se gana la vida yendo de pueblo en pueblo vendiendo sus mercancías. El negocio le iba medio bien hasta que hace dos meses, en una taberna de Barcelona, conoció a Albert Tarrés i Figueras, un marino que le hizo una propuesta. Según parecía, Albert ya se había cansado de la vida marinera y deseaba ganarse la vida en tierra. El marino tenía algo de dinero ahorrado y contactos con cocas de mercaderes que les podían proveer de buen género a mejor precio, así que propuso a Enrique asociarse. El comerciante lo pensó un poco y decidió darle una oportunidad al marinero. Y bien que hizo, pues el hombre resultó tener mejor labia que el castellano, vendiendo hasta las piedras, por no hablar del género que proveyó, de excelente calidad y precio casi ridículo. El negocio iba viento en popa y mejoró aún más cuando Enrique hizo caso a Albert en su consejo de vender por aquellos pueblos y aldeas más abandonadas y recónditas, donde seguramente ningún comerciante había llegado en años y con gentes deseosas de comprar. Enrique y Albert han llegado al pueblo tres días antes del día de Todos los Santos y en un principio iban a salir en la mañana de la festividad. Se le puede encontrar, junto a Albert, vendiendo en la plaza, aunque pasa la noche en su carro en la muralla de la torre. Enrique es una persona que, para bien o para mal, no ha tenido malas experiencias en la vida, lo cual lo hace algo inocente. También le gustan el buen comer y la mejor conversación, siendo complicado quitárselo de encima si se le da un poco de confianza (si el castellano le da demasiado la chapa a algún PJ, un buen medio de quitárselo de encima sería desviarlo hacia Jordí). Sus temas de conversación favoritos serán el comercio en general, el tema de los bandidos y su amigo Albert, al que no dejará de bendecir a la primera ocasión que le surja, congratulándose de su feliz encuentro. En la cena tratará de poner paz entre el barón y los judíos, y cuando se dé el tema de Iscle, en un principio le parecerá poco cristiano la petición de

los bandidos, pero a medida que pase la noche y la situación empeore, bien puede cambiar de idea. En la batalla será de poca utilidad, pues aunque maneja el palo y la garrota con cierta soltura, tiende a esquivar cuando se asusta y no es especialmente ágil en sus movimientos... Cuando las cosas se pongan feas, no se despegará de Albert, al que ve como su amuleto de la suerte, y esperará que le saque de esta.

- ✱ **Razardí:** El demonio tiene clara su tarea, por lo que seguirá el plan convenido. Lleva mucho tiempo trabajando para Lluç haciendo maldades, así que el demonólogo le cae «razonablemente» bien, aunque si fracasa, también se alegrará (cosas del orgullo demoníaco). Puede incluso que eche una mano a los PJ si no contradice las órdenes del demonólogo. Usará sus hechizos para controlar los acontecimientos a distancia, en especial el hechizo Desdoblamiento (pág. 123 de *Ars Malefica*) si hay necesidad de acercarse. Cuando la muralla caiga, se acercará con Gradio y Zugiel a la primera línea, siendo un buen momento para eliminarlo, aunque a esas alturas puede ser contraproducente, ya que los engendros infernales dejarán de tener un líder fuerte que los controle (Gradio y Zugiel se lavarán las manos en el asunto, dejando que las huestes acaben con todo bicho viviente del lugar, ya que ellos ya han cumplido).

Vispera de Todos los Santos

Sobre esa fecha, el grupo se despertará en una granja a menos de medio día de viaje a Vermell. El camino hacia la aldea se ha vuelto cada vez más abrupto y las posadas de los caminos han ido poco a poco desapareciendo, pues no es comarca propicia para el comercio o el viaje. Esto ha obligado al grupo a pasar la noche en la granja de un campesino que les ha ofrecido su pajar, algo de pan, agua (lo siento, no hay suficiente vino para vender) y escudillas de escudella a cambio de unas monedas. El campesino despertará al grupo al amanecer, cuando se disponga a ir a realizar sus labores diarias en los campos. Si se le pregunta sobre Iscle, dirá no conocerlo. Si se le pregunta sobre Vermell, les dirá que es una aldea de carboneros que se encuentra montaña arriba. Sobre la aldea dirá no conocer mucho, pues nunca ha estado, y que los pocos habitantes de allí que se dejan ver por el lugar suelen llevar carros de carbón vegetal para venderlos en los pueblos cercanos.

Tras despedirse, el grupo se pondrá en marcha y descubrirá que el camino se vuelve más escarpado y pedregoso, dejando un cada vez más profundo precipicio a la izquierda de la senda, de forma que el personaje que conduzca el carro deberá hacer una o varias tiradas de Conducir Carro o reducir la velocidad considerablemente. Al poco de haber iniciado la marcha, se encontrarán con un viejete que camina ayudado de un bordón, vistiendo los ropajes típicos de un peregrino. Si le preguntan, lo confirmará, diciendo llamarse Jordí Miralles y que va de peregrinación a Santiago. Tras esto, será Onofre el que replique al anciano que anda desencaminado, y que más le vale darse la vuelta para encontrar el camino principal. El viejo se disculpará, diciendo que a su edad se le van las cosas, y se dará la vuelta agradeciendo la ayuda..., aunque los PJ se lo volverán a encontrar llegando a Vermell al atardecer, pues se habrá vuelto a perder.

Una hora después de haber iniciado la marcha, un jinete se acercará al carro por detrás viniendo a medio galope, se parará en seco e increpará al grupo para que se aparten. Se trata de Martí Torassa, aunque no dirá su nombre a los PJ, dedicándose solamente a gritar a los PJ que dejen paso (si le dicen que no hablan catalán, se lo repetirá en castellano). La maniobra para dejarle paso será relativamente compleja y tardará un poco, pero

al primer hueco que Martí vea, espoleará a su caballo y pasará peligrosamente cerca, obligando al conductor a hacer una tirada de Conducir Carro o la carreta puede acabar despeñándose por el precipicio. En caso de fallo la carreta se despeñará lo suficientemente despacio para poder saltar de ella con una tirada de Saltar con +50 %. Martí no se detendrá, tanto si la carreta se despeña como si no, siguiendo su camino a medio galope. Si se ha perdido la carreta, Onofre, tras desahogarse soltando una retahíla de insultos en gallego, suspirará diciendo que habrá que continuar a pie (en caso contrario, la carreta seguirá su camino). Como una hora después, el grupo descubrirá un carro cruzado en el camino, donde un grupo de hombres vestidos con velmeces de cuero y armados con hachas, lanzas, arcos, clavos y *coltells* andan intentando arreglar una de las ruedas del carro que se les ha salido, mientras algunos de los hombres discuten con el que parece su líder. Quien saque unas tiradas combinadas de Escuchar e Idioma (Catalán) podrá descubrir el motivo: según parece un jinete se les cruzó de mala manera obligándoles a hacer una maniobra que ha terminado cruzando el carro y fastidiando una de las ruedas. Del diálogo (que cesará el líder con un gesto al acercarse los PJ) descubrirán que el grupo quiere ajustar cuentas con el jinete, mientras el líder insiste en la necesidad de no llamar la atención. Será este líder el que se dirija a los PJ, presentándose como Francesc el Bueno, diciendo que han tenido un pequeño contratiempo y si se les puede ayudar (para hacer esto sería bueno tener la competencia Artesanía [Carpintería] y/o apoyar la acción). Si los PJ perdieron su carreta y piden transporte, Francesc se excusará diciendo que ya van muchos en el carro, lo cual es una verdad que se puede comprobar a simple vista. Si se le pregunta qué ha ocurrido, explicará cómo un jinete les ha adelantado de mala manera provocando el desaguisado. Si se le preguntan quiénes son y adónde van, dirá que han sido contratados por un noble para ayudarlo en una cacería (algunos de sus hombres se reirán por lo bajo cuando diga esto). Los PJ de mal vivir (ladrones, bandidos, etcétera) pueden hacer una tirada de PER×3 para reconocer en el grupo de desconocidos a compañeros de profesión. En caso de que los PJ se mosqueen, el bueno de Francesc tratará de poner paz, aunque algunos de sus hombres tengan intención de responder a las insinuaciones o provocaciones de los PJ. Onofre hará lo mismo, recordando a los PJ que tienen una misión. De una forma u otra, si los PJ no llegan a las manos (cuidado con el combate al lado del precipicio), Francesc y los suyos arreglarán el carro, se despedirán y se irán rápidamente (conocen mejor la senda), y en poco tiempo los habrán perdido de vista.

Como otra hora después, el grupo tendrá otro encuentro. Por detrás se les acercará un jinete al trote, vestido a la manera mora, con ropas de color blanco y montando un caballo de color negro. El hombre se parará al llegar cerca de los PJ y cortésmente les pedirá que le dejen pasar. Si aún tienen el carro deberán repetir la maniobra de Martí, aunque el moro esperará pacientemente, incluso dándole algo de conversación o indicaciones para facilitar la tarea. Si van a pie, bastará con pegarse a un lado de la senda. Si alguien le pregunta, dirá llamarse Abdul ben Amir Abu Riyad, embajador musulmán del imperio turco que se dirige a tierras francesas en misión diplomática (evidentemente, no revelará detalles sobre la misma). En realidad, el falso embajador es Razardí, un demonio de la adversidad al servicio de Lluç. Tras la charla, en la cual el árabe se interesará por los nombres del grupo (por si posteriormente, siguiendo las órdenes de Lluç, debiera proclamarlos adversarios), se despedirá partiendo al trote, desapareciendo de la vista tras un rato.

Un rato más tarde, en una curva que precede a una subida bastante empinada y recta, los PJ encontrarán al caballo del jinete que con tan malos modales le adelantó antes. El animal relincha dolorosamente y cojea de una de sus patas. Una tirada de combinada de Conocimiento Animal y Medicina +50 % permitirá deducir por la inflamación que el equino tiene la pata rota y otra de Descubrir +50 %, que la silla y los arreos han desaparecido. Otra tirada de Rastrear permitirá descubrir el rastro reciente de un caballo, un carro y unas huellas de un hombre que suben la cuesta. A medida que el grupo suba la cuesta (se pueden llevar el caballo si alguien lleva una cuerda y el animal los seguirá cojeando), el que saque una tirada de Descubrir observará que en lo alto de la pendiente hay un grupo de personas: un par de individuos que están sujetando a otro por los brazos mientras el resto de personas escucha expectante de una conversación entre uno de los hombres y otro vestido de blanco (un crítico reconocerá a Francesc y al embajador turco). La pareja discute acaloradamente y los PJ pueden hacer una tirada de Escuchar (combinada con Catalán) para ver si captan algo:

Hombre de blanco: Era muy sencillo, tenéis que ceñiros al plan. No llamar la atención. ¿Acaso es pedir demasiado?

El otro hombre: Os pido disculpas, pero toda la culpa es de este patán. Él mismo se lo ha buscado. Casi nos tira por el precipicio, el muy desgraciado. ¿A que ahora no tiene tanta prisa, eh?

Grupo: (Risotadas).

Hombre de blanco: Hmmm, quizás después de todo nos venga bien.

En este punto, los PJ pueden hacer una tirada de Descubrir a la mitad para darse cuenta de que el hombre de blanco acaba de darse cuenta de su presencia.

Después de decir esto último, el hombre de blanco sacará una daga y, tras unos momentos como si pensase algo, le asestará una puñalada al hombre que está sujeto, retorciéndole el arma en las entrañas. Soltarán al moribundo en un lado del camino, y a la orden del hombre de blanco de «vámonos», todos se subirán en el carro y se marcharán rápidamente. Los PJ pueden intentar seguir al asesino y su gente, pero les resultará muy difícil entre lo que tardan en subir la empinada cuesta, por no hablar de que el carretero del grupo de asesinos parece conocer el camino y se mueve con endiablada pericia y celeridad. Si todo eso no fuese suficiente, Onofre insistirá en que se socorra al herido. Al llegar los PJ a su vera se lo encontrarán agonizando. Una tirada de Medicina o Sanar indicará que las heridas son graves y necesita ayuda urgente o puede morir desangrado (está a 0 RES, y si no se le presta ayuda, puede pasar a puntos negativos en cuestión de minutos). Si se le presta ayuda, una tirada de Sanar permitirá medio sacarlo de peligro, y digo medio, porque de las heridas seguirá manando sangre aunque a menor ritmo, lo cual no será para nada normal si los PJ le han aplicado un vendaje bien apretado o han cauterizado la herida. Si los PJ usasen un medio más directo, como Bálsamo de Curación o una Piedra de Sanación, el resultado será más evidente, pues la magia no podrá curar la herida (ganancia de 5 puntos de IRR a aquellos con 80 o menos en dicha característica). Si se le mueve, Martí recuperará ligeramente la consciencia, buscando algo que escondió en unos matorrales cercanos cuando vio aproximarse a los bandidos. Cuando lo encuentre (parece algún tipo de cilindro), lo agarrará fuertemente, no soltándolo por mucha debilidad que tenga (ver el cuadro de la página siguiente).

Dejando de lado todos los extraños incidentes, Onofre insistirá en llevar al moribundo a la aldea, ya sea para que le atienda un curandero o se le conceda la extrema unción.

El Plan de Lluc

El demonólogo ha urdido un audaz plan: va a matar al hermano Iscle en la noche de la víspera de Todos los Santos. Podría hacerlo él mismo o por medio de un hechizo, pero Lluc, inspirado en las acciones del Señor de las Mentiras en San Gabriel, ha ideado algo más retorcido: va a obligar a los habitantes del pueblo a que maten al religioso, y para colmo, este va a ser consciente de todo, añadiendo un toque extra de desesperación y terror al asunto; quién sabe si con un poco de suerte, la pavorosa noche que tiene reservada al antiguo exorcista hace que este se suicide, condenando su alma a los Infiernos.

Para lograr esto, ha encargado a Razardí, un demonio de la adversidad a su servicio, que reúna un grupo de la chusma local, bandidos y ladrones, con los que asediar el pueblo y obligar a sus habitantes a refugiarse en la torre del lugar. Una vez allí, aprovechando el poder de la noche mágica y un buen número de pactos de invocación preparados por antelación, espera tentar o aterrorizar lo suficiente a los asustados aldeanos para que maten a Iscle. Para evitarse posibles fallos, Razardí se encargará de todo, quedándose él en segundo plano bajo la falsa identidad de un comerciante llegado al lugar, manipulando desde dentro a los asustados aldeanos para asegurar el éxito de la misión.

Francesc el Bueno y su gente han sido los elegidos, y antes del asedio nocturno, tendrán una tarea adicional. Deberán asegurarse de que Iscle pasa esa noche en la aldea. La tarea es algo complicada, pues el hombre es un ermitaño en todos los sentidos y apenas sale de la ermita, pero Razardí, con la excusa de robar una valiosa reliquia, llevará a los bandidos al lugar y quemará la pequeña iglesia, dando precisas instrucciones de que no se dañe al cura, «que da mala suerte matar a un religioso». Ante la desgracia, el demonio esperaba que los paisanos acogieran al religioso en el pueblo. Sin embargo, el incidente de Martí y la presencia de los PJ le ha dado una idea al demonio de la adversidad: ha dejado herido al fráter, usando la Maldición de la Herida (pág. 208/- del manual de juego) para asegurarse de que su mal estado necesite la ayuda de un médico o mejor, la extrema unción de un cura. De esta forma y como plan secundario, espera obligar al ermitaño a estar en el pueblo esa noche, aunque solo sea para asistir en sus últimos momentos a Martí.

Los bandidos no saben nada de esto. Solo saben que han sido contratados para robar una reliquia. Por la tarde se enterarán de que también hay que hacer una buena incursión en el pueblo, por lo que al final pensarán que todo esto son rencillas de nobles, y ellos, los encargados de hacer el trabajo sucio. No harán preguntas, pues el oro pagado es mucho y acalla conciencias, pero cuando entrada la noche comiencen las cosas raras, la sorpresa que se llevarán será tan grande como la de los aldeanos...

VERMELL

Vermell es una aldea joven, no teniendo más de cincuenta años de vida, que se estableció cuando el viejo conde de Urgell adquirió las tierras como dote por matrimonio y decidió enviar a un grupo de campesinos para tener el lugar bajo control y evitar incursiones de otros nobles (la zona, por lo rocosa y poco accesible, estaba prácticamente deshabitada). No esperaba el viejo conde

sacar muchos beneficios del lugar, pero el buen hacer de los colonos, en especial el de uno llamado Manric Gallart, lo hizo posible. Esto se logró cuando la comunidad abandonó la agricultura y la ganadería, al ser su práctica triste y penosa en el lugar, y se centró en la fabricación de carbón vegetal de la madera de los bosques cercanos, convirtiéndose en su única actividad desde entonces.

El lugar es un grupo de cabañas mal diseminadas enclavadas en la zona más llana y con menos pendiente de la montaña. No tiene ningún tipo de establecimiento público o comercial (ni iglesia, ni posada, ni taberna, ni herrería, etcétera), más allá de una torre fortificada en la zona más elevada del lugar y un modesto cementerio delimitado por un círculo de piedras, donde las gentes entierran a sus muertos (la tierra no está consagrada). Las cabañas son de una única habitación y suelen tener un pequeño huerto con algo de cultivo de subsistencia y algunos animales (pollos o cerdos principalmente), teniendo adosada a la vivienda una carbonera. No hay pozo, por lo que los locales toman el agua del cercano río que baja montaña abajo.

Al acercarse a la aldea, lo primero que les llamará la atención al grupo es el fuerte olor a quemado que impera en el ambiente (los locales ni lo notan al estar acostumbrados). Cuando lleguen a las afueras del lugar, verán un trío de críos que se afanan en montar una pequeña pira de madera. Al percatarse los chavales de la presencia de los PJ, cogerán palos y piedras y se dirigirán a hacer frente al grupo, acusándolos de bandidos. Una tirada de Elocuencia sacará a los niños del error (con bonificador si hay algún noble en el grupo). Si se pregunta quiénes son, los críos se presentarán, diciendo además que son la Hermandad de Vermell. Si se pregunta sobre la acusación de bandidos, les dirán que hace un rato cruzó el pueblo un carro lleno de bandidos de la región, y que si se han juntado tantos, seguro que no traman nada bueno. Sobre la hoguera, uno de los zagales dirá que su padre le ha mandado a montar una pira de madera para hacerla arder esta noche y así alejar a los espíritus. El resto de los críos se reirán de su compañero, tachando de pagano y necio a él y su padre, y dirán que con tantas hogueras por el carbón la aldea es el lugar más seguro de la Tierra. El chaval no se tomará a bien el comentario, comenzando una trifulca que los PJ deberán parar. Los críos se interesarán por quién es el herido y qué le ha pasado, y en un momento dado de la conversación, uno de los niños lo mirará y comentará que su cara le suena, aunque no sabe quién es. De todas formas, la pequeña hermandad insistirá en escoltar al grupo ante el señor del lugar, ya que su criada es la única que sabe algo de sanar.

Pasando ante las cabañas, llegarán a un descampado que parece ser lo más parecido a la plaza del pueblo, donde hay reunida una gran cantidad de gente, casi todos mujeres y niños. Hay un par de carros multicolores donde unos comerciantes ambulantes muestran sus mercancías, paños, cacharros y herramientas, pero ahora ambos están solos, pues todo el mundo parece estar pendiente de lo que se habla en la inesperada tertulia. En especial les llamará la atención un personaje con pinta de noble que discute con un campesino, ambos bien entrados en años. Al aparecer los PJ, todas las miradas se volverán hacia ellos y antes de que puedan siquiera presentarse, una de las mujeres dará un espantoso chillido al reconocer al herido que portan como su hijo. Confuso y sorprendido, el noble ordenará a las mujeres que lo lleven a la torre y lo atiendan, mientras él discute con los PJ. Presentará al anciano campesino como Manric Gallart y a él mismo como el caballero Donat de Urgell, representante del conde en estas tierras, y preguntará sobre qué le ha sucedido

EL CILINDRO

El cilindro está hecho de metal indeterminado, con ornamentos dorados recubiertos de extraños símbolos. Una tirada de Teología a la mitad (o a su porcentaje normal si se es judío) reconocerá el objeto como un guardapergaminos del tipo de los usados en las sinagogas para guardar las sagradas escrituras aunque de menor tamaño. Una tirada de Hebreo reconocerá los caracteres grabados como de dicha lengua y otra de Cábala no solo lo confirmará, sino que detectará que la especial disposición de los caracteres entraña un significado cabalístico, pues las palabras del exterior rezan un sinónimo de «Rectitud», cuyo valor gemátrico es idéntico a «Retribución divina».

Si se consigue quitar el cilindro a Martí, que aun en su maltrecha condición no lo soltará por las buenas, y se abre, se encontrará un pergamino escrito en hebreo. Aquel que pase una tirada de dicho idioma podrá leer un relato que con una tirada adicional de Teología (si es cristiano o judío reconocerá como perteneciente al Libro de los Jueces). Si se sigue examinando, llegando al final, se notará un cambio en la escritura, como si fuese una *addenda*, apareciendo un texto en un principio sin sentido. Una tirada de Criptografía indicará que el texto está cifrado (el código tiene un penalizador de -50 %). Una vez descifrado, el texto está en hebreo y contiene un ritual cabalístico para castigar a los injustos y pecadores.

a Martí. Tras escuchar lo que le cuenten los PJ, se sentirá muy turbado, diciendo que las gentes del carro son bandidos bien conocidos en la comarca y que han cruzado el pueblo a gran velocidad acompañados por un moro vestido de blanco. Lo más curioso es que en la dirección que iban el camino se vuelve más escarpado, no habiendo nada que les puede interesar. En ese momento, el caballero caerá en la cuenta de cuál puede ser su objetivo: en esa zona, cerca del nacimiento del río, se encontró hace mucho tiempo una madera con la forma de la virgen a la que los habitantes del pueblo, por respeto, le construyeron, próxima al sitio donde la encontraron, una humilde ermita de troncos para albergarla. El lugar se convirtió en lo más parecido a una iglesia que podía encontrarse por estas tierras, yendo algún lugareño de vez en cuando a rezar y poco más, hasta que hace algunos años llegó un eremita y la habitó, ofreciendo confesión a los que la pedían y una misa los domingos, lo cual era muy agradecido por la comunidad. El caballero temerá que los bandidos vayan en busca de la reliquia, ya que en el pasado nobles vecinos se interesaron por ella.

Onofre preguntará sobre la identidad del eremita, diciendo si no será por casualidad el hermano Iscle. El noble lo confirmará, declarando que es un hombre muy apreciado por la aldea aunque nunca salga de la ermita en virtud de sus votos. El goliardo pedirá a los PJ que vayan a cerciorarse de que el religioso está

bien. El caballero se disculpará por no poder ayudar, pues no tienen más tropas en el pueblo que la improvisada milicia que forman los hombres del lugar, y aunque han sido llamados, tardarán, pues andan dispersos por los bosques. Si los PJ aceptan investigar el estado de la ermita, el mismo Manric Gallart se ofrecerá a guiar al grupo. Onofre se quedará en la aldea en espera de nuevas. Los comerciantes ambulantes saludarán con la mano a los PJ mientras se dirigen en busca de la ermita, volviendo a su trabajo y gritando las excelencias de su mercancía, aprovechando que la situación es menos tensa.

Saliendo de la aldea Manric dirá a los PJ que es mejor ir a pie, que el terreno es malo para carros y caballos, además de que si siguen el curso del río llegarán antes. En caso de insistir en llevarlo (el DJ puede hacer que los bandidos ya se hayan ido cuando lleguen) requerirá varias tiradas de Conducir Carro para evitar perder el control y descubrir algunos minutos después el carro de los bandidos abandonado (según parece la reparación no aguantó) sin nadie a la vista, ni siquiera la mula. Una tirada de Rastrear detectará un rastro reciente de personas y una mula que se dirige, según confirmará Manric, hacia la ermita. El rastro también indicará que el grupo original del carro se encontró con otro grupo proveniente del bosque, con lo que los PJ pueden esperar más bandidos de la cuenta. Si al final se prefirió ir por el río, el grupo deberá apretar la marcha, pues Manric, a pesar de sus años, se mueve rápido entre las peñas (el DJ puede requerir una o varias tiradas de Suerte o Correr para evitar que algún PJ pille una resbaladiza roca y se dé un buen costalazo de 1D3-1 puntos de daño).

Sea como fuese, el grupo llegará a la ermita, una sencilla cabaña de madera. Los bandidos se encuentran allí, aunque no hay rastros del hombre de blanco ni de Francesc el Bueno. Un par de hombres sujetan a un monje de gran barba mientras otro sale cargando lo que parece la imagen de la virgen y otro prende fuego al edificio. El resto de los hombres están cerca de la ermita, vigilando por si apareciese alguien (como los PJ, así que cuidado si se acercaron con cautela o a las bravas). El viejo Manric dirá a los PJ que hay que rescatar a Iscle y recuperar la reliquia a toda costa. Cuando el viejo vea que el bandido que ha robado la imagen se dirige al bosque cercano y la ermita empieza a arder, instará a que se actúe de inmediato. El hombre escuchará el plan de los PJ, pero a menos que sea bueno y le convenza, se levantará y tras soltarle un «cagats» pegará un grito y se lanzará al combate él solito (el hombre tiene más voluntad que músculo, así que si no lo ayudan, es posible que no lo cuente). Los bandidos si son atacados tienen órdenes de huir, pero si ven solo al viejo Manric, le soltarán un par de flechazos. Si los PJ se dejan ver, se producirá una desbandada general: soltarán a Iscle y saldrá cada uno por su lado, metiéndose en el bosque cada uno por una dirección distinta (luego se reunirán). Los PJ tienen dos opciones: o socorren a Iscle o persiguen a los bandidos. El religioso parece estar bien, salvo algún moratón (una tirada de Medicina o Sanar puede confirmarlo). Si eligen perseguir a algún bandido, deberán hacer tiradas contrapuestas de Correr cada asalto. En un principio, dependiendo de cómo se acercasen los PJ, los bandidos tendrán entre uno y cinco asaltos de ventaja (en la carrera), aunque por cada tirada que acierte cada PJ y falle el bandido que persigan, reducirán en un uno la ventaja (si llegan a cero podrán ser atacados de forma normal). A partir del tercer asalto, se considera que los bandidos entran en el bosque, así que tanto estos como los PJ tendrán un penalizador de -25 %

al Correr por la arboleda y el follaje. Además, cada cinco asaltos, pueden hacer una tirada RES×5 para cada corredor, reduciéndose en un asalto de ventaja el que pierda. Si se termina acorralando a algún bandido, este sacará sus armas y se defenderá, ya que prefiere vivir a cobrar. Si se coge a alguno vivo, con unas buenas amenazas y una tirada de Elocuencia-50 % o una buena tunda acompañada de una tirada de Tormento se le soltará la lengua, revelando todo lo que sabe sobre el asunto.

Manric, tras un rápido vistazo para comprobar que el ermitaño está bien, correrá detrás del ladrón de la reliquia, pero la juventud del bandido le sacará ventaja y no lo alcanzará. Si algún PJ le ayuda el resultado puede ser distinto, aunque tras unos asaltos de carrera, con apenas aliento, el viejo pedirá al PJ que continúe solo, rogándole que lo alcance. Cuando el PJ esté en los bosques y se encuentre cerca de alcanzar al ladrón, aparecerá el moro de blanco, aunque esta vez llevará el rostro tapado y embozado. En realidad, Razardí no se arriesgará y se ha desdoblado para parar y de paso comprobar cómo se las gasta el PJ de turno. Lo primero que hará es gritarle al bandido que corra y que no gire la cabeza para ver lo que ocurre, pase lo que pase. Después le lanzará el hechizo de Mal de Tullido (pág. 175/146 del manual de juego) al PJ en una de sus piernas sin gestos y en voz baja (si van más de un PJ, Alma de Estatua). El siguiente asalto, tras la caída del PJ y aprovechando su confusión, volverá a repetir la jugada usando el hechizo Sombras Fantasmales (pág. 199/153 del manual de juego) para crear tres dobles del ladrón que correrán en direcciones distintas. Si alguno de los PJ resistiese los hechizos y continuase la persecución, el demonio se plantará delante de él con su gumaí desenvainada, dedicándose a parar y esquivar, tratando de retrasarlo lo máximo posible, aunque al primer golpe que le alcance se desvanecerá (ganancia de +10 de IRR si se tiene 95 o menos). Si se escapan varios PJ y no se dejan engañar por las ilusiones, les soltará un hechizo de Cuerda de *Cridavents* (pág. 181/148 del manual de juego) para dificultarle la carrera, dándole un penalizador extra de -25 %. Si logran superar al demonio o desvanecerlo, Razardí no tomará más acciones contra los PJ, pues el plan de Lluc es más importante que la reliquia (¿o quizás les está dando a su manera una oportunidad?). Si tras esto el PJ alcanza al bandido, desfallecido, ofrecerá la reliquia por su vida. Si el PJ acepta, la tirará hacia unos matorrales mientras sale corriendo en dirección contraria.

Más tarde el PJ se puede reunir con el resto. El fuego de la ermita se ha extendido demasiado y ha carbonizado el lugar sin que el grupo pueda hacer mucho (el río está cerca, pero apenas llega un hilo de agua a él en ese tramo y no hay cubos a mano). Iscle permanece aterrado rezando en voz baja. Si alguien le trata de calmar dirá: «¡Estamos condenados! ¡Esto no ha sido un hecho fortuito! ¡Esta es una de las noches del Diablo! ¡Viene a por mí y esta vez no hay donde esconderse!». No agregará más y volverá a sus rezos, aunque insistirá en quedarse en la ermita. Como si el mismo diablo le hubiese escuchado (en realidad Razardí está atento), el Cielo se llenará de nubes de pronto y comenzará a llover, lo cual solo hará que Manric insista al religioso en que les acompañe. Iscle hará un último intento, diciendo que no desea poner a más inocentes en peligro, a lo que el viejo quitará importancia, insistiendo de nuevo y consiguiendo que el monje dé su brazo a torcer y los acompañe. En el camino de vuelta les acompañará la lluvia apenas unos minutos, pues tras ponerse en marcha, cesará tan misteriosamente como comenzó.

ATARDECEER

Tras volver al pueblo se encontrarán que ya han vuelto todos los hombres. Esperan nerviosos en la plaza, portando lanzas y hachas y alguno incluso un mal cuidado gambesón. Junto a ellos estará el caballero, el cual viste una loriga de malla, escudo con el emblema de Urgell y una espada ceñida al cinto.

Tras escuchar el relato de Manric, los habitantes del pueblo estarán indignados (más si el viejo fue herido o resultó muerto) y clamarán venganza. Manric coincidirá con ellos y organizará una batida con todos los hombres del pueblo que partirá después del almuerzo. Donat no estará muy conforme con la idea de dejar desprotegido el pueblo, pero el argumento que darán los campesinos de que los bandidos son chusma cobarde y lo bien que hablará Manric de las cualidades guerreras de los PJ, una baza por si volviesen los bandidos, conseguirá que dé su consentimiento. Tras esto, a la hora de almorzar, invitará a todos los visitantes (los comerciantes incluidos) a la torre, donde también proveerá alojamiento en lo posible (según clase social y espacio físico, si no, siempre podrán alojarse en la cabana de los Torrassa o en la de otro campesino, o si insisten, en el frío suelo de la torre, eso sí, con un par de mantas). Dicho esto, los comerciantes invitarán a llevar en sus carros a los heridos a la torre. Durante el camino se presentarán, por un lado, Enrique Trigueros, un hombre orondo de sonrosado rostro y mucha labia (costará que se calle) y por otro, Albert Tarrés i Figueras, un hombre más bien enjuto de rostro bronceado y más callado que su compañero.

Al llegar a la torre les recibirán un hombre entrado en la cincuentena, Jaume Torrassa, el criado del caballero. Tras saludar a los recién llegados dirá alarmado que aunque Martí, su hijo, permanece estable, sus heridas no terminan de cerrarse y no sabe qué hacer. Pedirá ayuda a los presentes, siendo Iscle el que al final le acompañe, para prestar ayuda espiritual si no se pudiese de otra forma. El joven ha sido alojado en el lecho de Donat siguiendo las instrucciones de este. Si algún PJ acompaña a Iscle, podrá comprobar que la situación del herido no ha variado. Le han vendado fuertemente las heridas, pero parece que poco a poco estas se están tiñendo de carmesí (una tirada de Conocimiento Mágico indicará que la magia negra es la responsable y si la tirada es menor que la mitad del porcentaje, se recordará el hechizo Maldición de la Herida). Sigue delirando y si alguien le interroga, pasando una tirada de Elocuencia, Martí repetirá dos palabras «Enric» y «Pergamino» (si luego se comenta en la comida, Donat se preocupará enormemente, pues Martí era el criado de su hijo Enric). Si dejaron al herido con el cilindro, este habrá desaparecido. En realidad, en un momento de lucidez, el joven lo ha escondido detrás de unos libros. Si algún PJ lo busca (no sería correcto hacerlo con Iscle delante, además de que la madre de Martí no se separa de su lado), deberá pasar una tirada de Descubrir, encontrando manchas de sangre cerca de la estantería, no tardando con un examen más exhaustivo del mueble en encontrar el cilindro.

Un rato después se llamará a almorzar y se reunirán todos (a excepción de Marina Torrassa, que se quedará junto a su hijo) alrededor de una gran mesa en la planta baja. Al almuerzo acudirá también Manric para informar que la partida está lista, aunque acabará quedándose a comer por la insistencia de Donat. El caballero, por aliviar un poco la tensión, preguntará a los presentes quiénes son, también interesándose por noticias

del exterior. La conversación se desarrollará sobre trivialidades, revelando solo Onofre que ha venido para hablar con Iscle. Tras la comida Manric se despedirá, internándose con todos los hombres de la aldea en el bosque. Los comerciantes volverán a sacar sus carros a la plaza y seguirán con las ventas. Iscle volverá junto Martí, aunque será abordado por Onofre, que le entregará la carta. Si los PJ andan cerca, serán testigos de cómo la lee y su rostro se ensombrece. Acusará a los PJ de que todo esto sucede por su culpa, aunque tras recuperar la compostura se disculpará, diciendo muy serio que teme que esta noche sucederá algo muy malo y que mejor huyan. Onofre no entenderá nada sobre la paranoia del monje e insistirá en quedarse, pidiendo que Iscle se piense mejor su respuesta. El monje se resignará a la terquedad del gallego y los PJ, y tras decir que quizás han sido mandados por el Señor para protegerle, pedirá que le traigan un par de cubos de agua del río. Si lo hacen, bendecirá el agua y pedirá a los PJ que laven una de sus armas con el agua y recen un rosario. Si cumplen, más tarde Iscle bendecirá dichas armas, considerándose benditas hasta que amanezca y siempre que no hieran a algún inocente.

Los PJ tendrán el resto de la tarde libre para andar por el lugar o relacionarse. Iscle seguirá rezando con Marina, resignado a los designios de la voluntad divina. El tiempo parece pasar especialmente lento, quizás influido por la falta de taberna en el lugar, por lo oscuro que se está poniendo el día al nublarse los cielos o por acertar una tirada de IRR a la mitad que dará un mal presentimiento al PJ de turno, como la calma antes de la tempestad. La única novedad vendrá cuando, faltando poco para el anochecer, se acerque corriendo a uno de los PJ la Hermandad de Vermell. Los críos informarán de que se acerca alguien por el camino: un par de hombres montados en mulas y un viejo con un palo muy largo. Si los PJ se acercan a ver los extraños, se encontrarán con un viejo conocido, el peregrino Jordí Miralles junto a un par de desconocidos. La pareja no puede ser más dispar, uno de los hombres es alto y fornido, vistiendo un velmez con un vistoso *dabus* al cinto, mientras el otro es pequeño y enjuto, vistiendo unas humildes ropas. Lo que llamará sin duda la atención de los PJ es una especie de círculo de tela de color amarillo y rojo que llevan cosidos encima del pecho. Una tirada de Teología o Conocimiento de Área (idealmente Girona, donde es obligatorio el uso del símbolo, con bonificador +25 %, -25 % si es Conocimiento de Comarca que contenga judería que use el símbolo) desvelará que el círculo es una rotllana, un símbolo establecido por la Iglesia en el concilio de Trento para distinguir a los cristianos de los hebreos, y que en algunas ciudades (como en Girona) es de uso obligado entre judíos. Jordí sonreirá alegremente, presentándose (otra vez, recordemos que está algo senil) como peregrino. El hombre más corpulento dará las buenas tardes y preguntará de manera brusca si se ha visto pasar por allí a cierta persona, tras lo cual describirá a Martí. Si se le trata descortésmente, se le interroga o agobia de alguna forma, perderá la paciencia, subiendo el tono de la voz (el *muccadin* está muy caliente por el asunto de la judería y no le molestaría el partírle los morros a algún gentil). Su compañero intervendrá si los ánimos se caldean, presentándose como judíos del Call de Girona que andan por estas tierras en misión especial para el consejo de la ciudad, buscando a un ladrón y asesino. El judío ofrecerá un documento al PJ con aspecto más culto, donde están escritas las órdenes con el sello del consejo. Los PJ pueden mentir si lo desean, pero

es sabido que los borrachos y los niños siempre dicen la verdad, así que uno de los críos les reprochará eso de no haber visto a nadie, recordándole que Martí se parece mucho al que buscan. De una forma u otra, los judíos pedirán audiencia con la autoridad del lugar para tratar su asunto. Mientras, Jordí seguirá sonriendo y murmurando sin enterarse de nada.

En la audiencia con Donat, la cual se hará en el patio de armas, el caballero se mostrará preocupado preguntando por los incidentes. Los judíos explicarán el asalto al Call, así como el asesinato del rabino y el robo de las valiosas «escrituras» hebreas. Al conocer que Martí se encuentra en el lugar, pedirán su custodia para llevarlo ante la justicia (y por el camino interrogarlo). El hecho de que el hombre esté herido perturbará a la pareja, ya que mientras Ezequiel insistirá en llevárselo (y si se muere por el camino, voluntad de Dios), será Aarón quien finalmente decida esperar a la mañana siguiente para ver si mejora. La pareja también demandará que se le entregue el pergamino robado, aunque esto dependerá de qué hicieran Martí o los PJ con él. Concluida la audiencia, Donat invitará a pasar la noche en la torre a los hebreos, aunque solo podrá darles el suelo cercano al fuego del hogar de la planta baja y un par de mantas. Los judíos aceptarán su oferta, no queriendo perder de vista a Martí.

Poco a poco la noche irá cayendo en la aldea. Las mujeres y los niños se encerrarán en sus cabañas y los comerciantes volverán con sus carros a la torre. Los chavales de la hermandad se presentarán ceremoniosamente a Donat, ofreciéndose voluntarios para hacer la guardia esa noche en la muralla. Este no se opondrá, aunque más tarde pedirá a algún PJ que haga guardia, más que nada para que los niños no se hagan daño, aunque una tirada de Empatía revelará algo de preocupación en el hombre. Más tarde, cuando estén todos dentro y falte poco para la cena, ordenará que se cierre el portón exterior, aunque no se podrá hacer, pues dos de los críos de la Hermandad dirán que el tercero ha ido a encender la «hoguera esa». Medio molesto y turbado, Donat pedirá a algún PJ que vaya a buscar al niño (el resto de la Hermandad se le unirá en esta misión). Tras una corta caminata, el PJ y su «guardia» llegarán a la entrada del pueblo, donde se encontrará al condenado crío encendiendo la hoguera. Tras esto y antes de volver, el niño insistirá en que es necesario dar tres vueltas alrededor del la fogata para protegerse de los malos espíritus. El resto de los críos se reirá de su compañero y empezará una nueva trifulca. El PJ es libre de dar las vueltas, aunque no tendrán ningún tipo de efecto.

Mientras el PJ está tratando de poner orden en la disputa de los chavales, se escuchará el sonido de cascos de caballos en la penumbra. Momentos después, un par de jinetes se acercará a la luz de la hoguera embozados en una gruesa capa y capucha. Si el PJ les pregunta quiénes son, se quitarán la capucha revelando portar lorigas y ropa buena, y uno de ellos le responderá que quién demonios es él. El que ha hablado se presentará como Enric de Urgell, hijo del señor (más bien caballero) del lugar y su compañía, el barón de Codina. No dirán nada más, tomando una tea de la hoguera y continuando hacia la torre. Allí serán recibidos con grandes muestras de alegría por Donat, que verá desaparecer su preocupación al ver a su hijo. Enric preguntará por Martí, al que mandó a preparar su llegada. En ese momento los judíos hablarán, recordando que Martí está acusado de robo y asesinato, a lo

que Enric responderá que es mentira y comenzará una acalorada discusión (si los judíos consiguieron recuperar el pergamino, la cosa se puede poner muy calentita). Donat acallará a todos con una voz, diciendo que estos asuntos le atañen a él y que se hablará mañana bajo la luz del sol, pidiendo paz y respeto esta noche, tras lo cual pedirá a todos que le acompañen a la mesa para cenar. La cena será menos tensa de lo esperado, pues los judíos pedirán a Donat que los dispense, pues su fe les impide compartir mesa con gentiles. Además comerán de su propia comida, ya que sospechan que no encontrarán comida *kosher* en la torre (una tirada de Teología a la mitad o normal si se es judío lo confirmará). Donat les cederá uno de los cuartos para que coman, comiendo el resto en la planta baja. La comida no tendrá mucha conversación, pues el asunto de Martí, la cuestión de los bandidos (la partida de búsqueda todavía no ha vuelto) y el pesimismo de Iscle parecen haber hecho mella en los comensales a excepción de los comentarios de Enrique, que simplemente no puede estar callado, y las insinuaciones del barón de Codina, que no parará de lanzar pullas contra el pueblo de Israel en general y la pareja de judíos en particular. Tras la cena, los ánimos no estarán mejor, así que todo el mundo se retirará a descansar menos los que estén de guardia. Martí seguirá en la alcoba de Donat junto a sus padres e Iscle, que ha rechazado una de las habitaciones de invitados. En la primera planta pernoctará el barón de Codina en el dormitorio de Enric, el cual se lo ha cedido, durmiendo este en uno de los dormitorios de invitados y su padre en el otro. El resto deberá dormir en el suelo de la planta baja al lado del fuego o en alguna cabaña de campesinos. Los comerciantes dormirán en sus carros.

LA NOCHE MÁS LARGA

Mientras todo esto ha sucedido en la aldea, Razardí ha reunido a su hombres y, gracias a sus hechizos, ha esquivado la batida de Manric. Tras revelarle la segunda parte del plan a los bandidos y darles un sustancial adelanto en oro, ha llevado a los bandidos al bosque más lejano de la torre y les ha hecho esperar, diciendo que atacarán esta noche aprovechando las brumas nocturnas (los bandidos se han extrañado, pues no es zona que tienda a tener brumas, pero no han dicho nada). Cercana la medianoche, cuando todos estén durmiendo, Razardí usará el primer pacto de invocación, trayendo a Zugiel a escena. El demonio servidor creará una espesa niebla que surgirá de los bosques y envolverá toda la aldea. Si hay algún PJ de guardia en la muralla, verá cómo la bruma se extiende lentamente por todo el lugar, ocultando incluso las luces del fuego de los hogares o la fogata de los chavales. Aprovechando la poca visibilidad, los bandidos, por grupos, irán desalojando cabaña por cabaña a mujeres y niños, quemándolas a continuación. En un principio solo asustarán para que los moradores huyan, pero si alguien no colaborase, tienen permiso para eliminarlo. Pronto la aldea se llenará de gritos de terror, huyendo madres con sus hijos en dirección a la torre mientras piden auxilio. Si algún PJ decidió pasar la noche en alguna cabaña de campesinos, vivirá la situación de muy primera mano cuando un grupillo de bandidos (de dos a cuatro, según número de PJ y calidad de estos) empiece a echar abajo a hachazos la puerta de la cabaña. Si consiguen desembarazarse de ellos, la familia de la cabaña le rogará que les lleven a la torre, pues allí estarán seguros. Si así lo hacen, se encontrarán con otras familias que corren en la misma dirección mientras las cabañas empiezan a arder a

diestro y siniestro, habiendo grupillos de bandidos que en un principio no atacarán, solo amenazarán con sus armas. Si deciden hacerse los héroes y empezar a eliminar a los bandidos, Zugiel entrará en acción. El demonio solo tiene órdenes de crear la niebla, reunir a todos en la torre, evitando que nadie escape, y hacer algún «apoyo logístico», así que invisible e intangible, escondido en las brumas, les hablará a los PJ diciéndoles que la lucha es inútil y lo mejor es guardarse tras los muros de la torre. Si los PJ insisten en luchar, el demonio soltará una sonora carcajada, y tras agregar un «esta noche nos vamos a divertir mucho» usará potentes ráfagas de viento para empujarlos hacia el edificio, vientos que atravesarán las brumas sin moverlas lo más mínimo (+5 si se tiene IRR 95 o menos). En la torre, al ver la situación, Donat ordenará abrir las puertas y recibir a los refugiados mientras que todo aquel que pueda empuñar un arma se apostará en la muralla o a pie de la puerta con arcos o ballestas. Los PJ de la torre son libres de salir y reunir a los campesinos.

Una vez reunidos los campesinos se cerrará el portón y todo el mundo se apostará en la estrecha muralla, preparado para repeler cualquier ataque. Este no se producirá, esperando varios minutos en tensión. En su lugar, desde algún punto bajo la muralla oculto en la niebla se escuchará:

— ¡Hla de la torre! ¡Vengo en son de paz por ahora! Traigo el siguiente mensaje, así que escuchad bien si queréis ver el próximo amanecer. Entre vosotros está uno que se hace llamar Iscle, que ha ofendido, y mucho, a un poderoso señor. A mí ni me va ni me viene, pero el que paga ha dicho que la ofensa debe ser lavada, así que, si estimáis vuestra vida, arrojaréis su cadáver por la muralla. Y esto es importante —lo diré remarcándolo mucho, como si le hubiesen insistido—: su cadáver; nosotros no queremos tener nada que ver con la muerte de un religioso. Tenéis poco tiempo para pensar vuestra respuesta o entraremos, y creedme que si entramos, mataremos a todo hombre, mujer o niño (nada personal, solo negocios).

Tras lo dicho se oirá al bandido salir corriendo, dejando a todos conmocionados por el ultimátum. Iscle se arrodillará y comenzará a rezar. El primero en hablar será Albert Tarrés i Figueras, que tachará todo de locura y dirá que no se debe abandonar al monje. Donat coincidirá con el comerciante, diciendo que no se le van a pagar al religioso sus mercedes dándole tan horrible y traicionera muerte. Por ello ordenará a todos que se preparen para el combate y, subiendo a la muralla, gritará a pleno pulmón que «si queréis el cadáver de Iscle, vais a tener que pasar antes delante del mío, y si tenéis narices (por no decir otra cosa), atreveos a venir». La respuesta del otro bando no dejará esperar, escuchándose multitud de gritos avanzar por la niebla, comenzando el asalto, que consistirá en tres docenas de bandidos con largas escaleras de madera que intentarán subir a las murallas. Aunque la niebla sea espesa, el ataque no debería ser complicado de repeler, ya que los PJ tienen la ventaja de la posición. Cuando los bandidos pierdan la mitad de sus efectivos, empezarán a huir, primero uno o dos y luego todos en desbandada.

Cuando los bandidos empiecen a huir, se escuchará un grito en la niebla. El que pase una tirada de Escuchar oír: «¡Ya basta de tantos remilgos! ¡Se acabó la farsa!». Es Razardí, el

LA TORRE

La torre de Donat es una vieja torre fortificada, que fue reformada cuando el caballero fue destinado a la aldea.

- ✧ La pequeña muralla se ha hecho más grande y espaciosa, teniendo forma de un rectángulo un poco irregular. Dentro se alberga un pequeño corral, caballerizas y una modesta fragua para reparaciones de emergencia.
- ✧ Aparte del portón de entrada a la muralla, la torre tiene un portón igual de grueso en la entrada de la torre.
- ✧ La planta baja cumple funciones de comedor, cocina y salón para la vida cotidiana.
- ✧ La torre tiene un pequeño sótano que actúa como bodega y despensa. La estancia fue ampliada para contener el trigo que se compra en el exterior para hacer el pan de los aldeanos.
- ✧ En la segunda planta se encuentra el antiguo dormitorio de Enric, que ocupa casi una quinta parte del piso en el arco norte. El resto se distribuye en tres habitaciones: dos dormitorios, uno para invitados y otro que ocupaba el matrimonio Torrassa hasta que este se mudó a una cabaña cercana, y una habitación que en un principio era una armería que ha terminado convirtiéndose en un trastero, ya que hace años Donat distribuyó las armas a los aldeanos para que las tuviesen más a mano.
- ✧ En la tercera planta vive Donat, teniéndola como dormitorio, estudio, biblioteca y sala de recepciones oficiales. Llama la atención las estanterías repletas de libros, mayormente novelas y textos religiosos (ningún libro de magia u ocultismo).

En el edificio viven Donat y sus dos criados, el matrimonio Torrassa, aunque por la noche se queda él solo, acompañado por dos aldeanos que se van turnando, los cuales hacen guardia en la muralla por si acaso apareciesen bandidos aprovechando la oscuridad. Si este caso se diese, los centinelas han de alertar a la aldea tocando una campana de bronce situada cerca del portón.

cual usará el segundo pacto de invocación y traerá de los Infiernos a una docena de despojos que poseerán a los bandidos que están huyendo. Estos caerán con convulsiones, levantándose al poco con una cara llena de maldad y reanudando el asalto, usando las escaleras de madera o trepando de manera antinatural las murallas. Los despojos también poseerán a los bandidos muertos y, para mayor horror, comenzarán a estrangular a sus hijos e incluso a alguna de las madres. Al tiempo que esto sucede, la niebla se aclarará de golpe,

aunque con la oscuridad reinante no servirá de mucho, solo lo suficiente para permitir ver el espectáculo de las posesiones. Los posesos atacarán de manera desordenada y caprichosa, ensañándose con los caídos, lo cual facilitará eliminarlos.

Tras este ataque se producirá una pausa como de media hora, tras la cual, acercándose al portón se verá una figura blanca embozada. Se trata de Razardí desdoblado, que repetirá la oferta diciendo que no tienen por qué morir inocentes por los pecados de uno. Donat volverá a negarse, al igual que su hijo, el barón de Codina y Albert, mientras se empiezan a escuchar los primeros murmullos por parte de los aldeanos. Iscle, por su parte, seguirá rezando. Al primer signo de ataque o si se niegan a cumplir su propuesta, Razardí se quitará el embozo y desaparecerá. El siguiente paso del plan del demonio lo hará dirigiéndose al cementerio, donde usará otro pacto para llamar a una sombra al servicio de Mobius, el cual despertará a los muertos enterrados bajo la forma de vasallos de la tumba. Los muertos, usando parte de los recuerdos de su vida, se dirigirán hacia la torre en grupo, llamando a sus familiares, rogándoles que hagan lo que se les pide, ya que no desean que mueran. El espectáculo será dantesco: los niños llorarán, las mujeres gritarán, pero la consecuencia más notable será que ya empezarán a oírse voces entre los refugiados de si no sería mejor hacer lo que se les pide, voces que serán acalladas por Donat, por los fráteres y, por supuesto, el bueno de Albert. El barón, especialmente cansado del horrible espectáculo, ordenará disparar contra los muertos andantes, siendo él mismo el que lance la primera flecha. Los vasallos de la tumba empezarán a «escarbar» en un punto de la muralla, y lo más sorprendente es que la piedra cederá (Zugiel ha echado una manita con un Mal de Piedra). La cosa se pondrá más fea si los vasallos se ponen voraces, aunque de una forma u otra, si terminan atravesando la pared (deben hacerle unos 65 puntos de daño para abrir el agujero para pasar), atacarán a todos de forma indiscriminada. Si se consigue derrotar a la oleada de muertos, sería buena idea tapar de alguna forma el agujero y la mejor opción sería volcar los carros de los comerciantes, cosa que no hará la menor gracia a Enrique, pero Albert lo consolará diciendo que es mejor salvar la vida.

Tras otro rato de tensa calma, Zugiel volará invisible entre las murallas, se colará por los rincones de la torre, repetirá la oferta y, no esperando respuesta, volverá a las brumas tras recordar el mensaje. Las gentes, asustadas ya, empezarán a hacer corrillos, discutiendo el tema en voz baja para no llamar la atención de Donat, su hijo o el barón. Albert se quedará con Enrique consolándolo, pues el hombre ha perdido todo lo que tenía y, aunque verá a la gente cuchichear, no entrará en el trapo como en anteriores ocasiones. Otro rato después, se escucharán agudos chillidos provenientes de los cielos. Razardí ha vuelto a usar otro de los pactos y ha invocado a Gradio, el cual proveerá de tropas infernales. Las primeras, media docena de *streghes*, debían actuar en un principio como exploradoras, pero tras dar un par de vueltas sobre la muralla, se posarán sobre lo alto de la torre y, todas a una, arrancarán la trampilla, entrando por arriba. Una vez dentro, pasarán de órdenes (en fin, tropas de Gradio) y se dedicarán a volar por el edificio, buscando algún crío que llevarse mientras sueltan malignas risotadas. Una de ellas olerá la sangre de Martí y se posará sobre él, dispuesta a darse un festín con el moribundo. Esto hará que la madre que se encuentra con el joven dé espantosos chillidos pidiendo ayuda mientras trata de defenderlo a escobazos. Los PJ

tendrán bastante trabajo, pues pronto las *streghes* arrebatarán algún recién nacido a las madres y entenderán la huida, así que deberán dividirse. Albert, valeroso, hará frente con su cuchillo a la bestia que amenaza a Martí, aunque esta lo esquivará fácilmente dándole un buen garrazo en un brazo. Si algún PJ anda cerca, podrá tirar Empatía, detectando si lo consigue que el mercader no solo está enfadado, sino de alguna forma sorprendido (esto tiene su razón, pues Lluc ordenó a todas sus huestes que no le atacasen aun cuando si cumplieran el «papel» de hacerlo, así que no se esperaba la herida...). Dependiendo de la actitud de los PJ, puede morir Martí o ser arrebatado alguno de los niños (puede que incluso alguno de los miembros de la Hermandad), lo cual disminuirá la moral de las gentes.

Terminada la jugada de las *streghes*, Razardí dejará a las gentes de la torre otro rato de tensa espera para que decidan el destino del monje y, tras ello, les echará otra manita en la decisión, usando otro pacto de invocación, llamando a Nevía. La diablesa de la tentación, bajo la forma de una bella campesina, se acercará a algunos de los PJ en un principio fingiendo miedo, luego comentando el tema de Iscle preguntando la opinión del personaje y más tarde, dejando caer que qué querría el PJ por matar al monje (la tentación de Nevía es especialmente sutil, así que ojo). Si el PJ es descortés o despide a la mujer, esta se irá enfadada en busca de otro personaje al que tentar. Si el PJ escucha a la diablesa actuando de una manera más o menos educada, pero se niega a ceder a sus tentaciones, la mujer le sonreirá con una seductora mirada, despidiéndose con un «hasta luego» (a Nevía le encantan los retos, así que el PJ puede recibir en el futuro su visita en más de una ocasión). Si el PJ descubre las intenciones de la «mujer» (una tirada de Memoria con -25 % permitirá darse cuenta de que es la primera vez que ve a la mujer y que no la había visto antes entre las refugiadas), Nevía usará Polvos de Viaje (pág. 222/- del manual de juego) y se desvanecerá, dedicándole un guiño al perspicaz PJ. Ante las visitas de las *streghes*, Zugiel y Nevía, Iscle no perderá el tiempo y, viendo el peligro, procederá a consagrar la tercera planta de la torre para evitar posibles visitas infernales a la estancia (en un principio lo hará para proteger a Martí. Si este está muerto, puede que no se le ocurra, haciéndolo luego o si algún PJ se lo pide, lo que hará más «divertida» la velada). Los resultados del ritual pueden poner más difícil la tarea de Razardí, así que pasará de más preámbulos y ordenará a Gradio que llame a sus tropas para la batalla. De algún punto de la niebla se escuchará el tocar de un cuerno, y tras él, un ingente griterío de gargantas no humanas que se acercan. En breve, aquellos que estén en las murallas verán aparecer una oleada de engendros infernales a la carrera. Las huestes del Averno se componen de dos bebrices armados con gigantes y toscas hachas a dos manos acompañados de multitud de cinocéfalos y bafometos. Como no podía ser menos al ser tropas de Gradio, los engendros tienen sus particulares debilidades que los PJ podrán explotar: los bebrices son ciegos (tirada de Descubrir para notarlo), aunque se hacen ayudar de un diablillo que porta cada uno en un pendiente que le indica hacia dónde ir y qué hacer (tirada de Descubrir a la mitad para verlo o crítico de Escuchar para oír la aguda voz de los diablillos entre todo el jaleo). La ayuda de los diablillos reduce el penalizador de la ceguera de los bebrices a un -25 %, teniendo una iniciativa normal. Los bebrices se dedicarán a derribar el portón ignorando cualquier otro enemigo, y serán

ayudados por Zugiel, el cual creará una fuerte ráfaga de viento que entorpecerá las flechas (competencia de Lanzar, Arco o Ballesta a la mitad, la mitad de daño en caso de acierto). Se deben hacer 50 puntos de daño al portón, superando sus 15 puntos de armadura por grosor, para abrir un agujero por el que pase un engendro, con 25 puntos de daño más pasarán dos engendros a la vez y con un total de 100 el portón estará destruido. Los cinocéfalos defenderán como puedan a los bebrices mientras lanzan piedras o lanzas a los defensores (cada uno porta una y, en caso de lanzarla, después luchará con sus garras o mordiscos). En caso de que mueran los bebrices, los cinocéfalos recogerán sus hachas y las usarán como improvisado ariete contra el portón. Son especialmente lujuriosos estos engendros y, en caso de ver una chica guapa, pasarán del combate para saciarse con ella, lo que incluso puede provocar peleas entre ellos. Los bafometos son de los seres más sanguinarios de su especie, así que tratarán de entrar por todos los medios, no esperando a sus colegas. Elegirán dos caminos, por un lado intentarán entrar por el agujero bloqueado de la muralla (el creado o a medio terminar por los vasallos de la tumba), royendo los carros que lo taponan, y por otro, harán un agujero por debajo de las murallas para entrar (esto les llevará un tiempo considerable y los apartará del combate, pero en su frenesí no serán conscientes de ello). Una vez en combate se lanzarán contra un oponente y lo morderán hasta llevarlo al doble del tope de puntos negativos, solo atacando y sin esquivar ataque alguno.

La batalla será feroz, y aun cuando se pueda eliminar a los bebrices y hacer que aguante el portón, las hordas infernales encontrarán otra manera de entrar. El número exacto de engendros se deja a elección del DJ, pero en caso de ser los PJ excesivamente eficaces en la defensa, Gradio traerá tropas de reserva para seguir el asalto. La batalla está perdida de antemano y, antes o después, Donat se dará cuenta de ello y gritará a todos que se retiren al interior de la torre. El barón de Codina se negará a abandonar la batalla pidiendo que todos permanezcan en sus puestos. La situación se pondrá tensa, pero Donat no se andará con tonterías y sentenciará que los que se queden fuera no esperen luego entrar. Los comerciantes se retirarán al interior junto a los judíos. Enric, aunque en un principio permanecerá al lado del barón, al final cederá a los gritos de su padre y entrará en la torre. Los PJ son libres de permanecer defendiendo la muralla junto a Didac, pero eso significará su muerte, pues no recibirán ayuda de los de dentro, y cuando las cosas se pongan realmente difíciles, Donat será tajante y no dejará que se abra la puerta. Si los PJ hacen caso al señor de la torre y se retiran, el barón no tendrá más narices que retirarse con ellos (fanático es, pero no suicida) y una vez dentro increpará a todos llamándoles cobardes (y cosas peores), lo que elevará aún más la tensión. Una vez se cierre la puerta interior, se atrancará la puerta, apilando cualquier tipo de mesa, mueble o arcón. Las huestes infernales terminarán entrando a la muralla y empezarán a golpear la puerta durante un rato, aunque esta aguantará el envite. De pronto cesarán los golpes y se escuchará la voz de Razardí, recordándoles que no tiene que morir nadie más, que aún pueden entregar el cadáver de Iscle y vivir. Tras esto, se hará un silencio, que las mujeres y niños aprovecharán para llorar aterrados. Donat pedirá a los hombres que le acompañen a su alcoba mientras deja a los chavales de la Hermandad de guardia al lado de la puerta. Arriba se encuentra Iscle rezando, acompañado del febril Martí (o no, si murió frente a las *streghes*) y su madre. La habitación ha cambiado un poco (alguien que saque una tirada

de RR a la mitad lo notará, aunque no sabrá el qué) y no solo en cuanto a los cirios que el monje ha encendido por la habitación, en especial cerca de una cruz que cuelga de una de las paredes (el monje ha sacralizado la alcoba). El caballero pedirá a la mujer que salga y hablará con franqueza al grupo: no sabe cómo van a salir de esta ni cuánto tiempo aguantará la puerta de la torre ante un asalto serio, así que pedirá ideas. Enric propondrá una: entretener a los demonios en la puerta mientras el resto de la gente se descuelga por el exterior de la torre. La idea no es mala, pero no todos saben trepar y no se sabe si los demonios «picarán» (Zugiel anda vigilando). Los PJ pueden exponer algunas de sus ideas, aunque cuando el grupo esté escaso Iscle hablará. El monje ha consagrado la alcoba y podrá contener a todos los supervivientes (depende de cómo haya ido la aventura, con más o menos holgura), así que propondrá que, en caso desesperado, se refugien en la estancia y recen al Señor para que este les proteja en esta hora tan negra. Albert preguntará si los rezos detendrán a los demonios, a lo que el religioso replicará que si la fe en Dios es fuerte, así lo hará (una tirada de Empatía revelará que no está muy seguro...). El comerciante no se sentirá muy tranquilo por la respuesta, y por primera vez en toda la noche expondrá la solución de la que todo el mundo ha evitado hablar. Albert tratará de exponer el sacrificio del monje de la forma más racional, diciendo que con una única vida se salvará al resto y que Dios recompensará su martirio; concluirá diciendo que si no quiere condenar al que lo mate, Iscle podría quitarse él mismo la vida. El barón se sentirá indignado por la propuesta, al igual que Enric y Donat (este último menos, pues ver a su gente morir le ha hecho mella y está empezando a dudar). El barón no dejará continuar al comerciante, tachando a todos de cobardes, diciendo que si hubiesen aguantado en la muralla habrían tenido una oportunidad. El *muccadin* pedirá un poco de silencio (por no decir otra cosa, pues está hasta los mismísimos de Didac) y si no se tercia, ante el poco caso que le hará el barón, bien se puede armar una trifulca cuando el judío le arree un buen puñetazo al noble. Si esta comienza, Iscle pedirá que cese de inmediato, ya no solo por evitar la violencia, sino por el mal que puede hacer a la estancia sacralizada el derramamiento de sangre. De una forma u otra, la reunión se tendrá que posponer cuando los gritos de los chavales de la Hermandad alarmen a todos. Al bajar el grupo descubrirá el motivo: un extraño charco de sombras semisólidas parece haberse filtrado por las rendijas de una de las paredes y está devorando viva a una de las mujeres sin que esta parezca poder escapar, solo pudiendo dar unos espantosos chillidos que hielan la sangre (Razardí ha usado otro de los pactos para llamar a Culzca). Donat y los fráteres se lanzarán al ataque, pero sus golpes atravesarán al demonio sin dañarlo. Solo el fuego, las armas mágicas o benditas dañarán a Culzca, así que dependerá de los PJ salvar la vida a la mujer (el resto no parecerá haber caído en esas posibilidades, aunque si la situación se desmadra, el DJ puede hacer que uno de los críos de la hermandad intente quemar al demonio con una antorcha). Si el demonio empieza a llevar las de perder, se filtrará a la bodega a través de la trampilla y, tras maldecir el cerrojo, se dedicará a comerse las reservas de grano mientras espera la llegada de los refuerzos para mayor desgracia de los locales.

El fracaso del demonio desencadenará el asalto final de las huestes infernales. Los bafometos empezarán a roer la parte baja de la puerta mientras los bebrices y los cinocéfalos intentan echar las puertas abajo con sus hachas. Ante los acontecimientos, Iscle dirá a todos que se refugien en la alcoba de Donat y recen a Dios por su protección. Esta escena se puede jugar de varias

formas, pero lo ideal es que cuando las gentes empiecen a subir las estrechas escaleras (pasar de dos en dos, necesita una tirada de AGI×4 o se caerá el que esté más al filo), la puerta empiece a ceder, y se abra un agujero que deje pasar a algunos engendros que los PJ (y demás hombres) deberán contener mientras el resto sube. Una vez arriba, el monje alejará a todos de la escalera y pedirá que todo el mundo se arrodille y rece e, inexplicablemente, se obrará el prodigio, pues los demonios no podrán subir a la segunda planta, dando horribles gritos de odio e impotencia desde las plantas inferiores. Ante el milagro, Iscle pedirá a todos que continúen rezando, permaneciendo así durante un largo rato. Todos parecerán más calmados con los rezos y los demonios incapaces de subir, aunque con el pasar del tiempo Albert parecerá más y más nervioso (el tiempo se le acaba).

AMANECE, que No Es Poco

Tras un tiempo indeterminado de rezos, el que examine alguna de las estrechas troneras y saque una tirada de Descubrir -25 % descubrirá que el amanecer está próximo, pues comienza a clarear débilmente. Albert perderá los estribos, abandonará los rezos y gritará que todos van a morir, que lo mejor es matar a Iscle. Los supervivientes tratarán de calmarlo, pero lo que hará que se calle es el repentino silencio que se hará en la torre, cuando el coro de engendros y demonios que no ha dejado de gritar y maldecir cese de improviso. En ese repentino silencio se escuchará los pasos de alguien que sube la escalera y un alegre silbido. Si alguien se asoma, verá un enano de nariz ganchuda y dientes desiguales que sube silbando, aunque se quedará a un peldaño de subir del todo. Hará una reverencia a los presentes y dirá:

— Buenas noches. Siento la tardanza, pero otros asuntos me tenían entretenido. Veo que mi justa venganza contra ti, Iscle, va a tener que esperar un poco más, pues parece que has podido resistir el plan que contra ti se había urdido. ¡Bravo a todos vosotros! No os haré sufrir más, así que cualquiera que quiera abandonar el lugar y dejar esta pesadilla puede hacerlo. Salid si os place. Tenéis mi palabra de que ningún demonio o engendro de los Infiernos os dañará.

El que saque una tirada de Conocimiento Mágico -25 %, Leyendas -50 % o Demonología recordará que bajo la forma de un enano de aspecto parecido se presentaba el mismísimo Astaroth, el Señor de la Mentiras. Aparte de este detalle, una tirada de Empatía (incluso con un crítico) indicará que las palabras del enano son ciertas y que dejará escapar a aquel que lo desee. Albert, por su parte, al ver al enano se quedará sin palabras, con una expresión de sorpresa y temor en el rostro. Si alguien trata de escapar, el enano se apartará dejándole pasar mientras los demonios y engendros de abajo abren filas para ceder el paso... solo para lanzarse sobre el infeliz y despedazarlo cuando intente descender a la planta baja mientras el enano suelta una cruel carcajada. Si nadie se atreve, el DJ puede mostrar el macabro espectáculo cuando unas de las mujeres más desesperadas (una de las que perdió algún niño a manos de las *streghe*) salga corriendo escaleras abajo. El enano todavía tendrá la sorna de preguntar si alguien más desea bajar. Si algún valiente (¿los fráteres siguen vivos?) ataca al enano (Iscle pedirá que se contengan, pues el derramamiento de sangre puede anular el suelo consagrado), verá como

su arma, si es de metal, se pone al rojo vivo (2D6 de daños, más 1 punto extra durante 1D6 asaltos, las armaduras no protegen), si es de madera, estalla en llamas (2D6 puntos de daño) o su brazo se gangrena (si se usa Pelea, el brazo o la pierna quedan inútiles y no responden, pérdida de 3 puntos de RES permanentes y ganancia de la vergüenza manco o cojo). Tras estos actos, el enano entrará en la estancia (es que es un demonio superior) y, con un gesto, hará que un taburete vuele hasta él, usándolo a continuación para sentarse al tiempo que con tono burlón suelta un «¿y ahora qué?». Albert aprovechará los espantosos actos para insistir en matar y entregar a Iscle, pero en caso de que nadie le haga caso o que algún PJ ya empiece a olerse las lealtades del comerciante, sacará de improviso su cuchillo y a la mujer o niño más próximo le rebanará el cuello, tras lo que saldrá corriendo y se colocará al lado del enano al tiempo que grita: «¡Ya podéis entrar! ¡Matadlos a todos! ¡A todos!».

Los demonios rugirán de alegría al ver el suelo consagrado mancillado por la muerte de un inocente y subirán ruidosamente la escalera ante el horror de Iscle y los gritos de pánico de los supervivientes, pero no terminarán de subir, pues se quedarán en el último escalón antes de entrar en la estancia.

— ¿Cómo es posible? — preguntará sorprendido Albert—. El suelo ha sido mancillado. ¡Nada os detiene!

— ¡Oh! ¡Pero si que hay algo que los detiene! Yo — replicará el enano.

— ¿Pero...? — intentará razonar el comerciante.

— ¡Calla, necio! — le interrumpirá el enano—. Si lo quisiera muerto, yo mismo lo habría matado. Pero no deseo que Él tenga otro mártir más del que presumir. Esa era la idea de todo tu plan, ¿no? Bien, te di de plazo hasta el día de Todos los Santos. Está a punto de amanecer. Aquí estoy e Iscle sigue vivo. ¿Qué hago contigo?

Albert, desesperado, se lanzará con su cuchillo con intención de matar al monje. Será tarea de los PJ detenerlo (no debería ser demasiado difícil). Cuando el demonólogo esté herido de muerte, el enano le recordará que «está esperando», a lo que el hombre, usando sus últimos momentos de vida, responderá con un «dadme otra oportunidad». Esto provocará una carcajada del enano, que replicará: «¿Quieres otra oportunidad? No te daré una... ¡Te daré mil! ¡Que no se diga que no soy magnánimo!».

Y tras soltar un «hasta más ver», el enano bajará las escaleras soltando unas aterradoras carcajadas mientras Albert grita de dolor. Y es que el demonólogo no grita por el tormento de las heridas, sino porque su cuerpo se está convirtiendo lentamente en piedra, de forma que cuando el primer rayo de sol le alcance, ya solo quedará de él una figura de piedra vagamente humanoide (+1D10 de IRR si esta es menor de 115 %). Si alguien trata de seguir al enano, verá que ha desaparecido, al igual que todos los demonios que antes atestaban la torre. Las gentes, aterradas por todo lo sucedido, no se fiarán y no saldrán de la habitación, rezando hasta bien entrado el día cuando unas voces les llamen. Manric y los suyos han vuelto solo para descubrir la aldea prácticamente destruida. Las mujeres saldrán a abrazar a sus maridos, mientras entre llantos y sollozos les relatan los espantos de la noche anterior. Donat se dejará caer en una silla y rendido, bajará la cabeza permaneciendo en silencio, sin saber qué le deparará el futuro a él y sus gentes.

Epílogo

Al día siguiente, tras dar Iscle cristiana sepultura a los muertos, los lugareños tratarán de empezar de nuevo reconstruyendo sus cabañas (mientras, Donat cederá la maltrecha torre como cobijo temporal a los aldeanos). El ambiente está enrarecido y las gentes, aun habiendo salvado la vida, sienten un gran dolor y desesperación por todo lo perdido. Por un lado agradecen a Iscle su determinación por ayudarles, pero por otro no olvidan que fue por su culpa que todos han sufrido. El religioso será consciente de ello y dirá a Onofre (o alguno de los PJ, si el gallego murió) que acepta acompañarles a Toledo. El antiguo exorcista no sabe si aceptará la oferta de Anselmo o no, pero sí que es momento de abandonar el lugar. Si los PJ así lo hacen, tras un tranquilo viaje (o no, el DJ puede intercalar alguna aventura o encuentro), llegarán a la ciudad, donde se le pagará el resto del dinero estipulado, dando por concluida la aventura.

¿Qué será del destino del resto de personajes (suponiendo que aún vivan)?

- ✧ **Onofre Lopesino:** El goliardo verá en todo lo sucedido una señal del Cielo para que cambie, así que hará solemne voto de enmienda y abandonará sus pecaminosos hábitos por un tiempo, hasta que llegue a Toledo y celebre la vuelta a casa con unas cuantas jarras de vino, acompañadas de buen cochinillo y la compañía de un par de buenas mozas.
- ✧ **Jordí Miralles:** El viejo peregrino solo habrá sobrevivido si algún PJ le ha echado un ojo, ya que por su edad y con su cabeza poco podrá hacer para defenderse de forma adecuada. Será uno de los más afortunados, pues en pocos días emprenderá camino a Santiago y en algunos más olvidará todos los terribles sucesos vividos.
- ✧ **Martí Torrasa:** Lo mejor que al fráter le puede pasar es que acabe muerto por las *streghes*, pues las heridas le mantendrán en un delirio perpetuo, aunque si alguien pudo matar a Razardí todavía tendrá esperanzas de recuperarse. Si esto sucede, abandonará la Fraternitas Vera Lucis y se quedará en la aldea el resto de sus días (ya ha tenido suficientes encuentros con brujas y demonios).
- ✧ **Donat de Urgell:** Después de ver todo por lo que había luchado destruido en una noche, el viejo caballero se desmoronará, aunque sacará fuerzas de flaqueza para seguir ayudando a las gentes de su aldea, redoblando sus esfuerzos por el bien de sus paisanos. Manric y los supervivientes agradecerán su ayuda y se unirán a su empresa.
- ✧ **Dídac de Codina y Enric de Urgell:** El barón solo verá su determinación renovada por los sucesos de la noche. Pedirá a Enric que invite a su padre a unirse a la Fraternitas Vera Lucis, pues lo ve maduro tras lo pasado, y que vaya a Girona a preparar una partida de hombres para eliminar los testigos. Enric se negará sabiendo que su padre jamás abandonaría a su gente y tampoco accederá a matar a sus paisanos; podría pasar el matar a unos testigos desconocidos, pero no a la gente con la que se ha criado. El barón lo tachará de traidor y abandonará la aldea, prometiendo volver. Enric se quedará con su padre con la excusa de ayudarlo en la reconstrucción, aunque esté más preocupado por protegerlo de las iras de la Fraternitas Vera Lucis. Por cierto, Iscle, Onofre y por supuesto, los PJ son

Deus Ex MACHINA

No todo tiene por qué ser dificultades para los PJ. Existen varias opciones que pueden ayudar a aligerar la aventura:

- ✧ **Aarón:** La magia del cabalista quizá no sea muy ofensiva, pero si los personajes necesitan que se les eche una mano a nivel de conocimientos, Aarón puede ser la persona que buscan.
- ✧ **Manric y la batida:** Los hombres de la aldea salieron en busca de los bandidos y fueron engañados por Razardí, alejándolos de la aldea. En un momento dado, pueden haberse dado cuenta que siguen pistas falsas y volver a casa antes de tiempo, pudiendo llegar cuando las cosas estén más difíciles para echar una mano a los defensores, que, aunque gentes sencillas, cuando vean a sus familias en peligro, aun por el mismísimo demonio, apretarán los dientes y tirarán para adelante (eso no quita que el DJ haga algunas tiradas de Templanza para determinar si todos los hombres se unen al ataque o alguno recula).
- ✧ **La Virgen de las Aguas:** ¿Recuperaron los PJ la imagen? Sería bueno que lo hubiesen logrado pues el icono, aunque más parece un tronco con una forma caprichosa que una imagen de la virgen, es sin duda sagrado. Los demonios y engendros se sienten repelidos por la madera, no pudiéndose acercarse a más de 1,5 varas de ella, doblándose esa distancia si la sujeta alguien de corazón puro o con fe. Además su contacto quema a las huestes infernales como si de agua bendita se tratase. Iscle puede (o no) tener idea de lo sagrado de la talla y usarla como «escudo». Si a nadie se le ocurre usar la talla de esa forma, el DJ, si ve las cosas apuradas, puede hacer tiradas de Teología a los PJ para «dar» la idea.

testigos, así que antes o después, Dídac se interesará por ellos. Por cierto, si los judíos siguen vivos, aún tendrán que lidiar con ellos.

- ✧ **Francesc el Bueno:** Si no fue muerto ni poseído, al ser acogido en la torre y por el azar hace que llegue vivo al nuevo día. Ante todo lo visto y acaecido hará un solemne voto de enmienda, ayudando a reconstruir la aldea y entrando al servicio de Donat por el resto de sus días. Su arrepentimiento será sincero, y aunque costará años, al final será aceptado como otro miembro del lugar.
- ✧ **Aarón y Ezequiel:** Si ambos terminan vivos la aventura, tras dar gracias a Yavhé por su misericordia, intentarán recuperar el pergamino de entre las ruinas (si no lo tenían ya). Si Dídac o Enric siguen vivos, insistirán en que les acompañen a Girona a esclarecer los hechos del asalto del robo. Enric se negará con la excusa de quedarse a ayudar a su padre y

Dídac, contra todo pronóstico, accederá a acompañarles, aunque la idea del barón sea eliminarlos a la primera oportunidad. Ezequiel, tras todo lo sucedido, va a estar muy caliente y lo más seguro es que en el primer sitio apartado que encuentre aprese al barón y le dé tormento hasta que confiese, siguiendo después hasta que muera lentamente. Esto lo puede hacer aun con las protestas de Aarón, pero si este murió, puede que le pegue una puñalada al noble a la primera de cambio. Aarón tratará de continuar la misión como pueda, intentando apresar al barón y calmar a Ezequiel para llevarlo ante los ancianos del Minian. Si el *muccadin* murió no podrá apresar al barón, así que puede incluso pedir ayuda a los PJ para que le ayuden prometiendo una suculenta recompensa (el Minian paga mejor que la Encomienda), dando motivo para una nueva aventura. Pero lo que más puede temer el erudito es, si finalmente usó la magia cabalística, la reacción del Minian, porque está seguro de que ellos saben que ha roto su juramento.

- ✦ **Enrique Trigueros:** El comerciante era buena gente y se ha visto metido en este embrollo sin comerlo ni beberlo, y ante tanto horror, obrará como cualquier cristiano con dos dedos de frente: venderá toda sus posesiones, cediéndolas a la Iglesia con la intención de pasar como fraile el resto de sus días, rezando en un monasterio donde, seguro, el Maligno no osará entrar.
- ✦ **Joan, Bernat y Ferran:** Si consiguen llegar vivos al alba, las experiencias nocturnas habrán cambiado a la temible Hermanidad de Vermell. Conscientes de todo el mal que camina por la tierra, el trío de chiquillos harán un juramento de combatirlo, protegiendo a las buenas gentes de tanto horror, así que años después, cuando tengan la suficiente edad, abandonarán el pueblo para cumplir lo prometido. ¿Qué ocurrirá con ellos? ¿Quién sabe? Quizá se unan a los Hermanos del Camino, a la Cofradía Anatema o a la Fraternitas Vera Lucis y quizás se vuelvan a cruzar en el camino de los PJ años después. Un buen destino sería que cada uno acabase en una organización, lo cual daría para una buena aventura con los PJ metidos en medio tratando de poner orden entre los antiguos amigos.
- ✦ **Lluc Fuster:** Parece que para Lluc todo se habrá torcido, pues ha terminado convertido en piedra, aunque, como dijo Astaroth, aún tiene mil oportunidades más para intentarlo de nuevo. La verdad del acertijo empezará a descubrirla al año siguiente, cuando en la Víspera de Todos los Santos el sol se ponga y el demonólogo se vea libre de su prisión de piedra volviendo a recuperar su cuerpo. La alegría le durará poco, pues al amanecer retornará a su aspecto pétreo hasta el año siguiente. Al demonólogo le llevará entender la naturaleza de la maldición varias noches (años), pero al final comprenderá que deberá matar a Iscle para liberarse, aunque lo tendrá complicado, pues solo tiene una noche para hacerlo, estando «indefenso» (como pedrusco) el resto del año. Pero ¿quién sabe? El demonólogo ya ha demostrado ser un hombre de recursos en el pasado. Aunque todo esto es hablar por hablar, porque si los PJ se molestaron en reducir la piedra a gravilla, no tendrá más oportunidades, por no decir que le habrán fastidiado la diversión al Señor de las Mentiras. Si los PJ no intervienen, Lluc acabará adornando uno de los caminos de la aldea, convirtiéndose en costumbre para los aldeanos que pasen por allí escupirle, apedrearle o mearle.

Recompensas

Aquellos PJ que hayan sobrevivido recibirán 40 puntos de aprendizaje, más los siguientes:

- ✦ Entre 0 y 25, dependiendo de cómo organizaron y llevaron la defensa de la torre.
- ✦ Entre 0 y 25, según interpretación y cómo llevasen las tensas relaciones entre los PNJ.
- ✦ 15 más si descubrieron a Lluc antes de que se delatase (entre 0 y 10, según como fuesen las sospechas).
- ✦ 10 más para el PJ que recuperó la imagen de la Virgen de las Aguas.
- ✦ 10 más si la actitud del PJ salvó la vida a alguno de los PNJ más vulnerables (Jordí, Aarón, etcétera) y gracias a ello vieron el amanecer del día siguiente (no acumulable).
- ✦ 50 menos si sacrificaron a Iscle.
- ✦ 25 menos si Iscle muere, aunque se intente proteger hasta el último momento.
- ✦ 5 menos por cada PNJ principal que muriese por acción directa o indirecta del PJ. PNJ «hostiles» como el barón y compañía no cuentan, pero sí gente que se suponía que el PJ debía proteger y que finalmente dejó con el culo al aire por salvar el suyo propio.

Retoques y remiendos

- ✦ Ser testigos de hechizos varios, reconociendo sus efectos sobrenaturales: ganancia variable según IRR del testigo (consultar Tabla de Ganancias en la pág. 148/129 del manual de juego o lo indicado en el texto de la aventura).
- ✦ Encuentro con Razardí, demostrando su verdadera naturaleza o reconociéndolo como demonio de la adversidad: +1D10 IRR si se falla tirada de IRR -50 %.
- ✦ Encuentro con Zugiel, Gradio o Culzca: +1D10 IRR si se falla tirada de IRR -50 %.
- ✦ Encuentro con las *streghes*: +1D10 IRR si se falla tirada de IRR -50 %.
- ✦ Encuentro con Nevía, siempre que demuestre su verdadera naturaleza o se la reconozca como demonio menor: +2D10 IRR si se falla tirada de IRR -50 %.
- ✦ El asalto de los bebrices, cinocéfalos y bafometos: +2D6+3 IRR si se falla tirada de IRR -50 %.
- ✦ Encuentro con Astaroth: +2D10 IRR si se falla tirada de IRR -50 % en caso de que no se reconozca o +2D10 IRR si se falla tirada de IRR -100 % si se reconoce al Señor de las Mentiras.

DRAMATIS PERSONAE

Onofre el Goliardo

FUE:	11	Altura:	1,72 varas
AGI:	13	Peso:	195 libras
HAB:	11	RR:	65 %
RES:	18	IRR:	35 %
PER:	16	Templanza:	55 %
COM:	16	Apariencia:	14 (Normal)
CUL:	17	Edad:	21 años

Fabula: Ultio Infecta

Protección: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Cuchillo 45 % (1D6).

Competencias: Cantar 60 %, Escamotear 40 %, Leer y Escribir 85 %, Elocuencia 60 %, Seducción 50 %, Correr 65 %, Juego 80 %, Pelea 65 %, Conocimiento de Área (Tabernas y mancebías de Toledo) 65 %, Gallego 100 %, Castellano 95 %, Catalán 15 %, Ladino 15 %, Bable 15 %.

Orgullos y Vergüenzas: Locuaz, Vicioso (Juego, Viandas, Vino, Mujeres), Orondo.

Jordi Miralles

FUE: 8	Altura: 1,57 varas
AGI: 9	Peso: 95 libras
HAB: 10	RR: 68 %
RES: 12	IRR: 32 %
PER: 12	Templanza: 50 %
COM: 16	Apariencia: 11 (Mediocre)
CUL: 13	Edad: 77 años

Protección: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas (no porta ninguna encima): Bordón 45 % (1D4+2), Espada 69 % (1D8+1).

Competencias: Descubrir 40 %, Esquivar 45 %, Mando 60 %, Correr 45 %, Memoria -15 %, Castellano 70 %, Catalán 100 %.

Orgullos y Vergüenzas: Despiestado (Senil), Enjuto, Ángel de la guarda.

Martí Torrasa

FUE: 13	Altura: 1,61 varas
AGI: 14	Peso: 127 libras
HAB: 14	RR: 70 %
RES: 15	IRR: 30 %
PER: 17	Templanza: 57 %
COM: 16	Aspecto: 13 (Normal)
CUL: 18	Edad: 22 años

Protección: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Cuchillo 50 % (1D6), Pelea 66 % (1D3).

Competencias: Descubrir 75 %, Escuchar 50 %, Cabalgar 80 %, Leer y Escribir 100 %, Conocimiento Mágico 80 %, Alquimia 40 %, Astrología 80 %, Leyendas 69 %, Catalán 100 %, Castellano 100 %, Latín 100 %, Ladino 80 %, Hebreo 45 %.

Orgullos y Vergüenzas: Sociedad secreta (Fraternitas Vera Lucis), Literato, Estudiante ejemplar.

Francesc el Bueno

FUE: 17	Altura: 1,65 varas
AGI: 16	Peso: 165 libras
HAB: 15	RR: 45 %
RES: 18	IRR: 55 %
PER: 16	Templanza: 61 %
COM: 9	Aspecto: 13 (Normal)
CUL: 4	Edad: 32 años

Protección: Velmezz, brazales y grebas de cuero, gorro de cuero (2, 2, 2, 1 puntos de protección).

Armas: Arco corto 58 % (1D6+1D4), Coltell 60 % (1D6+1+1D4), Lanza corta 60 % (1D6+1+1D4), Pelea 65 % (1D3+1D4).

Competencias: Descubrir 60 %, Escuchar 65 %, Empatía 45 %, Sigilo 68 %, Correr 70 %, Tregar 50 %, Rastrear 55 %, Catalán 100 %.

Orgullos y Vergüenzas: Avaricioso, Tirador Experto (+5 varas al alcance).

Bandidos

FUE: 15	Altura: Variable
AGI: 13	Peso: Variable
HAB: 13	RR: 35 %
RES: 15	IRR: 65 %
PER: 15	Templanza: 41 %
COM: 7	Aspecto: 5/16
CUL: 3	Edad: Variable

Protección: Velmezz, brazales y grebas de cuero, gorro de cuero (2, 2, 2, 1 puntos de protección).

Armas: Clava 60 % (1D6+1D4), Lanza corta 50 % (1D6+1), Arco corto 59 % (1D6+1D4).

Competencias: Descubrir 50 %, Escuchar 45 %, Sigilo 45 %, Correr 60 %, Rastrear 35 %, Tregar 55 %, Catalán 100 %.

Orgullos y Vergüenzas: Mugrientos, Feos y/o calvos.

Joan, Bernat y Ferran de Vermell, «La hermandad»

FUE: 8/7/6	Altura: 1,5/1,45/1,42 varas
AGI: 10/11/12	Peso: 60/50/47 libras
HAB: 10	RR: 35 %
RES: 10/8/8	IRR: 65 %
PER: 14	Templanza: 62 %/56 %/40 %
COM: 11/10/9	Apariencia: 12/13/14
CUL: 3/2/1	Edad: 12/11/10 años

Protección: Pelliza de piel (1 punto de protección).

Armas: Lanzar piedras 50 % (1D3-1D4), Honda 45 % (1D3+2).

Competencias: Descubrir 40 %, Escuchar 40 %, Correr 60 %, Sigilo 30 %, Tregar 55 %, Rastrear 25 %, Conocimiento de Área (Vermell) 40 %, Leyendas 5 %, Catalán 100 %, Castellano (solo insultos) 5 %.

Orgullos y Vergüenzas: Curiosos, Curiosidad del gato.

Abdul ben Amír Abu Riyad (Razardí)

FUE: 20	Altura: 1,70 varas
AGI: 18	Peso: 151 libras
HAB: 16	RR: 0 %
RES: 18	IRR: 160 %
PER: 17	Aspecto: 18 (Atractivo)
COM: 19	Edad: Aparenta 30 años
CUL: 18	

Protección: Tiraz encantado (1 punto de protección).

Armas: Gumia 75 % (1D4+2+1D4), Saif 69 % (1D6+2+1D4).

Competencias: Elocuencia 80 %, Empatía 80 %, Corte 60 %, Tormento 60 %, Mando 60 %, Sigilo 75 %, Disfrazarse 89 %, Conocimiento Mágico 80 %, Alquimia 80 %, Cabalgar 90 %, Esquivar 60 %, Correr 70 %.

Hechizos: Piel de Lobo, Talismán de Protección, Sombras Fantasmales, Maldición de Gul, Mal del Tullido, Alma de Estatua, Manto de Sombras, Polvos de Hechicerías,

Ungüento de Brujas, Alas del Maligno, Piel de Bestia, Espejo de Salomón, Maldición de la Herida, Maldición de Bruja, Cláusula de Apolonio, Desdoblamiento, Invocación de *Surush* (tiene a cinco a su servicio: uno obsesionado con la servidumbre (lacayo), dos con el combate (guerreros), uno obsesionado con el sexo (un «Don Juan») y el último obsesionado con el dinero (comerciante)). Razardí porta los pactos de invocación de Lluc.

Poderes especiales: Los ordinarios de un demonio de la adversidad.

Nota: Razardí viste un tiraz de seda blanca. La vestimenta es mágica, confeccionada por Kerantos y tiene como virtudes proteger como la ropa gruesa, adaptarse a las medidas de quien lo vista, repeler cualquier tipo de suciedad o mancha (excepto la sangre, aunque esta desaparece «absorbida» por la tela en cuestión de minutos) y regenerar cualquier tipo de daño que se le haga a la prenda de manera casi instantánea. Como desventajas tiene todas las asociadas a prendas confeccionadas por Kerantos. Demasiado tiempo en tierras moras han hecho que el demonio siempre hable los idiomas con cierto acento árabe.

Manríc Gallart

FUE:	12	Altura:	1,64 varas
AGI:	13	Peso:	142 libras
HAB:	15	RR:	50 %
RES:	16	IRR:	50 %
PER:	14	Templanza:	88 %
COM:	9	Aspecto:	12 (Normal)
CUL:	4	Edad:	72 años

Protección: Pelliza de piel (1 punto de protección).

Armas: Hacha 59 % (1D6), Pelea 57 % (1D3+1D4), Lanzar piedras 66 % (1D3).

Competencias: Artesanía (Carbón vegetal) 95 %, Mando 75 %, Descubrir 45 %, Tregar 60 %, Correr 40 %, Conducir Carro 65 %, Comerciar 45 %, Conocimiento Vegetal 50 %, Empatía 60 %, Conocimiento de Área (Vermell) 85 %, Rastrear 60 %, Catalán 100 %, Francés (Lengua de Oc) 100 %.

Orgullos y Vergüenzas: Líder, Creencias firmes, Valiente, Piensa en voz alta.

Aldeanos de Urgell

FUE:	10/15	Altura:	Variable
AGI:	10/12	Peso:	Variable
HAB:	10/15	RR:	38 %
RES:	7/14	IRR:	62 %
PER:	8/14	Templanza:	35+2D10 %
COM:	5/12	Aspecto:	7/16
CUL:	1/5	Edad:	Variable

Protección: Pelliza de piel (1 punto de protección).

Armas: Hacha 45/65 % (1D6). Algunos pueden conocer Arco corto al 45/60 % (1D6) o Lanza corta al 35/50 % (1D6+1).

Competencias: Artesanía (Carbón vegetal) 75 %, Conocimiento Vegetal 35 %, Descubrir 35 %, Conocimiento de

Área (Vermell) 50 %, Catalán 100 %, Francés (Lengua de Oc solo los más viejos) 100 %.

Nota: Las mujeres no suelen tener competencias de armas.

Donat de Urgell

FUE:	18	Altura:	1,72 varas
AGI:	14	Peso:	139 libras
HAB:	16	RR:	70 %
RES:	17	IRR:	30 %
PER:	14	Templanza:	71 %
COM:	12	Aspecto:	13 (Normal)
CUL:	17	Edad:	61 años

Protección: Usualmente velmezz (2 puntos de protección), aunque cuando empiecen las tortas vestirá loriga de mallas, celada (6, 6 puntos de protección) y escudo de metal.

Armas: Espada 65 % (1D8+1+1D4), Martillo de guerra 70 % (1D8+1+1D4), Ballesta 55 % (1D10).

Competencias: Cabalgar 80 %, Esquivar 65 %, Escudo 70 %, Mando 65 %, Descubrir 45 %, Leer y Escribir 95 %, Conocimiento de Área (Vermell) 75 %, Conocimiento de Área (Condado de Urgell) 30 %, Corte 75 %, Teología 60 %, Eloquencia 45 %, Empatía 45 %, Rastrear 45 %, Catalán 100 %, Francés (Lengua de Oc) 100 %, Francés (Lengua de Oíl) 50 %, Castellano 70 %, Latín 89 %.

Orgullos y Vergüenzas: Líder, Honrado, Campechano.

Jaume Torassa

FUE:	12	Altura:	1,59 varas
AGI:	13	Peso:	152 libras
HAB:	14	RR:	50 %
RES:	13	IRR:	50 %
PER:	12	Templanza:	50 %
COM:	9	Aspecto:	9 (Mediocre)
CUL:	9	Edad:	64 años

Protección: Ninguna.

Armas: Cayado 45 % (1D4+1), Clava 40 % (1D6).

Competencias: Conocimiento de Área (Vermell) 40 %, Conducir carro 60 %, Sigilo 35 %, Comerciar 30 %, Correr 40 %, Empatía 40 %, Catalán 100 %, Francés (Lengua de Oc) 100 %.

Orgullos y Vergüenzas: Discreto.

Marina Torassa

FUE:	10	Altura:	1,58 varas
AGI:	12	Peso:	111 libras
HAB:	16	RR:	45 %
RES:	12	IRR:	55 %
PER:	13	Templanza:	53 %
COM:	9	Aspecto:	12 (Normal)
CUL:	9	Edad:	58 años

Protección: Ninguna.

Armas: Cuchillo 30 % (1D6).

Competencias: Artesanía (Costura) 50 %, Conocimiento de Área (Vermell) 40 %, Cocinar 80 %, Medicina 30 %, Sanar

Fabula: Ultio Infecta

35 %, Conocimiento Vegetal 60 %, Tareas Domésticas 70 %, Catalán 100 %, Francés (Lengua de Oc) 100 %.

Orgullos y Vergüenzas: Sanadora.

Enric de Urgell

FUE: 17	Altura: 1,75 varas
AGI: 16	Peso: 144 libras
HAB: 13	RR: 85 %
RES: 18	IRR: 15 %
PER: 15	Templanza: 69 %
COM: 8	Aspecto: 18 (Atractivo)
CUL: 10	Edad: 24 años

Protección: Loriga de mallas, celada (6, 6 puntos de protección), escudo de metal.

Armas: Espada 62 % (1D8), Espada bastarda 66 % (1D10+1D4), Ballesta 58 % (1D10+1D4)

Competencias: Cabalgar 85 %, Esquivar 55 %, Escudo 55 %, Mando 45 %, Descubrir 65 %, Tormento 50 %, Corte 40 %, Empatía 60 %, Leer y Escribir 60 %, Conocimiento Mágico 45 %, Leyendas 30 %, Catalán 100 %, Castellano 100 %, Latín 40 %.

Orgullos y Vergüenzas: Sociedad secreta (Fraternitas Vera Lucis).

Dídac de Çodina

FUE: 20	Altura: 1,78 varas
AGI: 15	Peso: 177 libras
HAB: 18	RR: 90 %
RES: 20	IRR: 10 %
PER: 14	Templanza: 74 %
COM: 12	Aspecto: 12 (Normal)
CUL: 16	Edad: 21 años

Protección: Loriga de mallas, celada (6, 6 punto de protección), escudo de metal.

Armas: Espada 72 % (1D8+1+1D4), Hacha de petos 67 % (1D10+1D6), Pelea 75 % (1D3+1D6).

Competencias: Cabalgar 80 %, Mando 79 %, Esquivar 50 %, Correr 60 %, Elocuencia 70 %, Empatía 59 %, Corte 65 %, Conocimiento Mágico 36 %, Conocimiento de Área (Baronía de Dídac) 80 %, Conocimiento de Área (Girona) 50 %, Leer y Escribir 50 %, Catalán 100 %, Castellano 70 %, Latín 33 %.

Orgullos y Vergüenzas: Intolerante, Adiestrado en el combate, Sociedad secreta (Fraternitas Vera Lucis), Creencias firmes.

Şzequiel ben Yehuda

FUE: 20	Altura: 1,75 varas
AGI: 14	Peso: 189 libras
HAB: 15	RR: 85 %
RES: 19	IRR: 15 %
PER: 14	Templanza: 45 %
COM: 10	Apariencia: 11 (Mediocre)
CUL: 16	Edad: 27 años

Protección: Velmezz, gorro de cuero (2,1 puntos de protección).

Armas: Dabus 68 % (1D6+1+1D6), Pelea 78 % (1D3+1D6).

Competencias: Empatía 65 %, Teología 75 %, Correr 70 %, Descubrir 70 %, Escuchar 60 %, Esquivar 55 %, Mando 70 %, Saltar

40 %, Sanar 35 %, Tormento 80 %, Conocimiento de Área (Call de Girona) 80 %, Ladino 100 %, Catalán 100 %, Castellano 35 %, Hebreo 50 %.

Orgullos y Vergüenzas: Intolerante, Creencias firmes, Sociedad secreta (Berit Ha Nimian), Colérico.

Aarón ben Buzo

FUE: 9	Altura: 1,61 varas
AGI: 10	Peso: 115 libras
HAB: 11	RR: 40 %
RES: 12	IRR: 60 %
PER: 16	Templanza: 70 %
COM: 15	Aspecto: 14 (Normal)
CUL: 20	Edad: 24 años

Protección: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Ninguna.

Competencias: Elocuencia 80 %, Empatía 65 %, Teología 79 %, Leer y Escribir 100 %, Conocimiento Mágico 67 %, Alquimia 56 %, Astrología 45 %, Corte 45 %, Comerciar 45 %, Criptografía 53 %, Francés (Lengua de Oc) 100 %, Francés (Lengua de Oíl) 40 %, Catalán 95 %, Castellano 45 %, Ladino 100 %, Hebreo 90 %.

Hechizos: Leche de Sapiencia, Filtro de Memoria, Don de Cipriano, Don de Palabra, Latón de Nuevas, Mano de Gloria, Sabiduría, Su-surro de los Secretos, Tinta Prodigiosa, Vino de la Verdad.

Orgullos y Vergüenzas: Literato, Juicioso, Educación cabalística.

Enrique Trigueros

FUE: 16	Altura: 1,70 varas
AGI: 8	Peso: 188 libras
HAB: 12	RR: 63 %
RES: 16	IRR: 37 %
PER: 14	Templanza: 44 %
COM: 19	Aspecto: 12 (Normal)
CUL: 10	Edad: 38 años

Protección: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Cayado 60 % (1D4-1D4+1), Clava 65 % (1D6+1D4).

Competencias: Elocuencia 70 %, Comerciar 50 %, Conducir carro 80 %, Escuchar 70 %, Descubrir 65 %, Ocultar 45 %, Leer y Escribir 50 %, Castellano 100 %, Catalán 75 %, Vascuence 25 %, Bable 40 %.

Orgullos y Vergüenzas: Cándido, Persona de mundo, Excesivamente locuaz, Orondo.

Albert Tarrés i Figueras (Lluc Fuster)

FUE: 12	Altura: 1,72 varas
AGI: 12	Peso: 150 libras
HAB: 15	RR: 0 %
RES: 16	IRR: 168 %
PER: 16	Templanza: 72 %
COM: 16	Aspecto: 16 (Normal)
CUL: 20	Edad: 34 años

Protección: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Clava 60 % (1D6), Cuchillo 55 % (1D6+1D4).

Competencias: Elocuencia 99 %, Empatía 99 %, Correr 60 %, Trepas 60 %, Conocimiento de Área (Comercio en el Mediterra-neo) 85 %, Conocimiento mágico 99 %, Demonología

89 %, Alquimia 89 %, Astrología 95 %, Conocimiento mineral 60 %, Navegar 90 %, Nadar 90 %, Leer y Escribir 100 %, Criptografía 80 %, Catalán 100 %, Castellano 100 %, Francés (Lengua de Oc) 80 %, Italiano (Veneciano) 100 %, Latín 100 %, Árabe 100 %, Ladino 80 %, Hebreo 40 %.

Hechizos: Muchos, aunque no lleva ningún tipo de talismán, poción, ungüento o componente encima, salvo la barnacla y la trenza de venganza roja.

Orgullos y Vergüenzas: Mentiroso.

Isle, el eremita

FUE:	10	Altura:	1,65 varas
AGI:	12	Peso:	125 libras
HAB:	15	RR:	88 %
RES:	15	IRR:	12 %
PER:	10	Templanza:	85 %
COM:	10	Aspecto:	13 (Normal)
CUL:	21	Edad:	45 años

Protección: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Ninguna.

Competencias: Teología 98 %, Leer y Escribir 100 %, Elocuencia 60 %, Empatía 50 %, Conocimiento Mágico 60 %, Leyendas 45 %, Conocimiento de Área (Comarca de Lleida) 40 %, Catalán 100 %, Castellano 100 %, Latín 100 %, Enseñar 40 %.

Rituales de Fe: Todos hasta *quartus ordo*.

Orgullos y Vergüenzas: Creencias firmes, Secreto (su pasado de exorcista perseguido por Astaroth), Demonio hostil (Astaroth).

Streghes de Gradio

FUE:	20	Altura:	1,60 varas
AGI:	10	Peso:	110 libras
HAB:	10	RR:	0 %
RES:	20	IRR:	175 %
PER:	15		
COM:	5		
CUL:	20		

Protección: Ninguna.

Armas: Garras 45 % (1D8+1D6), Pico 65 % (1D6+1D4).

Competencias: Alquimia 40 %, Astrología 60 %, Conocimiento Mágico 65 %, Tormento 45 %.

Hechizos: Carecen.

Poderes especiales: Los usuales de las *streghes*, pero no usarán ninguno en la tarea encomendada.

Bebrices de Gradio

FUE:	30	Altura:	4,20 varas
AGI:	10	Peso:	650 libras
HAB:	3	RR:	0 %
RES:	33	IRR:	140 %
PER:	8		
COM:	1		
CUL:	1		

Protección: Pelo espeso (2 puntos de protección).

Armas: Hacha de combate 45 % (1D10+1D6+3D6).

Competencias: Intimidar 60 %, Berrear 80 %, Correr 50 %.

Hechizos: Carecen.

Poderes especiales:

✧ **Furia en combate:** Si en algún momento un bebriz obtiene una pifia al hacer un ataque, enloquecerá completamente, empezando a herir sin distinción a amigos y a enemigos.

✧ **Visión horrenda:** Cualquiera que vea a una bebriz deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, intentará huir por todos los medios.

✧ **Ceguera:** Los bebrices son ciegos (¿qué te esperabas de un bebriz de Gradio?).

Cinocéfalos de Gradio

FUE:	25	Altura:	1,50 varas
AGI:	20	Peso:	120 libras
HAB:	8	RR:	0 %
RES:	23	IRR:	133 %
PER:	28		
COM:	1		
CUL:	1		

Protección: Piel gruesa (1 punto de protección).

Armas: Garras 59 % (1D8+2D6), Lanza corta 50 % (1D6+2D6+1), Lanzar 45 % (1D6+2D6+1).

Competencias: Tregar 90 %, Saltar 75 %, Esquivar 50 %, Sigilo 50 %.

Hechizos: Carecen.

Poderes especiales:

✧ **Furia:** En determinadas circunstancias, especialmente si se les enfurece, entran en un estado de furia y arremeten contra cualquier criatura que se encuentre cerca de ellos, ya sea amigo o enemigo. El arrebató les dura hasta que muera, no quede nadie vivo cerca de él o se calme, y mientras dure no sentirá dolor alguno (no podrá quedar inconsciente debido a las heridas ni tampoco perderá su bonificador al daño).

✧ **Vulnerable al alcohol y al sexo:** Si se consigue que beba algún licor o que se acueste con alguna mujer, el cinocéfalo quedará calmado al instante, incluso aunque estuviera en estado de furia.

✧ **Excesivamente lujuriosos.**

Bafometos de Gradio

FUE:	22	Altura:	0,50 varas
AGI:	5	Peso:	20 libras
HAB:	0	RR:	0 %
RES:	19	IRR:	115
PER:	12		
COM:	0		
CUL:	3		

Protección: Piel gruesa (5 puntos de protección).

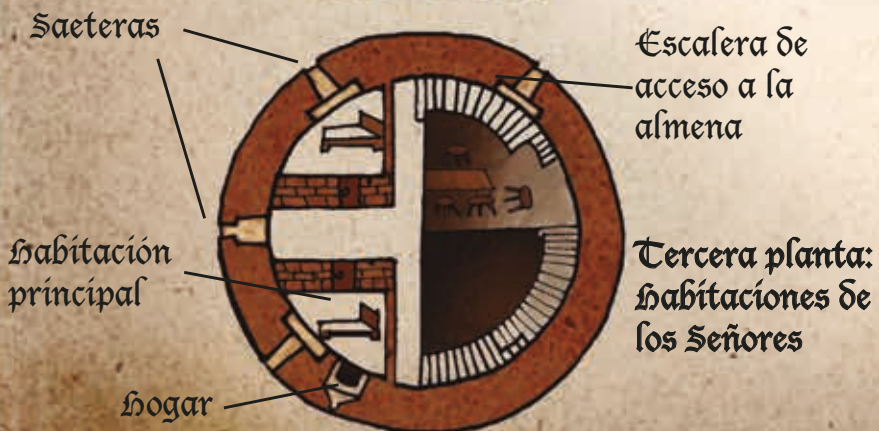
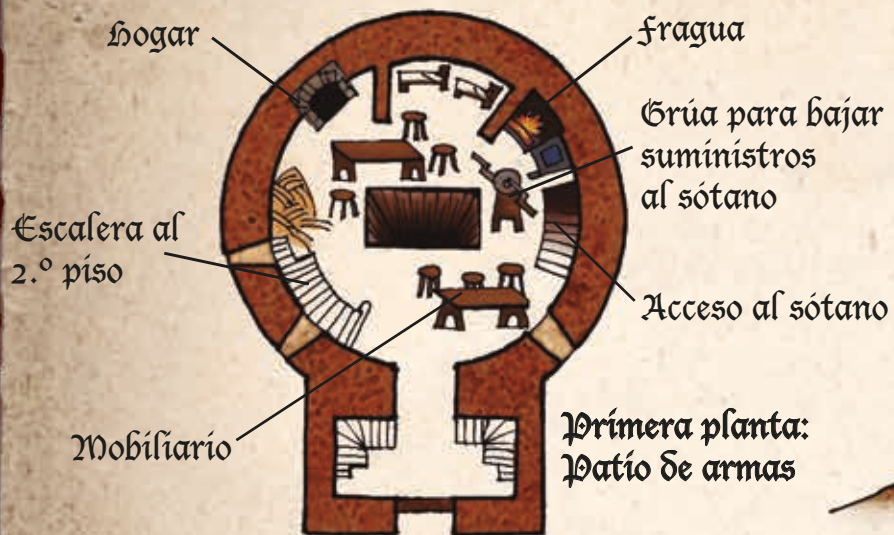
Armas: Mordisco 59 % (1D10+1D6).

Competencias: Sigilo 40 %, Escuchar 35 %, Correr 25 %.

Hechizos: Carecen.

Nota: En combate no esquivarán, solo atacan a un blanco, no cambiarán a otro hasta haberlo llevado a puntos negativos.

Fortaleza de Vermell







DAEMONOLATREIA

El cadáver animado del campesino se me echó encima, cayendo a plomo, con la intención de agarrarme y hacerme algo peor, pero doy gracias a Dios, pues mis reflejos y la buena viga que portaba me sirvieron bien y, con un rápido y fuerte golpe, pude desviar al muerto y precipitarlo al interior del pozo. Fue durante su caída cuando vi que el difunto no venía solo, ya que el oscuro señor le acompañaba.

– Estás demostrando ser un incordio, caballerete – dijo gélidamente el tal Lázaro al posarse grácilmente a mi vera – . Me has despojado de mi servidor, supongo que tendrás que ocupar su puesto, aunque antes, claro, debas morir.

Daemonolatreia es la esperada continuación de **Ars Malefica**, para el juego **Aquelarre**, el aclamado juego de rol demoníaco medieval. En sus 272 páginas encontrarás una nueva competencia, **Demonología**, con nuevos hechizos desde *vis prima* a *vis septima* y hechizos prohibidos, información extendida sobre la jerarquía infernal y cofradías demonológicas. El libro termina con una aventura completa cuyos hechos son consecuencia de «El rostro de la Bestia» de Ricard Ibáñez.

Daemonolatreia es el volumen definitivo para ahondar en la parte más demoniaca de **Aquelarre**.