

Liber VI:





PERSONAE PRÆGENÉRATHE



Edición Amateur sin ánimo de lucro, no se hace responsables del mismo a los citados , pero gracias a su trabajo hemos podido realizarlo. Gracias.
Pedro Nieto, Juan Pablo Fernández, Antonio Polo, Ricard Ibáñez, Manuel J. Sueiro, Ivan Sánchez Iglesias, Pedro J. Ramos, María del Carmen Rodríguez Gil, Jaime García Mendoza, Nosolorol Ediciones.



Aquelarre

by Anakleto.

INDEX

Presentación.....	5
Alguacil	6
Amogavar.....	7
Alquimista.....	8
Ama.....	10
Artesano.....	11
Bandido.....	12
Barbero Cirujano.....	13
Bruja.....	14
Bufon.....	15
Caballero de orden militar.....	16
Cambista.....	17
Cazador.....	18
Clerigo.....	19
Comerciante.....	20
Cómico.....	21
Cortesano.....	22
Curandera.....	23
Derviche.....	24
Embaucador.....	25
Escriba.....	26
Ghazi.....	27
Goliardo.....	28
Infanzón.....	29
Juglar.....	30
Ladrón.....	31
Mago.....	32
Malsín.....	33
Marino.....	34
Médico.....	35
Mediero.....	36
Mendigo.....	37
Monje.....	39
Muccadim.....	40
Pardo.....	41
Qaina	42
Rabino.....	43
Ramera.....	44
Sacerdote.....	45
Siervo de corte.....	47
Soldado.....	48
Trovador.....	50
Ulema.....	51





Presentación

Hace ya unos años, cuando la nueva edición de Aquelarre se encontraba aún en estado embrionario, Antonio se afanaba en escribir y los colaboradores discutíamos todos los contenidos del que había de ser el manual definitivo. Por entonces, Antonio nos encomendó la redacción de algunas partes; una de ellas fue una sección que iba a incluirse en los apéndices: los personajes pregenerados. A mí me fue encomendada esta tarea, pero resultó ser bastante ardua, pues debía crear nada menos que 44 personajes (pues 44 son las profesiones disponibles), con todas sus puntuaciones y unos esbozos sobre su historia personal. Por suerte, el bueno de Pedro pensó, con toda la razón del mundo, que era una locura dejar este cometido a una sola persona, y me propuso repartirnos el trabajo; de manera que yo me encargué de los primeros 22 personajes y él de la otra mitad. Por desgracia, al final el manual era demasiado voluminoso como para incluir a los personajes pregenerados, y la editorial se vio obligada a suprimir este material, el cual, sin embargo, fue publicando en su blog. Ahora, gracias al trabajo de Anakleto, podremos disfrutar de este material, todo reunido y maquetado siguiendo el estilo del manual original.

Estos personajes pueden usarse tanto como PJ como PNJ, y algunas de sus historias incluso pueden servir por sí mismas como ideas o germen de aventuras. Entre ellos, los veteranos jugadores de Aquelarre encontrarán algunos homenajes a viejos conocidos, y tanto ellos como los nuevos tendrán a su disposición 44 personajes listos para utilizar, de todas las clases, razas, religiones, procedencias y, por supuesto, profesiones.

Que ustedes los disfruten.

Juan Pablo.

¡Vaya forma de correr!

Y es que... eran algo más de veinte personajes por cabeza, y había un margen de tiempo, y todos teníamos muchas ganas de terminar el texto para que Antonio Polo enviara el resultado a la editorial y que se pusiera en marcha la cosa. Buf... al menos Antonio nos dejó bastante manga ancha y no nos tiró de las orejas demasiado, pero entonces, la sensación era de premura total.

Hacer el trasfondo de un personaje está muy bien, pero el de veinte... tiene miga la cosa. Recuerdo que era Juan Pablo el que se encargaba de ellos, no sé muy bien como el pobrecito acabó sumergido en la creación de los cuarenta y tantos personajes (es decir, las cuarenta y tantas profesiones) de Aquelarre, y me ofrecí a echarle una mano, para que la carga fuera más ligera. Él aceptó y me pasó la mitad de las fichas por hacer, de la mitad en adelante para ser más concretos.

De este modo me liaba a crear estas fichas que luego servirían como personajes pregenerados en el manual para cualquier DJ que se encontrara que necesita tanto uno para un jugador recién incorporado a la aventura, como un PNJ que cruzar en el camino de los aventureros.

Habían profesiones más atractivas que otras, de algunas salían mil ideas, pero de otras, la cosa andaba más justita, así que se nos ocurrió, y de paso hacíamos un homenaje a la historia de Aquelarre, hacer que algunos de los personajes pregenerados tuvieran que ver con algunos de los PNJs que han acompañado al juego desde sus inicios en sus campañas y aventuras, así que ni corto ni perezoso, abrí los viejos manuales de JOC y busqué en sus entrañas. Rerum Demoni, Lilith o Rincón fueron algunos de los libros de donde salieron algunos de los personajes pregenerados, y si el lector está atento a sus historias, podrá encontrarse a alguno de ellos, como el peligroso vasco de mandíbula cuadrada y labios carnosos o cierto marino catalán que guarda enormes similitudes con su padre, entre otros homenajes.

De este modo completábamos al fin la lista de personajes pregenerados y se lo enviábamos a Antonio a toda prisa para que dispusiera de ellos, para descubrir al final, cuando ya salió publicado el libro, que habían quedado apartados por problemas de espacio. La editorial NSR decidió eso sí, colgarlos mensualmente en su web. No fue lo único que quedó fuera del libro, y es que Aquelarre había crecido muchísimo, podría decirse que nació con problemas de sobrepeso. Así que había que aliviarlo en la medida de lo posible, y estos personajes pregenerados, entre otras cosas, quedaron reservados para otra ocasión.

Un amigote mío cuando comenzaron a salir estos personajes pregenerados en la web de NSR me dijo que estaría bien maquetarlos todos en un único PDF manteniendo el formato original del libro, estupenda idea, le dije, y ahora que ya están todos disponibles, este amigote se ha puesto manos a la obra y nos ha sorprendido con éste magnífico PDF que mantiene el aspecto visual del manual y unifica todas las profesiones para uso y disfrute del respetable.

Así que poco más puedo añadir a lo ya dicho por Juan Pablo, tan solo darle las gracias a Anakleto por su estupendo y desinteresado trabajo.

Pedro Nieto.

Alguacil

Nombre: Pedro Puñadas
Reino: Corona de Castilla
Grupo étnico: Castellano
Posición social: Burguesía
Profesión: Alguacil
Profesión paterna: Comerciante
Situación familiar: Bastardo (natural). Sin hermanos.
Edad: 20 años
FUE: 15 Altura: 1,70 varas
AGI: 15 Peso: 150 libras
HAB: 20 RR: 75%
RES: 15 IRR: 25%
PER: 15 Suerte: 35
COM: 10 Templanza: 61%
CUL: 10 Aspecto: 10 (Mediocre)



Competencias: Conocimiento del área (Córdoba) 50%, Correr 45%, Escuchar 50%, Lanzas 65%, Descubrir 35%, Sigilo 30%, Cuchillos 45%, Idioma Árabe 25%, Pelea 40%.

Hechizos: Carece.

Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:

Desprecia los que no son como él.

Delicado y frágil.

Marrullero y camorrista.

Pedro es hijo de una barragana de Córdoba y de un mercader mozárabe de paños que solía hacer una parada en la ciudad en sus viajes por el sur de Castilla. Gustaba de amancebarse con Juana, y ésta le dio una sorpresa al año siguiente de una de sus fogosas visitas a su lecho. Desde entonces, el mercader le pasaba dinero para que pudiera criar a su hijo holgadamente, pero Juana resultó ser una manirrota que no dejaba sano ni un solo maravedí, descuidando a su hijo, que tuvo que crecer en la calle, aprendiendo por su cuenta a enfrentarse a la vida. Falto del amor de una madre, le dio por andar buscando camorra, y como era de natural delicado, para llevarse menos golpes, se unió a un grupo de jovenzuelos con los que la emprendía contra los niños de otros barrios.

Harta de recibir las quejas de vecinos y alguaciles sobre su hijo, Juana le obligó a irse con su padre cuando contaba 12 años, aprovechando una de sus visitas. Así, Pedro pasó una temporada en Granada, en la que tuvo tiempo de aprender algo de árabe, y estuvo viajando con su padre hasta que éste, deseoso de quitárselo de encima, movió algunos hilos para que le dieran un oficio como alguacil en Córdoba. El oficial que le enseñó el oficio de las armas odiaba a los moros y a los judíos, y esto, unido al desprecio que percibía de las personas pertenecientes a ambas etnias cuando estuvo en Granada, le ha conducido a sentir odio por todo el que no sea cristiano y castellano como él.

Almogávar

Nombre: "Fray" Ponze
Reino: Corona de Aragón
Grupo étnico: Aragonés
Posición social: Campesino
Profesión: Almogávar
Profesión paterna: Monje
Situación familiar: Bastardo (fornecino). Sin hermanos.
Edad: 18 años
FUE: 15 Altura: 1,80 varas
AGL: 20 Peso: 160 libras
HAB: 20 RR: 75%
RES: 15 IRR: 25%
PER: 10 Suerte: 30
COM: 10 Templanza: 52%
CUL: 10 Aspecto: 9 (Mediocre)

Competencias: Sigilo 60%, Escudos 60%, Esquivar 35%, Hachas 70%, Cuchillos 40%, Descubrir 40%, Tormento 45%, Hondas 25%, Leer y escribir 35%, Leyendas 35%.

Hechizos: Carece.

Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:

Dificultad para coordinar sus movimientos
Estudioso de las leyendas

La historia de Ponze es bastante singular. Sus padres eran monjes; él vivía en el monasterio de San Juan de la Peña y ella, en el cercano monasterio de Santa Cruz de la Serós. Ambos tenían encuentros ocasionales y se amaban en secreto, hasta que pasó lo que tenía que pasar, y ella se quedó preñada. Arrepentidos por su pecaminosa conducta y preocupados por el futuro de la criatura, acordaron no volver a verse jamás y abandonar al niño cerca del monasterio de San Juan de la Peña, para que fuera recogido como un expósito. Así ocurrió, y Ponze fue criado por su padre en el monasterio sin saber que era su hijo.

Pero su increíble parecido con él estaba dando mucho de qué hablar entre la comunidad y cuando Ponze contaba trece años comenzó a sospechar, hasta que finalmente su padre tuvo que confesárselo todo. Horrorizado al descubrir por qué se rumoreaba tanto sobre él, y deseoso de huir de dedos acusadores y de su padre, al que empezó a odiar desde aquel momento, Ponze escapó del monasterio para no volver. En su huida, topó con un grupo de desarrapados que vivían de los saqueos y, sin saber por qué, le cayó bien a su jefe (más tarde descubriría que la historia de ese hombre era muy parecida a la suya).

Así que le acogieron entre ellos y le enseñaron bien a defenderse con el hacha y a usar el escudo, llamándole cariñosamente "fray" Ponze por el hábito que vestía. Pero durante su periodo de aprendizaje recibió un fuerte golpe en la cabeza y, desde entonces, empezó a encontrar difícil coordinar sus movimientos. Gracias a sus años en el monasterio, Ponze es el único del grupo capaz de leer y escribir. Además, en el monasterio le cogió afición a los libros sobre cuentos y leyendas, y siempre gusta de escucharlas allá donde va.



Alquimista

Nombre: Mudarra (ibn-al-Mushrik)
Reino: Reino de Portugal
Grupo étnico: Mudéjar
Posición social: Burguesía
Profesión: Alquimista
Profesión paterna: Monje
Situación familiar: Bastardo (fornecido)
Edad: 42 años

FUE: 4 Altura: 1,65 varas
AGI: 4 Peso: 130 libras
HAB: 15 RR: 30%
RES: 9 IRR: 70%
PER: 17 Suerte: 58
COM: 20 Templanza: 47%
CUL: 20 Aspecto: 18 (Atractivo)



Competencias: Alquimia 80%, Astrología 65%, Conocimiento Mágico 80%, Leer y escribir 70%, Conocimiento Animal 35%, Conocimiento Mineral 50%, Conocimiento Vegetal 45%, Empatía 50%, Enseñar 40%, Idioma (Griego) 30%, Idioma (Latín) 50%, Sanar 36%, Idioma (Gallego) 80%, Idioma (Castellano) 90%, Idioma (Andalusí) 100%.

Hechizos: Expulsión de Enfermedades, Tinta Prodigiosa, Polvos Elementales.

Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:

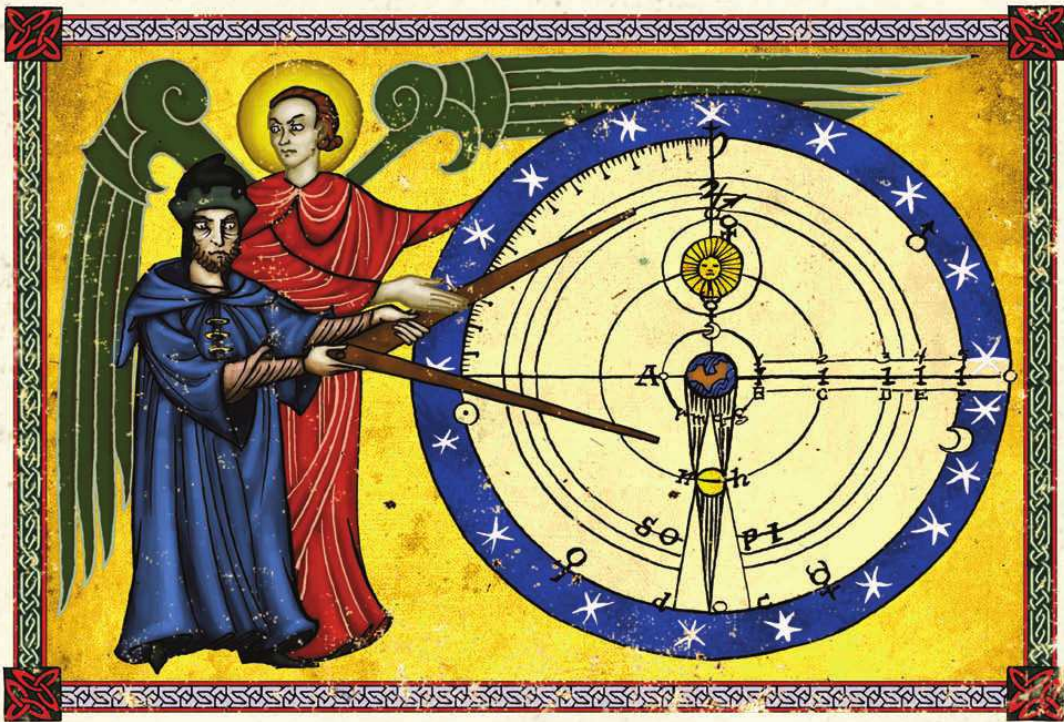
Tacaño
Habilidad natural para el combate (+10% a todas las armas)
Muy mayor
Torpe

Eventos por Edad:

Encuentro Divino
Aventura Amorosa
Amistad
Conocimientos Lingüísticos
Accidente (cicatriz en el pecho)
Golpe de Fortuna
Gran Amistad
Nube de Infortunio
Riquezas
Golpe de Fortuna
Gran Amistad

Mudarra nació en el Algarve portugués, fruto de una relación prohibida entre un monje y una mujer musulmana. Así, quedó marcado tanto por cristianos como por musulmanes, quienes le llamaban "ibn-al-Mushrik" (hijo de cristiano). Despreciado por todos, su madre decidió vestirle con el hábito franciscano y mandarlo al monasterio donde residía su padre. Fue acogido como un converso, con los recelos que aquello despertaba, pero su padre le ayudó a integrarse y le enseñó todo lo que sabía. De hecho, fue en la biblioteca del monasterio donde empezó a interesarse por la alquimia, previa lectura de los numerosos tratados que allí se guardaban.

Llegó un momento en que Mudarra se sintió demasiado atado y decidió salir del monasterio y dedicar todo su tiempo al estudio del Arte. Trabajó un tiempo vendiendo medicinas y emplastos de producción propia, ahorrando todo lo que podía para procurarse un buen laboratorio. De esta época de necesidad proviene su tacañería. En un golpe de fortuna conoció a un comerciante castellano que se convirtió en su mejor cliente. Tal amistad trabó con él, que le ofreció casarse con su hija, y así lo hizo. Gracias a su dote, adquirió todo lo necesario para continuar sus prácticas. No obstante, la vida no le fue todo lo bien que hubiese querido: las buenas rachas se intercalaban con las malas, y así se sucedían temporadas en las que vivía holgadamente y otras en las que pasaba bastante hambre. Para colmo de males, un día fue asaltado por un grupo de bandidos, que además de robarle sus posesiones le dejaron un recuerdo en el pecho en forma de cicatriz, aunque él despachó a uno de ellos con su cuchillo, descubriendo así que, aunque su vida sedentaria le había restado agilidad, tenía una habilidad natural para manejar armas; y es que su madre le contó que su abuelo había sido un reputado ghazi que a no pocos infieles había mandado al otro mundo en la frontera, y algo de su sangre debía correr por sus venas. Pero después de aquello, y estando totalmente arruinado, conoció por mediación de su suegro a un poderoso conde al que le gustaron sus trabajos, y que le pidió que se asentara en su castillo y trabajara para él. Aquél fue el periodo en el que Mudarra aprendió más sobre el Arte, pues tenía todo el tiempo del mundo para experimentar en su magnífico laboratorio. Pero como, pasados algunos años, no consiguiera lo que el conde le pedía (transformar los metales en oro), fue despedido de allí. Coincidió este periodo con una epidemia de peste que atacó a su mujer y la mató. Así, Mudarra se pudo apanar un tiempo con su herencia, hasta que conoció en los polvorientos caminos a otro señor importante que, tras descubrir que practicaba el Arte, quiso llevárselo a su residencia para ver si encontraba solución a una extraña enfermedad que tenía a su hijo prostrado en la cama. No sabe si fue pura suerte o si dio en el clavo, pero los remedios que preparó surtieron efecto, y el hijo de su nuevo amo recobró la salud. Mudarra fue cubierto de oro y se marchó de allí con la amistad eterna de aquel buen señor. Ahora, en el tramo final de su vida, sólo desea seguir recorriendo la senda del Arte.



Ama

Nombre: Mariña Quiroga
Reino: Corona de Castilla
Grupo étnico: Gallego
Posición social: Baja nobleza (hidalgó)
Profesión: Ama
Profesión paterna: Infanzón
Situación familiar: Padres vivos. 2ª de dos hermanas.
Edad: 30 años

FUE: 10 Altura: 1,60 varas
AGI: 10 Peso: 135 libras
HAB: 10 RR: 75%
RES: 15 IRR: 25%
PER: 20 Suerte: 55
COM: 20 Templanza: 50%
CUL: 15 Aspecto: 12 (Normal)

Competencias: Corte 60%, Descubrir 100%, Enseñar 45%, Sigilo 50%, Artesanía (labor) 50%, Empatía 60%, Escuchar 45%, Cabalgar 35%, Leer y escribir 40%, Degustar 45%.

Hechizos: Carece.

Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Vista excelente
Sexto sentido
Le gusta la literatura y la poesía
Gourmet

Eventos por Edad:
Muerte en la familia
Descendencia
Golpe de Fortuna



Mariña no quería encerrarse en un convento, razón por la cual su padre, hidalgo gallego, le procuró la manutención de su señor, el conde don Bras, como ama de su hija Adegá. El conde supo ver enseguida en Mariña a una mujer increíblemente despierta, a cuyos ojos no escapaba ni un solo detalle, culta y amante de la buena comida. No podría haber encontrado mejor ama para su hija, pues no sólo sabía cuidar de ella como nadie, sino que podría enseñarle a hacer labores y el gusto por las letras, haciendo de Adegá una muchacha tan bien protegida como culta. Ya bien asentada en la familia del conde, Mariña recibió la noticia de la muerte de su madre, a quien tanto quiso y quien le había inculcado el amor por las letras. No obstante, al año siguiente se vio bendecida con el nacimiento de su hijo, fruto de su matrimonio con uno de los hombres de armas del conde Bras. Poco después sus ingresos se multiplicaron gracias a los saqueos en los que participó su marido. Mariña sólo esperaba ya de la vida que su hijo creciera sano y fuerte con la ayuda de Adegá, que además de ser su protegida era su mejor amiga, pero ésta se vio envuelta en una triste historia de amor imposible con el hijo de uno de los enemigos del conde; don Bras pidió a Mariña que avivara sus sentidos, pues sospechaba que su hija se veía con aquel desgraciado, y efectivamente así era. Mariña pensó que hacía bien descubriendo al conde el romance secreto que mantenía Adegá, pero se equivocó: su padre la encerró en un convento, de donde poco después llegó la noticia de que se había escapado. El conde mandó a Mariña y a su marido a una zona fronteriza, dando a entender que quería desentenderse ya de ella. El mayor deseo de Mariña es poder reparar el mal que ha hecho, y sueña con reencontrarse algún día con su querida Adegá para pedirle perdón y ayudarla a volver con su amado.

Artesano

Nombre: Joan Ferrer
Reino: Corona de Aragón
Grupo étnico: Catalán
Posición social: Villano
Profesión: Artesano
Profesión paterna: Artesano
Situación familiar: Bastardo (espurio). Último de 8 hermanos.
Edad: 25 años

FUE: 15 Altura: 1,65 varas
AGI: 10 Peso: 125 libras
HAB: 20 RR: 75%
RES: 15 IRR: 25%
PER: 15 Suerte: 45
COM: 15 Templanza: 71%
CUL: 15 Aspecto: 8 (Marcadamente Feo)

Competencias: Artesanía (herrería) 80%, Descubrir 75%, Comerciar 45%, Memoria 45%, Conocimiento de Área (Barcelona) 35%, Cuchillos 40%, Elocuencia 35%, Escuchar 30%, Leyendas 40%.

Hechizos: Carece.

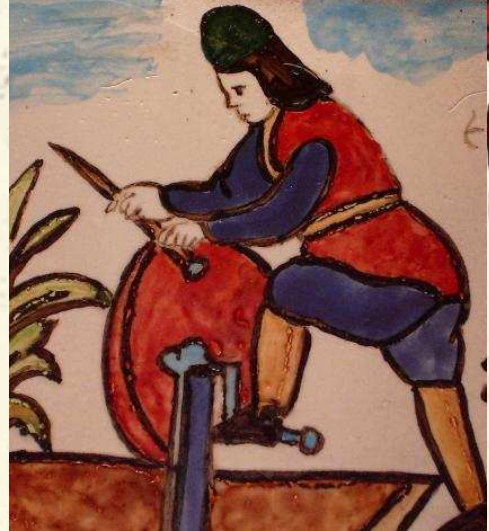
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Estudioso de las leyendas
Valiente
Pobre
Robusto

Joan es el hijo bastardo de un herrero y una criada judía que tiene por esclava. No fue reconocido por su padre, pero lo adoptó como su ahijado, tratándolo como un auténtico esclavo en la herrería donde trabajaba él y sus hijos. Sin embargo, Joan era un muchacho despierto y, aunque su padre nunca tuvo intención de enseñarle su oficio, aprendió por su cuenta, solamente observando lo que hacía él y sus hermanastros.

Un día Joan decidió escapar de aquella vida de miseria y los hados le acompañaron en su decisión, pues al poco encontró un maestro herrero que, tras comprobar su habilidad con el martillo y el yunque, lo adoptó como aprendiz. Concluido el periodo de aprendizaje y convertido en oficial, sus escasas ganancias no le permiten independizarse de su maestro y, aunque está a gusto con él, le gustaría poder tener un día su propio taller.

Cuando no está ocupado, gusta de acudir a la taberna y escuchar las historias que allí se cuentan sobre casos extraños y milagrosos, y no pierde ocasión de acompañar a los extranjeros y conversar con ellos para que le cuenten las leyendas que se narran en sus patrias. Joan se ha convertido en un hombre algo delgado pero fibroso, y su fuerza, unida a su habilidad, le convierte en todo un maestro en su oficio. Le gusta especialmente fabricar dagas y espadas, y se imagina a sí mismo empuñándolas contra el enemigo; pues es Joan hombre tan bien templado como los aceros que caen en sus manos, fuerte y valiente como esos aguerridos caballeros a los que quisiera emular.



Bandido

Nombre: Bernat
Reino: Corona de Aragón
Grupo étnico: Catalán
Posición social: Campesino
Profesión: Bandido
Profesión paterna: Ramera
Situación familiar: Bastardo (manzer), sin hermanos.
Edad: 23 años

FUE: 20 Altura: 1,85 varas
AGI: 15 Peso: 165 libras
HAB: 15 RR: 75%
RES: 20 IRR: 25%
PER: 15 Suerte: 30
COM: 10 Templanza: 43%
CUL: 5 Aspecto: 12 (Normal)

Competencias: Descubrir 45%, Sigilo 70%, Tormento 45%, Hachas 85%; Ballestas 35%, Correr 50%, Escuchar 35%, Rastrear 40%, Tregar 40%, Arcos 40%.

Hechizos: Carece.

Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Aficionado a la caza
Entrenado en el combate
Reliquia familiar

Bernat es hijo de una ramera asentada en la casa de una trotaconventos, a las afueras de un pueblo. Su madre debía de ser bastante fértil, porque a pesar de los remedios contra el embarazo que le suministraba la vieja, cinco veces quedó embarazada, la última de él. Con tantas bocas que alimentar, la vieja no daba abasto, y no era poca el hambre que pasaban los pobres niños, que se escuchaba en la casa un concierto perenne ofrecido por sus estómagos. Y como la necesidad era mucha, no tuvieron más remedio que rapiñar. Se echaron a los caminos y comenzaron a asaltar a los transeúntes los cinco hermanos, que aunque cada uno de padre distinto, no podían encontrarse hermanos que se llevaran mejor.

Pero la fortuna no siempre iba a resultarles favorable, que en estos menesteres uno se juega mucho, y un día quiso el destino que se toparan con un habilidoso hombre de armas y su escudero, que no sólo sobrevivieron a su emboscada, sino que también dejó a Bernat sin hermanos y casi sin vida, si no llega a ser por sus ágiles piernas y su habilidad para esconderse. Volvió Bernat a casa con gran dolor, como si le hubieran cortado brazos y piernas, a darle cuenta a su madre de la desgracia. Tan afectada quedó, que perdió el hambre y estuvo largo tiempo sin ofrecer su cuerpo a cambio de dinero, puesto que con menos de medio bocado se conformaba. Pero llegó el día en que por fin reaccionó, y entregándole a Bernat un bello colgante de oro que le había entregado hacía años uno de sus enamorados, le hizo jurar sobre él que vengaría la muerte de sus hermanos.

Así lo hizo Bernat, y desde entonces siempre lleva el colgante al cuello, queriendo semejar su peso sobre el de su juramento. Buscó poco después Bernat un amo que fuera capaz de enseñarle a mejor blandir las armas, y así encontró a un cazador que le ayudó a ser más sigiloso y a usar los arcos y las hachas. Poco después se unió a un grupo de bandidos con la esperanza de volver a cruzarse con el hijodalgo y el escudero que mataron a sus hermanos.



B Barbero Cirujano

Nombre: Julián Barbero
Reino: Corona de Castilla
Grupo étnico: Castellano
Posición social: Villano
Profesión: Barbero Cirujano
Profesión paterna: Monje
Situación familiar: Bastardo (fornecino), sin hermanos
Edad: 23 años

FUE: 10 Altura: 1,68 varas
AGI: 10 Peso: 130 libras
HAB: 15 RR: 75%
RES: 15 IRR: 25%
PER: 20 Suerte: 50
COM: 10 Templanza: 65%
CUL: 20 Aspecto: 16 (Normal).

Competencias: Elocuencia 30%, Empatía 60%, Medicina 60%, Sanar 50%; Comerciar 40%, Conocimiento vegetal 40%, Cuchillos 35%, Descubrir 45%, Leer y escribir 45%, Nadar -10%, Sigilo 35%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Miedo al agua
Ávido de conocimientos
Buscado
Sigiloso y discreto

Julián es uno de esos niños expósitos a quienes los monjes salvan de la muerte acogiéndolos en su comunidad. Hasta los ocho años vivió en un monasterio de Sevilla. Ahora su corazón le dice que uno de aquellos monjes debía de ser su padre, pero no tiene pruebas sólidas que apoyen esta teoría. Cuando tenía siete se cayó al pozo que tenían los monjes en el interior, y casi se ahoga; desde entonces le tiene un miedo atroz al agua.

Al año siguiente llegó al monasterio uno de esos monjes peregrinos, de los que gastan más suelas en un día que los demás en un año, para llevarse por orden del abad a otro monasterio, pero el monje, que se llamaba fray Lucio, lo desobedeció y jamás lo llevó a su destino, pues lo que no sabían aquellos infelices es que no era un monje verdadero, sino un granuja que andaba de monasterio en monasterio engordándose con las comidas que les ofrecían los hermanos y que, aprovechando la ocasión, se hizo pasar por el que iría a por Julián. Era, no obstante, hombre culto, que gustaba de los libros y de la Medicina, y bien supo contagiar a Julián de su erudición. Como, además, se metían en mil y un fraudes, tuvo Julián que aprender a ser sigiloso y esquivar a quienes, enfurecidos, descubrían sus estafas: filtros milagrosos, venta de bulas falsas, y un sinfín de artimañas para sacarle el dinero a los demás y bien comer a su costa.

Pero a todo cerdo le llega su San Martín, y un día Lucio quiso engañar a quien no debía, pues estando en Aragón fue a dar con un miembro de la Inquisición que se olió la jugarreta. Julián pudo escapar, pero a Lucio lo prendieron y nunca más volvió a saber de él. A partir de entonces Julián vivió de lo que Lucio le había enseñado, y se convirtió en un barbero cirujano itinerante. El negocio le ha ido bien y ha descubierto que la Medicina es su verdadera vocación. Ávido de conocimientos, sueña con estudiar Medicina en la Universidad de Salamanca.



Bruja

Nombre: Salma ibn-Garur
Reino: Corona de Castilla
Grupo étnico: Mudéjar
Posición social: Campesino
Profesión: Bruja
Profesión paterna: Bandido
Situación familiar: Padres vivos. 3ª de cuatro hermanos.
Edad: 26 años

FUE: 5 Altura: 1,55 varas
AGI: 10 Peso: 100 libras
HAB: 10 RR: 25%
RES: 10 IRR: 75%
PER: 15 Suerte: 50
COM: 20 Templanza: 63%
CUL: 15 Aspecto: 20 (Atractiva)



Competencias: Alquimia 45%, Astrología 65%, Conocimiento mágico 65%, Conocimiento vegetal 45%; Descubrir 35%, Leyendas 35%, Sanar 35%, Sigilo 30%, Palos 25%, Escamotear 30%.

Hechizos: Amor, Bebedizo de Sueños, Polvos de Seducción, Dominación.

Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Extremadamente débil
Herencia inesperada
Reliquia familiar
Cleptómana

Salma es una serrana que vive del saqueo en la sierra de Cazorla junto con sus hermanos. Cuando era pequeña, vivía con su familia en las tierras de un señor para el que trabajaba su padre labrándolas. Pero vino una época de malas cosechas y, para evitar que su familia muriera de hambre, su padre tuvo que echarse a los caminos y asaltar a los viajeros solitarios. Fue entonces cuando tuvieron que abandonar su hogar e instalarse en las montañas.

Al ser ella la única descendiente mujer de la familia, su abuela le confió todos los secretos de sus antepasados, descubriéndole un mundo tan atractivo como peligroso, que le permitía doblegar la voluntad de los hombres y otras maravillas que comenzó a utilizar en comandita con sus hermanos, para engañar a los viajeros y robarles sus posesiones. Sin embargo, nunca le ha confiado estos secretos a sus hermanos, por expreso deseo de su abuela, que le pidió que transmitiera lo que le había enseñado sólo a las mujeres de la familia, para que mejor sepan defenderse de los hombres en un mundo que sólo a ellos pertenece. Así, aunque debilitada por unas fiebres que tuvo de niña e imposibilitada para el uso de la fuerza, Salma suple con creces esta carencia gracias a la brujería. Su abuela, antes de morir, le confió todo el dinero que tenía guardado, así como un bonito broche de plata, del que Salma jamás se desprende. Tras años de saqueos, Salma fue encontrándose cada vez más a gusto adueñándose de lo que no era suyo, llegando a reunir un considerable tesoro personal. Por eso nunca desaprovecha la oportunidad de echar mano de lo ajeno y esto se ha convertido en una obsesión.

Salma está ya harta de esa vida salvaje y desea asentarse y no tener que buscarse la vida cada día. Por eso, está pensando en abandonar el lugar, tal vez uniéndose a un grupo de viajeros.

Bufón

Nombre: Abu al-Garur
Reino: Corón de Aragón
Grupo étnico: Mudéjar
Posición social: Esclavo
Profesión: Bufón
Profesión paterna: Siervo de corte
Situación familiar: Padres muertos. Último de 5 hermanos.
Edad: 23 años

FUE: 10 Altura: 1,60 varas
AGI: 20 Peso: 130 libras
HAB: 20 RR: 75%
RES: 15 IRR: 25%
PER: 10 Suerte: 35
COM: 15 Templanza: 50%
CUL: 10 Aspecto: 12 (Normal)

Competencias: Disfrazarse 65%, Elocuencia 50%, Escamotear 60%, Saltar 60%; Juego 45%, Ocultar 35%, Sigilo 60%, Tregar 40%, Tormento 45%, Astrología 35%, Esquivar -5%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Sádico
Sentido de la orientación
Dificultades para coordinar sus movimientos
Guarro (-25% a competencias de Comunicación)

Abu es el hijo de un criado de un noble aragonés, que nació con un defecto que le hacía caminar de manera muy cómica. Cayó en gracia al señor al que servía su padre, y lo adoptó como su bufón personal. Animado por las carcajadas de su señor, Abu aprendió a interpretar a personajes conocidos y a ridiculizarlos, a hacer equilibrios, saltos, cabriolas y todo lo que se supone que un bufón debe hacer para entretener a su amo. Llegó a tenerle tanto apego que solía acompañarle incluso a la guerra. Durante una de sus salidas, el hogar de su señor fue atacado y todos los criados pasados a cuchillo, incluidos los padres de Abu.

Algo cambió entonces en él. Perdió su chispa cómica y comenzó a cogerle gusto a la sangre y al sufrimiento ajenos. Pasó de ser bufón a ser verdugo, pues pedía estar presente en las torturas y participar en ellas, y su humor era cada vez más macabro. Hasta que su amo se hartó de él y lo liberó. Ahora Abu se gana la vida en las plazas de los pueblos, y le está resultando difícil adaptarse a la nueva vida después de haber disfrutado de la vida palaciega. Espera poder formar algún día una compañía de cómicos para así poder vivir más holgadamente.





Caballero de Orden

Militar

Nombre: Arturo de la Vega
Reino: Corona de Castilla
Grupo étnico: Castellano
Posición social: Baja nobleza (hidalgo)
Profesión: Caballero de la Orden de Calatrava
Profesión paterna: Cortesano
Situación familiar: Padres vivos. Último de 3 hermanos.
Edad: 26 años

FUE: 15 Altura: 1,85 varas
AGI: 20 Peso: 160 libras
HAB: 15 RR: 75%
RES: 20 IRR: 25%
PER: 13 Suerte: 40
COM: 10 Templanza: 60%
CUL: 15 Aspecto: 15 (Normal)

Competencias: Cabalgar 60%, Teología 50%, Espadones 70%, Mazas 45%; Descubrir 30%, Escuchar 35%, Mando 30%, Corte 35%, Correr -5%, Lanzar -10%, Ballestas -10%, Arcos -10%, Hondas -10%, Leyendas 40%.

Hechizos: Carece.

Rituales de Fe: Todos los de primus ordo.

Rasgos de Carácter:

Cojo

Don de lenguas

Tuerto

Estudioso de las leyendas



Arturo pertenece a una casta de hombres valientes que siempre han servido a Dios y a su rey. Desde pequeño ha sido adiestrado en las artes del combate y se le ha inculcado el temor de Dios. Por su Señor divino y su señor terrenal ha luchado en mil batallas contra los infieles a lomos de su corcel, dejándose un ojo y quedando cojo en el cumplimiento de lo que considera su deber sagrado. Pero esto no ha servido para que su padre le tenga en mejor estima.

El conde don Alvar de la Vega siempre le ha relegado a un segundo plano, pues ha puesto en su primogénito toda la estima y esperanzas que tiene. Arturo lleva toda la vida intentando demostrar a su padre que es digno de su sangre, lanzándose el primero en las batallas. Reconoce haber derramado mucha sangre por aquello en lo que cree, pero jamás reconocerá que en realidad lo ha hecho para demostrar su valía, o mejor dicho, para intentar que su padre reconozca su valía. Pero ahora ya está cansado. Ha decidido retirarse por un tiempo para acercarse a Dios y rezar por las almas de aquéllos que han caído bajo los golpes de su espada; ha tenido tiempo para reflexionar y ha llegado a la conclusión de que el único rey al que debe servir es al de los Cielos.

Y aunque siempre quedará en su corazón la herida del desprecio de su padre, ha comprendido que es su orgullo, y no su progenitor, el que más daño le ha hecho durante todo este tiempo. Pero tampoco quiere engañarse a sí mismo: él no es hombre piadoso, pues sólo se siente a gusto en el campo de batalla. Únicamente Dios sabrá mostrarle el camino que debe seguir en su vida, el cual intuye lleno de peligros y dificultades que superar.

Cambista

Nombre: Daniel ben Leví
Reino: Reino de Portugal
Grupo étnico: Judío
Posición social: Burguesía
Profesión: Cambista
Profesión paterna: Mediero
Situación familiar: Padres vivos. Sin hermanos.
Edad: 26 años

FUE: 10 Altura: 1,65 varas
AGI: 15 Peso: 125 libras
HAB: 10 RR: 75%
RES: 15 IRR: 25%
PER: 25 Suerte: 50
COM: 15 Templanza: 50%
CUL: 15 Aspecto: 11 (Mediocre)

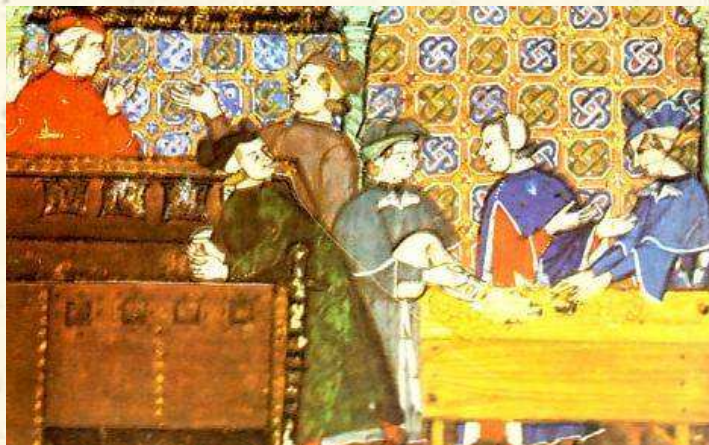
Competencias: Alquimia 45%, Comerciar 75%, Conocimiento mineral 60%, Elocuencia 55%; Descubrir 40%, Empatía 50%, Ocultar 30%, Leer y escribir 40%, Teología 40%, Francés 100%, Gallego 25%, Astrología 40%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Educado en una sinagoga
Sentidos extraordinariamente sensibles
Extranjero
Sentido de la orientación

Daniel llegó por primera vez a Portugal aún siendo mozuelo, acompañando a su padre en un viaje que debía hacer para visitar al rabino de Fortaleza, con quien tenía importantes negocios que tratar. Quedó tan encantado con aquel lugar (y con la hija del rabino, todo hay que decirlo), que decidió volver años después. Trabajó pronto amistad con el socio de su padre, el rabino, que su tío también lo era en Nantes y lo había educado bien en su fe, y tenía de qué hablar y discutir con él. Además, se convirtió en prestamista y amasó una fortuna al poco tiempo. Pero mal le salió al final el negocio, que aunque el rabino estaba encantado de que fuera a convertirse en su yerno, su hija no pensaba igual, y un día se fugó con su enamorado. Las relaciones con el rabino se enfriaron y el negocio comenzó a darle problemas, pues eran ya muchos los que faltaban a sus pagos.

Tuvo que recurrir a los matones para recuperar lo que era suyo, pero así sólo consiguió labrarse mala fama... hasta que un día, algunos de sus deudores más poderosos (que hasta había condes que le debían dinero) decidieron que ya habían sido avisados lo suficiente y que ya no lo serían más: mandaron a su casa por la noche a sus propios matones y sólo su buen ojo le puso sobre aviso antes de que cayeran sobre él, permitiéndole ponerse a buen recaudo y escapar de la muerte. Al día siguiente recogió los bártulos y se marchó de Fortaleza, con todos sus sueños de juventud rotos, pero con todas las lecciones que le había dado la vida bien aprendidas. Ahora busca un nuevo lugar donde instalarse y volver a hacer negocio, que su fortuna no es magra, pero acostumbrado como está a vivir a cuerpo de rey, no han de durarle demasiado los dineros.



Cazador

Nombre: Koldo de Lezama
Reino: Reino de Navarra
Grupo étnico: Vasco
Posición social: Campesino
Profesión: Cazador
Profesión paterna: Soldado
Situación familiar: Padres vivos, una hermana mayor.
Edad: 18 años

FUE: 15 Altura: 1,70 varas
AGI: 20 Peso: 145 libras
HAB: 20 RR: 75%
RES: 15 IRR: 25%
PER: 20 Suerte: 40
COM: 10 Templanza: 50%
CUL: 10 Aspecto: 11 (Medioocre)

Competencias: Arcos 70%, Escuchar 70%, Rastrear 60%, Sigilo 75%; Conocimiento animal 35%, Descubrir 40%, Trepar 30%, Cuchillos 45%, Pelea 45%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Marrullero y camorrista
Borracho

Koldo trabaja como cazador para un señor en Navarra. Hijo de campesinos, ha tenido que cuidar de su familia en numerosas ocasiones por la ausencia de su padre, obligado a tomar las armas a favor de su señor en sus frecuentes luchas contra sus rivales. Tras la muerte del cazador del lugar, Koldo se ofreció para cazar presas para su señor en los bosques colindantes. Éste le pidió que le acompañara en una de sus cacerías para comprobar su habilidad y, después de ver que tenía talento dirigiendo a sus perros y acorralando a las presas, le concedió el trabajo.

Muchos son, no obstante, los que rumorean que el anterior cazador fue asesinado por Koldo para ocupar su lugar. Su conocimiento del bosque proviene de su infancia, cuando frecuentemente se veía obligado a huir al bosque, huyendo de una panda de niños que se la tenía jurada, sólo porque era algo retraído y prefería la compañía de animales a la de seres humanos. Un día, Koldo decidió que ya era suficiente y les plantó cara, con ayuda de un perro salvaje que había adiestrado, y les propinó tal paliza que nunca más volvieron a molestarle.

Solitario y huraño, trató de ahogar sus penas en el alcohol y, tal afición le cogió al vino, que raro es el día que no se coge una buena cogorza. Su embriaguez está empezando a incidir muy negativamente en su trabajo, que a punto ha estado más de una vez de sufrir un traspie fatal cerca de un barranco y ha dejado escapar a más de una presa, quedándose dormido en mitad de la cacería. Su señor está empezando a perder la paciencia y pronto prescindirá de sus servicios si no soluciona este problema.



Clérigo

Nombre: Ferrán
Reino: Corona de Aragón
Grupo étnico: Catalán
Posición social: Baja nobleza
Profesión: Clérigo (portero)
Profesión paterna: Trovador
Situación familiar: Padres vivos. 3º de 4 hermanos (derecho a herencia).
Edad: 25 años

FUE: 10 Altura: 1,68 varas
AGI: 10 Peso: 120 libras
HAB: 10 RR: 75%
RES: 15 IRR: 25%
PER: 15 Suerte: 50
COM: 20 Templanza: 78%
CUL: 15 Aspecto: 9 (Mediocre)



Competencias: Elocuencia 85%, Idioma (Latín) 45%, Leer y escribir 65%, Teología 45%; Corte 35%, Descubrir 35%, Empatía 35%, Escuchar 60%, Conocimiento vegetal 40%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Criado en el campo
Desmañado e inepto
Valiente
Oído muy sensible

Ferrán es uno más como tantos clérigos de la época que no tiene ninguna vocación por servir a Dios, pero que ha descubierto que proporciona bastantes beneficios sin apenas esfuerzo. Por eso se limitó a aprender lo justo para poder desempeñar sus menesteres y se dio a la vida placentera que le ofrece la Santa Madre Iglesia. Pudo haber elegido el camino de las armas si hubiese querido, pero era demasiado patoso e inepto para aprender a blandirlas. No obstante, hay un arma que domina a la perfección: la lengua. Con ella es capaz de rebatir los argumentos más sólidos y desmontarlos, y bien saben vuestras mercedes que ésa es el arma principal de todo clérigo que se precie.

Por ahora Ferrán sólo es portero, pero con su labia y con la herencia familiar a la vuelta de la esquina, no son pocos los que piensan que llegará lejos; pues es Ferrán ambicioso como el que más y aspira a todo. Tiene una idea bastante particular de lo que es la voluntad divina, pues siempre dice: "Si Dios lo permite, Dios lo quiere". Frase que utiliza para explicar las desgracias que a veces ocurren a su alrededor, y es que está dispuesto a lo que sea (extorsión, amenazas, incluso asesinato) para adquirir poder dentro del seno de la institución a la que pertenece. Puede que pronto reciba alguna visita inesperada de alguna de las criaturas que habitan en el Cielo, para convencerle de que tiene un concepto muy equivocado de Dios...

Comerciante

Nombre: Arnau de Vilanova
Reino: Corona de Aragón
Grupo étnico: Catalán
Posición social: Burguesía
Profesión: Comerciante
Profesión paterna: Comerciante
Situación familiar: Huérfano de padre. Último de cuatro hermanos.
Edad: 23 años

FUE: 10 Altura: 1,45 varas
AGI: 10 Peso: 130 libras
HAB: 10 RR: 75%
RES: 15 IRR: 25%
PER: 20 Suerte: 55
COM: 20 Templanza: 50%
CUL: 15 Aspecto: 13 (Normal)



Competencias: Comerciar 75%, Elocuencia 70%, Empatía 85%, Idioma (Árabe) 45%; Descubrir 50%, Conducir carro 30%, Escuchar 40%, Ocultar 40%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Se recupera rápidamente
Comprendivo
Bajito

Arnau es un comerciante de paños que viaja por todo Aragón haciendo negocios. Fue de su padre de quien aprendió todo lo que hay que saber para recorrer los caminos y viajar de pueblo en pueblo con el fin de intentar medrar como mercader. Aún no ha encontrado ningún lugar lo suficientemente propicio para su negocio, aunque no le desanima transportar su carro en busca de una ciudad donde asentarse, pues pronto descubrió que resistía muy bien las fatigas del camino.

Tiene además madera de mercader, pues es capaz de captar al vuelo el carácter de sus interlocutores y darles donde más les duele, cosa que su padre le aseguraba que era fundamental. Arnau se llamaba, como él, y su muerte está rodeada de misterio. Arnau sólo sabe que su cuerpo apareció asateado cerca de una posada consumida por el fuego, situada en un pueblecito llamado Lecumberri, en Navarra. Desde entonces Jordi, su hermano mayor, se hizo cargo del negocio.

Jordi es una persona muy protectora, que siempre ha defendido a su hermano de todos aquéllos que se burlaban de él por ser bajito. Arnau le está muy agradecido, pero ha decidido enfrentarse a la vida él solo y buscarse las habichuelas por su cuenta, pues quiere aprender a valerse por sí mismo, y hasta ahora no le va nada mal.

Cómico

Nombre: Virtudes
Reino: Corona de Castilla
Grupo étnico: Asturleonés
Posición social: Villano
Profesión: Cómico
Profesión paterna: Bufón
Situación familiar: Bastarda (espurio). Dos hermanos.
Edad: 23 años

FUE: 10 Altura: 1,65 varas
AGI: 15 Peso: 115 libras
HAB: 15 RR: 75%
RES: 15 IRR: 25%
PER: 15 Suerte: 45
COM: 20 Templanza: 55%
CUL: 10 Aspecto: 24 (Belleza casi inhumana)

Competencias: Disfrazarse 60%, Elocuencia 60%, Empatía 45%, Memoria 45%; Escamotear 65%, Escuchar 45%, Leyendas 40%, Saltar 30%, Leer y escribir 35%

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Bastante apuesto
Sexto sentido
Le gusta la literatura y la poesía

Virtudes trabaja con una compañía itinerante de actores, junto con sus padres adoptivos, sus hermanos y sus socios. Su padre cuenta orgulloso cómo la encontró teniendo ella sólo dos años, vagando por las calles de un pueblo fantasma, que había sido arrasado por un grupo de mercenarios. Era la niña más bonita que había visto nunca, y además había sobrevivido a una masacre, y por eso la llamó Virtudes.

Su mujer protestó al principio, pero luego le cogió cariño y le enseñó todo lo que sabía. En una compañía llena de talentos muy dispares, tuvo la oportunidad de aprender un poco de todo, de manera que no sólo sabe actuar, también cuenta sucesos y leyendas como nadie, recita los versos con una voz melodiosa a la que pocos son capaces de resistirse, hace juegos malabares y es capaz de dar volteretas, como su padre.

No recuerda nada de lo que sucedió, aunque le gustaría saber qué familia tenía antes de ser adoptada por su padre. Su increíble belleza va dejando suspiros allá por donde pasa y le ha ocasionado muchos problemas. Su padre y su hermano han sabido protegerla bien de los numerosos hombres que sólo piensan en hincarle el diente (y algo más) en cuanto la ven, pero su hermana, con más talento que ella para el teatro pero eclipsada por su belleza ante la concurrencia, la mira con mucha envidia.



Cortesano

Nombre: Lope de Navarrete
Reino: Corona de Castilla
Grupo étnico: Castellano
Posición social: Baja nobleza (hidalgó)
Profesión: Cortesano
Profesión paterna: Infanzón
Situación familiar: Huérfano de madre. Dos hermanas (derecho a herencia)
Edad: 22 años

FUE: 10 Altura: 1,74 varas
AGI: 20 Peso: 125 libras
HAB: 15 RR: 70%
RES: 15 IRR: 30%
PER: 15 Suerte: 40
COM: 15 Templanza: 56%
CUL: 10 Aspecto: 16 (Normal)

Competencias: Corte 45%, Elocuencia 75%, Empatía 45%, Seducción 48%; Descubrir 60%, Escuchar 60%, Idioma (Vascuence) 15%, Espadas 40%,
Conocimiento Animal 35%, Correr 45%, Trepar 45%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Carisma con los animales
Ágil y veloz
Locuaz y parlanchín

Lope es un cortesano instalado en la corte de León. Hijo de un curandero con corazón de aventurero, ennoblecido tras las mil hazañas en las que tomó parte, es su intención emularle y, por ello, ha marchado en busca de fortuna. Ha crecido rodeado de los caballos de guerra de su padre y descubrió que se entendía muy bien con ellos. Pero no es de los que prefieren la compañía de los animales a la humana, ya que es bastante facundo y gusta de una buena conversación. Es, además, persona curiosa que todo lo quiere saber con premura. Pero no terminan ahí sus cualidades, que el condenado es rápido como el diablo. Si a esto sumamos el hecho de ser bastante despierto, tenemos en Lope al perfecto guerrero y un combatiente digno.

A menudo recuerda con cariño a su madre, que murió cuando él tenía 5 años; fue su hermana mayor la que la suplió y, por eso, la quiere como si fuera su segunda madre, pero ya está casada y tiene una familia a la que cuidar. Lope suele decirse a sí mismo que Dios le libre del matrimonio, pues ahora que ha desplegado sus alas no quiere que se las corten. A nadie se le escapa que es el favorito de su padre, que lo ha educado y entrenado a conciencia para que en un futuro sea un digno sucesor suyo y herede su título de caballero.



urandera

Nombre: Fidela la Grande
Reino: Corona de Aragón
Grupo étnico: Aragonés
Posición social: Campesino
Profesión: Curandera
Profesión paterna: Soldado
Situación familiar: Huérfana de ambos progenitores. 2ª de cinco hermanos.
Edad: 20 años

FUE: 10 Altura: 1,85 varas
AGI: 10 Peso: 125 libras
HAB: 15 RR: 25%
RES: 15 IRR: 75%
PER: 20 Suerte: 50
COM: 15 Templanza: 38%
CUL: 15 Aspecto: 16 (Normal)

Competencias: Alquimia 45%, Conocimiento Mágico 60%, Empatía 60%, Sanar 55%; Conocimiento Vegetal 40%, Leyendas 35%, Medicina 45%, Cuchillos 40%, Disfrazarse 40%.

Hechizos: Saber de Partera, Licor Sedante.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Imitador
Alto

Fidela es una mujer que va llamando la atención allá por donde pasa, y no es por su hermosura, sino por su estatura: 1,85 varas de mujer, que no se la ha visto más grande en todo Aragón, y de ahí su apodo. Fidela tuvo que aprender a sobrevivir desde muy pequeña, pues sus padres murieron en un accidente: fueron ambos alcanzados por un rayo en una noche tormentosa, mientras viajaban con el ejército del rey don Pedro para luchar contra su tocayo cristiano. Fue adoptada por el médico de su señor, del que aprendió lo que sabía, pero murió también poco después, de una extraña enfermedad. Para sobrevivir, se hizo pasar por un muchacho, cosa que consiguió gracias a su elevada estatura.

Con apenas trece años, Fidela dejó a sus hermanos en compañía de los soldados del ejército al que siempre habían seguido en la retaguardia para que se convirtieran en hombres de bien defendiendo los intereses del rey, pero ella decidió que ya estaba harta de ver sangre derramada y, como había aprendido a restañarla, abandonó el campamento en busca de un lugar donde fueran precisos sus conocimientos. Fue a dar después con una anciana de la que se convirtió en criada y de la que aprendió incluso más que con el médico, pues sabía muchas cosas acerca de las plantas y sus poderes curativos, y de cómo potenciar sus componentes para evitar el sufrimiento de los enfermos. Cuando la anciana murió, ella tomó su lugar, de manera que la gente comenzó a acudir a ella para que ayudara a asistir partos, curar a las bestias y remediar los dolores. A Fidela le gustaría volver a ver a sus hermanos, y piensa que les hubiera ayudado mucho tenerla a su lado para curar las heridas que, sin duda, habrán recibido en combate. Sólo espera que todos sigan vivos y que hayan conseguido, como ella, labrarse un futuro mejor y apartado de los horrores de la guerra.



Derviche

Nombre: Alí ibn-Awland
Reino: Reino de Granada
Grupo étnico: Árabe
Posición social: Baja nobleza (al-Barraz)
Profesión: Derviche
Profesión paterna: Infanzón
Situación familiar: Huérfano de madre. Sin hermanos.
Edad: 26 años

FUE: 5 Altura: 1,58 varas
AGI: 15 Peso: 113 libras
HAB: 15 RR: 75%
RES: 10 IRR: 25%
PER: 20 Suerte: 50
COM: 10 Templanza: 52%
CUL: 20 Aspecto: 23 (Hermoso)

Competencias: Elocuencia 30%, Empatía 60%, Leer y escribir 60%, Teología 85%; Descubrir 40%, Escuchar 50%, Memoria 45%, Espadas 40%, Nadar -10%

Hechizos: Carece.

Rituales de Fe: Todos los de primus y secundus ordo.

Rasgos de Carácter:

Torpe

Miedo al agua

Honor del guerrero

Bastante apuesto



Alí es el hijo de un padre estricto y obsesionado con el combate y la guerra. Desde que era pequeño le ha estado instruyendo en el manejo del saif, pero a Alí nunca le ha interesado demasiado. Su padre tardó en entender, y aún más en aceptar, que la vocación de su hijo era dedicar su vida a Allah. Fue su madre la que más le apoyó y la que consiguió convencer a su padre de que nunca llegaría a ser un buen guerrero, y que sólo sirviendo a Allah su vida sería realmente productiva. Su madre murió, pero su padre aceptó al fin el hecho de que el camino que su hijo tenía que recorrer se apartaba diametralmente del que él le había preparado. Así pues, Alí marchó a una khankah y allí aprendió todo lo que pudo y más.

Tuvo una mala experiencia con el agua cuando era niño, ya que cuando estaba bañándose en un río, la corriente creció, lo arrastró y estuvo a punto de ahogarse. Desde entonces tiene fobia al agua. Entre sus planes entra el de viajar a la Meca, como todo buen musulmán debe hacer, para culminar así una vida dedicada a su Dios. Sabe, no obstante, que es un viaje lleno de peligros, pero gracias a las enseñanzas de su padre, puede al menos defenderse.

Embaucador

Nombre: Badis ibn-Mustafa
Reino: Reino de Granada
Grupo étnico: Árabe
Posición social: Ciudadano
Profesión: Embaucador
Profesión paterna: Cómico
Situación familiar: Padres vivos. Sin hermanos.
Edad: 18 años

FUE: 10 Altura: 1,70 varas
AGL: 15 Peso: 150 libras
HAB: 15 RR: 75%
RES: 20 IRR: 25%
PER: 15 Suerte: 40
COM: 15 Templanza: 46%
CUL: 10 Aspecto: 21 (Hermoso)



Competencias: Comerciar 45%, Conducir Carro 45%, Elocuencia 65%, Empatía 45%; Correr 35%, Disfrazarse 60%, Escamotear 35%, Cuchillos 35%, Degustar 40%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Gourmet

Badis es un muchacho de aspecto robusto que viaja de pueblo en pueblo en busca de clientes para sus remedios milagrosos. Se hace pasar por un reputado y serio alquimista que ha encontrado una fórmula milagrosa para calmar los dolores y curar las enfermedades, e interpreta tan bien su papel que la gente le cree y cae víctima de su engaño. Y es que Badis viene de familia de cómicos y aprendió bien de su padre en sus años mozos. Entre sus dotes de dramaturgo y su pico de oro saca lo suficiente para tener bien contento su paladar y su estómago, y no es cosa fácil, que el señorito no come cualquier cosa, pues gusta de paladear los mejores manjares de la región.

Acostumbrado a la vida itinerante, pues así vivía con la compañía de cómicos a la que pertenecen sus padres, ha visitado ya, a su temprana edad, un sinnúmero de pueblos del reino nazarí. Su "oficio" surgió de manera fortuita, cuando se dispuso a improvisar un personaje en mitad de una actuación mientras los demás resolvían unos problemas que habían surgido (concretamente, el problema era el músico encargado del laúd, que en vez de tocar estaba borracho y en la cama de una tusona). El personaje elegido fue un viejo alquimista que tenía la fórmula de la panacea universal, y tan gran actuación llevó a cabo, que los espectadores creyeron que el personaje era real. Badis aprovechó para vender algunos frascos (que sólo contenían agua, a la que añadió un poco de sal) y quiso repetir en el siguiente pueblo al que viajaron, pero esta vez se descubrió el fraude y la compañía tuvo que poner pies en polvorosa. Tras varias discusiones entre él y los demás miembros, acordaron que debían seguir caminos diferentes. Desde entonces, Badis ha sabido sacar buen partido de sus conocimientos, y piensa seguir haciéndolo.

Escriba

Nombre: João Paulo Fernandes
Reino: Reino de Portugal
Grupo étnico: Portugués
Posición social: Burguesía
Profesión: Escriba
Profesión paterna: Médico
Situación familiar: Padres vivos. 1º de 3 hermanos (derecho a herencia)
Edad: 26 años

FUE: 5 Altura: 1,74 varas
AGI: 10 Peso: 110 libras
HAB: 10 RR: 75%
RES: 10 IRR: 25%
PER: 15 Suerte: 55
COM: 15 Templanza: 40%
CUL: 20 Aspecto: 13 (Normal)



Competencias: Comerciar 45%, Idioma (Latín) 70%, Leer y escribir 90%, Memoria 45%; Elocuencia 20%, Empatía 35%, Enseñar 55%

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Odia el combate (-25% a todas las competencias de armas)
Extremadamente débil
Confiado
Tímido y reservado

João es un erudito que vive en la corte de Lisboa, como maestro y consejero personal del hijo de un noble señor que se ha trasladado allí para intentar ganarse los favores del rey. Pasó su infancia acompañando a su padre a las guerras a las que acudía su señor, pues era su médico personal. Ha visto tanta sangre, tantas heridas y tan terribles en el campo de batalla, que desde muy pronto se prometió a sí mismo que jamás empuñaría un arma. Su distracción eran los libros que portaba su padre, que le permitían evadirse temporalmente de la terrible realidad en la que vivía, y tanto apego les llegó a tener que llegó un momento en que era incapaz de vivir sin un libro en sus manos. Concluido el periodo de guerra, pidió permiso a su padre para viajar a un monasterio, donde adquirió aún más conocimientos y cultura, y volvió convertido en todo un erudito.

Su fama de sabio le hizo merecedor de ser nombrado preceptor del hijo de su señor, y hasta hoy ha volcado sus esfuerzos en convertirle en un hombre de bien... esfuerzos que muchas veces son en vano, pues es su pupilo un muchacho con vocación de empuñar armas y que gusta de resolver sus diferencias más con la fuerza que con las palabras. Sin embargo, a pesar de la diferencia de caracteres, ambos se guardan afecto y se protegen mutuamente. João ha tenido la cabeza metida entre los libros durante toda su vida y, cuando ha llegado la hora de enfrentarse al mundo, ha descubierto que tiene mucho que aprender sobre el carácter de los hombres y su maldad.



Nombre: Yusuf ibn-Omar
Reino: Reino de Granada
Grupo étnico: Árabe
Posición social: Ciudadano
Profesión: Ghazi
Profesión paterna: Médico
Situación familiar: Bastardo (nato). Una hermana. Casado. Dos hijas.
Edad: 23 años

FUE: 15 Altura: 1,73 varas
AGI: 15 Peso: 140 libras
HAB: 20 RR: 75%
RES: 15 IRR: 25%
PER: 20 Suerte: 40
COM: 10 Templanza: 53%
CUL: 10 Aspecto: 14 (Normal)

Competencias: Arcos 45%, Cabalgar 65%, Teología 45%, Espadas 65%; Escudos 50%, Mando 50%, Sanar 40%, Enseñar 35%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Pedagogo
Desheredado
Hábil

El castigo por el adulterio para la mujer es la muerte y Fátima no quería morir y abandonar a su hijo a las iras de su marido cornudo. Por eso, planeó huir antes de que se hiciera evidente que Yusuf no era fruto de su sangre; pero (el hombre) sospechaba de su mujer y, cuando descubrió que iba a abandonarle, lo vio todo claro: había estado criando a un hijo que no era suyo.

Enloqueció, cogió una de sus lancetas de médico y se dirigió a la habitación de las mujeres a darle su merecido a la que le había deshonrado. Suerte que Yusuf estaba allí para impedir el asesinato. Armado con un palo, mantuvo a raya al que hasta ese momento había ejercido de padre sin saber que no lo era, y consiguió huir con su madre. Amaba a su madre, pero estaba avergonzado por ser fruto de un pecado tan grave.

Estaba obsesionado con la idea de purificarse y no se le ocurrió mejor forma de hacerlo que convertirse en un soldado de Allah. Marchó a un ribat de la frontera, allí se instaló con su madre y se casó con una mujer que le ha dado dos hijas, a las que ha educado escrupulosamente en la fe islámica. Al final, la vida le ha sonreído gracias a la devoción que ha demostrado por Allah. Y no cabe duda de que está dispuesto a morir por su Dios, pues Él se lo ha dado todo, y es justo pagarle con lo mismo.



Goliardo

Nombre: Xurxo de Samos
Reino: Corona de Castilla
Grupo étnico: Gallego
Posición social: Villano
Profesión: Goliardo
Profesión paterna: Barbero cirujano
Situación familiar: Padres vivos. Sin hermanos.
Edad: 21 edad

FUE: 10 Altura: 1,65 varas
AGI: 10 Peso: 120 libras
HAB: 15 RR: 75%
RES: 10 IRR: 25%
PER: 20 Suerte: 55
COM: 15 Templanza: 62%
CUL: 15 Aspecto: 17 (Normal)



Competencias: Cantar 60%, Escamotear 45%, Leer y escribir 45%, Seducción 51%; Correr 30%, Juego 40%, Pelea 40%, Cuchillos 40%, Elocuencia 40%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Ambidextro
Enfermizo

Xurxo es un vividor que ha encontrado en la vida de goliardo la mejor forma de autorrealizarse. Hijo de un barbero asentado en Samos, marchó a Salamanca con un puñado de dinero que había ahorrado para él, para que se labrara un futuro en la universidad. Pero los estudios no son para Xurxo. Es listo, sí, pero no tiene esa clase de inteligencia con la que se aprende de los libros, sino de ésa otra, más práctica, que se puede aplicar a la supervivencia en la vida diaria.

Es ingenioso haciendo trampas cuando juega a las cartas, habilidoso cuando se trata de hacer desaparecer bolsas que cuelgan de cintos, por bien custodiadas que estén, sublime cuando trata de compartir la cama con una moza, igualmente astuto cuando hay que salir por piernas que cuando hay que enfrentar el peligro, sagaz cuando la camorra no le conviene y la rehuye con la lengua.

Difícilmente pueda obtener el título de bachiller, pero nunca le faltará dinero para gastarlo en su adorado vino y en sus rameras, y para eso también hay que tener arte. Sólo tiene miedo de una cosa: que su padre descubra algún día cómo está malgastando la oportunidad de convertirse en alguien. Pero para Xurxo no existe el mañana, sino sólo el presente. Es incapaz de hacer planes; ni siquiera sabe lo que va a hacer al día siguiente cuando se acuesta por la noche. Como suele decir, "Dios dirá."

Infanzón

Nombre: Manuel Lobo
Reino: Corona de Castilla
Grupo étnico: Castellano
Posición social: Baja nobleza (Hidalgo)
Profesión: Infanzón
Profesión paterna: Infanzón
Situación familiar: Padres vivos
Edad: 37

FUE: 15 Altura: 1,79 varas
AGI: 15 Peso: 160 libras
HAB: 14 RR: 60%
RES: 20 IRR: 40%
PER: 15 Suerte: 35
COM: 10 Templanza: 55%
CUL: 15 Aspecto: 15 (Normal)



Competencias: Cabalgar 65% Descubrir 40%, Escuchar 15%, Esquivar 45%, Idioma Castellano 100%, Leer y escribir 30%, Mando 50%, Espadas 72%, Lanzas 75%, Escudos 44%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Sordo de una oreja
Muy mayor
Ávido de conocimientos
Honrado

Eventos por edad:
Amistad
Nube de infortunio
Enemistad
Aventura amorosa

Nació en Villalpando, en el valle del Valderaduey, en tiempos revueltos, cuando su padre luchaba en la guerra contra Enrique de Trastámara, junto a las fuerzas de Pedro I de Castilla en Nájera, en la conocida batalla de Navarrete. Manuel, sordo de una oreja de nacimiento, pronto fue iniciado en las artes de la batalla; aprendió a montar y a manejar la espada, pues era obligación asistir al rey si éste así lo precisaba. Por estas obligaciones su padre faltó durante muchos años enfrascado como estaba en las guerras que llevó a cabo su rey. Si bien no tuvo una imagen paterna constante en casa, sí estuvo su madre, Pilar, que le enseñó a ir siempre con la verdad por delante, y a leer y escribir, lo que despertó en él ávida sed de conocimientos, leyendo tantos libros como caían en sus manos. Así, pasaron los años sin noticias de su padre, al que se hacía en las guerras de Aragón.

Vivió muchos años de tranquilidad, sin abandonar a su madre pese a tener edad de batallar como hacía su padre. Les sacudió con fuerza un año de infortunios en el que una enfermedad acabó con casi todos los animales de granja de la familia, aunque de éste incidente lograron reponerse. Un año más tarde, llegaron los problemas con el hijo de los Velasco, una familia acomodada de la región, con el cual de pequeño compartió juegos y aventuras. La voluntad de su corazón fue lo que le supuso enemistad con éste, ya que ambos amaban a la misma mujer, la cual acabó decidiéndose por Manuel y contrajeron finalmente matrimonio cuando éste tenía ya los 36. A las nupcias no asistió su padre, del cual hasta el momento, todavía nada se sabe.

Juglar

Nombre: Calixto
Reino: Corona de Castilla
Grupo étnico: Castellano
Posición social: Villano
Profesión: Juglar
Profesión paterna: Goliardo
Situación familiar: Bastardo
Edad: 18

FUE: 8 Altura: 1,69 varas
AGI: 15 Peso: 132 libras
HAB: 20 RR: 40%
RES: 12 IRR: 60%
PER: 10 Suerte: 45
COM: 20 Templanza: 44%
CUL: 15 Aspecto: 20 (Atractivo)

Competencias: Cantar 85%, Correr 25%, Elocuencia 60%, Escamotear 60%, Escuchar -15%, Idioma Castellano 100%, Leyendas 40%, Música 60%, Seducción 70%, Espadas 50%, Pelea 40%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Voz prodigiosa
Sordo de una oreja
Le atrae mucho el sexo opuesto

Calixto es hijo bastardo de un goliardo, el cual lo reconoció como hijo suyo, enseñándole a cantar, beber y fornicar. Calixto le encontró el gusto a la vida vagabunda y vivía de lo que su ingenio le daba. Comer, beber, retozar entre las carnes de inocentes mujeres mientras sus maridos trabajan el campo o atienden la posada; ahora un cantar sobre héroes, otro de gestas, ahora un tocar la cítola y, a cambio, unas monedas, comida o bebida y alguna carrera de vez en cuando calle abajo delante de algún marido rencoroso.

De este modo, tras recorrer plazuelas y callejas cantando aquí y fornicando allá, terminó junto a una compañía itinerante de músicos. La compañía por desgracia, fue desperdigada unos años después por un señor feudal al que no le gustaron algunos de los versos que le dedicaron. Calixto tuvo suerte, aunque una de sus orejas se quedó junto al verdugo del señor feudal.



Ladrón

Nombre: Gorka Errandonea
Reino: Reino de Navarra
Grupo étnico: Vasco
Posición social: Villano
Profesión: Ladrón
Profesión paterna: Pardo
Situación familiar: Bastardo hijo de prostituta.
Edad: 30

FUE: 20 Altura: 1,79 varas
AGI: 15 Peso: 170 libras
HAB: 20 RR: 30%
RES: 15 IRR: 70%
PER: 15 Suerte: 30
COM: 5 Templanza: 51%
CUL: 10 Aspecto: 15 (Normal).

Competencias: Conocimiento vegetal 35%, Correr 45%, Descubrir 40%, Escamotear 60%, Escuchar 30%, Esquivar 45%, Idioma Euskera 100%, Idioma Castellano 40%, Juego 30%, Mando 30%, Sigilo 40%, Trepar 45%, Espadas 50%, Pelea 45%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Borracho
Criado en el campo
Condenado a muerte
Acostumbrado a mandar

Nadie sabe de dónde llegó, pero su nombre parece de origen vasco o cántabro. De oscuro semblante y todavía más oscuros pensamientos, junto a su recia constitución de la talla del rudo mercenario y fiero luchador del norte. Habla poco y no suele intervenir en conversaciones si no le preguntan y, por lo general, la gente no suele preguntarle. Su mandíbula cuadrada rodea unos labios carnosos que ocultan sus grandes dientes, los cuales, son un espectáculo que es preferible evitar. Gorka pertenece a la Fraternitas Vera Lucis, cosa que se toma muy en serio, de hecho, le asusta enfrentarse con seres sobrenaturales (de aquí su alta IRR).

Le gusta el juego y no le gusta perder. Las muchas cicatrices de su cuerpo indican una vida violenta: ha servido como mercenario muchas veces, disfruta matando y tiene fama de asesino, incluso algunos cuentan que mató a su propia esposa en circunstancias nada claras y es por eso que tuvo que marcharse de su tierra. Durante una buen época se le vio siempre en compañía de un tal Bartolomeu Ripoll, hijo bastardo de un hidalgo gerundense, pero al parecer, sus caminos se han separado...



Mago

Nombre: Omar al Sindibad
Reino: Reino de Granada
Grupo étnico: Árabe
Posición social: Mercader
Profesión: Mago
Profesión paterna: Pirata
Situación familiar: Padres vivos
Edad: 23

FUE: 10 Altura: 1,64 varas
AGI: 10 Peso: 122 libras
HAB: 15 RR: 25%
RES: 10 IRR: 75%
PER: 15 Suerte: 55
COM: 20 Templanza: 56%
CUL: 20 Aspecto: 7 (Feo)



Competencias: Alquimia 40%, Astrología 40%, Conocimiento animal 30%, Conocimiento mágico 80%, Conocimiento mineral 35%, Conocimiento vegetal 35%, Elocuencia 60%, Escamotear 40%, Idioma Andalusi 100%, Idioma Árabe 80%, Idioma Castellano 80%, Leer y escribir 60%, Nadar 30%, Navegar 25%, Teología 60%.

Hechizos: Cuerda de Cridavents, Visión de Futuro, Bendición de Jonás.

Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:

Jorobado

Dedos ligeros

Sexto sentido

Omar creció en un entorno de marinos, piratas berberiscos que azotaban el Mediterráneo en su particular guerra santa. Desde la bien defendida Túnez, partían las naves dispuestas a abordar y saquear tantas naves como se encontraran, tanto itálicas como españolas. El padre de Omar, Sindibad, estaba al mando de una de ellas, una galeota de nombre Saqr. A su lado siempre llevaba a Omar, según pensaba, su hijo le daba buena suerte y le advertía de los problemas antes de que éstos sucedieran. La primera vez fue siendo Omar un bebé cuando se puso a llorar en brazos de su madre mientras se dirigían a casa ya de anochecida por un tortuoso callejón. Al empezar a llorar sus padres se detuvieron apenas un instante a ver qué le sucedía, cuando una ánfora llena de tierra y piedras cayó justo donde iba a pisar su padre si no se hubiera detenido. Al parecer, unos matones enviados por unos comerciantes trataron de acabar con Sindibad, pero no lo consiguieron gracias al llanto de Omar.

Desde entonces, siempre ha viajado junto a su padre, convencido éste de la buena suerte que le trae su hijo. Con este entorno, no tardó en aprender a usar sus ágiles dedos para escamotear a cualquiera que tuviera la mala suerte de ponerse a tiro. Un buen día... un misterioso viajero pagó una considerable cantidad de dinero por embarcar un voluminoso arcón que debía desembarcar en Palma. Parecía un trabajo fácil y bien remunerado. Sindibad aceptó y el barco se puso en marcha. El mal tiempo acompañó la galeota desde su partida, el temporal amenazaba con escorar hasta sepultar la galeota bajo el mar, y Omar sentía que debía abrir el arcón. Y así lo hizo. No se sabe que encontró en su interior, tan sólo que la tormenta cesó. El cuerpo de Omar se deformó como si lo hubieran apretado en un ciclópeo puño, quedando jorobado desde entonces. Abrazó conocimientos arcanos que le sirvieron para prosperar y hacer que la Saqr comenzara a ser temida en el Mediterráneo pues se aseguraba que Allah la había bendecido. Los vientos siempre le eran favorables alcanzando a naves mucho más veloces que ella, el infortunio alcanzaba a los barcos que perseguía, sufriendo accidentes en el peor de los momentos, y otorgándole fortuna y oro. Pero Omar nunca fue el mismo, algo cambió para siempre en él, desde que abriera aquel arcón, y Allah no tenía nada que ver...

Malsín

Nombre: Jonathan Martín
Reino: Corona de Aragón
Grupo étnico: Judío
Posición social: Villano
Profesión: Malsín
Profesión paterna: Marino
Situación familiar: Padres vivos. Casado y sin hijos.
Edad: 26

FUE: 15 Altura: 1,64 varas
AGI: 15 Peso: 125 libras
HAB: 15 RR: 60%
RES: 10 IRR: 40%
PER: 20 Suerte: 45
COM: 15 Templanza: 59%
CUL: 10 Aspecto: 8 (Feo)

Competencias: Conocimiento de área (Barcelona) 50%, Correr 45%, Descubrir 45%, Escuchar 60%, Esquivar 40%, Forzar mecanismos 45%, Idioma Ladino 100%, Idioma Hebreo 20%, Idioma Castellano 40%, Saltar 40%, Sigilo 55%, Trepar 25%, Cuchillos 45%, Pelea 40%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Marrullero y camorrista
Tacaño
Ambidextro
Reflejos felinos

Jonathan Martín, converso llamado anteriormente Jonás ben Job, vive en pleno Call de Barcelona, con su esposa Marta. Tuvo que correr y esconderse con ella cuando empezaron las carreras, los incendios y los asesinatos de los suyos aquellos calurosos 5 y 7 de agosto, cuando las calles se llenaron de fanáticos con antorchas que destrozaron la aljama. Jonathan tuvo que convertirse, igual que su mujer, y rehacer prácticamente su vida ante la mirada pasiva de las autoridades que no hicieron mucho por ayudar. Las conversiones se multiplicaban en toda España y ellos no iban a ser menos.

Pocas otras posibilidades había: o abandonar la Península junto a otros cientos, o convertirse en falsos conversos. Esto es, abrazar el cristianismo de forma fingida para continuar secretamente con las costumbres y rituales de su religión. Jonathan no quería irse, Barcelona es una ciudad de oportunidades si sabes estar en el lugar adecuado en el momento adecuado. Y así lo decidió. Sin que Marta supiera nada, Jonathan pasó a convertirse en un malsín, denunciando a los suyos a cambio de favores, recompensas económicas y privilegios.

Al fin y al cabo, no hay otra cosa mejor que el brillante destello de las monedas. Jonathan disfrutaba apilando sus monedas en montoncitos iguales, contando sus beneficios una y otra vez en la oscuridad de su sótano, aunque nunca se gasta nada, no hace alarde de su fortuna, ni deja que su esposa lo haga. Con el tiempo se acrecentó su desconfianza, se volvió huraño, agresivo, llegaba a las manos a la primera de cambio, había cambiado. Y no es extraño, debía estar alerta, puesto que Jonathan sabía que si fuera descubierto por los suyos mal futuro le aguardaría, pudiendo acabar apedreado o incluso asesinado.



Marino

Nombre: Pere Ginesta
Reino: Corona de Aragón
Grupo étnico: Catalán
Posición social: Villano
Profesión: Marino
Profesión paterna: Marino
Situación familiar: Padres vivos
Edad: 24

FUE: 20 Altura: 1,79 varas
AGI: 20 Peso: 130 libras
HAB: 15 RR: 70%
RES: 20 IRR: 30%
PER: 10 Suerte: 25
COM: 5 Templanza: 40%
CUL: 10 Aspecto: 11 (Mediocre)



Competencias: Astrología 55%, Comerciar 17%, Descubrir 40%, Idioma Catalán 100%, Idioma Castellano 40%, Nadar 70%, Navegar 70%, Tregar 80%, Hachas 45%, Pelea 45%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Marrullero y camorrista
Sentido de la orientación
Criado en la costa

Pere es un muchacho catalán que trabaja con la familia Pujol en una cooperativa que hace de él el capitán de una coca llamada L'Anna que se dedica al cabotaje y que suele hacer el recorrido Barcelona-Valencia. Pere es el vivo retrato de su padre, el primer Pere Ginesta. Es de aspecto recio, tiene constantemente la sombra de la barba cerrada que algún día se dejará, como la que luce su padre, y gusta de llevar un hacha de armas siempre a mano, otra curiosa costumbre que adquirió también de su padre.

El negocio de su padre es fructífero, más si cabe desde que contrajo nupcias con su actual esposa, emparentada con los Sapila, familia poderosa de la ciudad. Así, tiene una flota de una docena de barcos con los que surca el Mediterráneo, desde Constantinopla, hasta Valencia, pasando por Marsella, Alejandría o Atenas. Lejos quedan aquellos días en los que Pere tan sólo tenía una pequeña coca, de nombre Mar blava con la que tantas aventuras vivió.

Los negocios de los Ginesta siguen sin tener muy en cuenta la condena que mantiene la Iglesia sobre aquéllos que realicen comercio con el infiel, siendo esto castigado con la excomunión. Y lo cierto es que hasta ahora, salvo algunos sustos, les ha ido muy bien.

Médico

Nombre: Abbud ibn Malik
Reino: Corona de Castilla
Grupo étnico: Mudéjar
Posición social: Burguesía
Profesión: Médico
Profesión paterna: Soldado
Situación familiar: Padres vivos
Edad: 23

FUE: 10 Altura: 1,64 varas
AGI: 15 Peso: 125 libras
HAB: 15 RR: 60%
RES: 10 IRR: 40%
PER: 15 Suerte: 50
COM: 15 Templanza: 56%
CUL: 20 Aspecto: 21 (Hermoso)



Competencias: Alquimia 40%, Conocimiento animal 40%, Conocimiento mineral 40%, Conocimiento vegetal 85%, Descubrir 45%, Empatía 45%, Idioma Andalusí 100%, Idioma Castellano 80%, Medicina 60%, Sanar 55%, Cuchillos 40%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Criado en el campo
Ambidextro
Bastante apuesto

Nació en Alguazas, Murcia, donde sus padres decidieron quedarse tras haber sufrido la reconquista en sus carnes, perdiendo en la batalla, además, muchos amigos y familiares. Abbud nació al cobijo de sus padres, que le enseñaron su oficio además de su religión y costumbres. Así, a la sombra de melocotoneros y naranjos, recorre las tierras hasta orillas del río Mula, cerca de la Torre Fortaleza, en busca de hierbas con que hacer ungüentos o pomadas que prepara con su mano de almirez y el mortero. Hoy en día Abbud es uno de los apellidos más reputados de la región en cuanto a Medicina se refiere, claro que ningún cristiano ferviente lo reconocerá. Pese a eso, tuvo muchísimo trabajo extra el año pasado con las crecidas de los ríos que derivaron en inundaciones y enfermedades.

Abbud es de espíritu alegre y festivo, además de bastante apuesto, con lo que no le faltan pretendientes, incluso se habla a escondidas de algunos escarceos con no pocas de las muchachas de Alguazas, como la hija del molinero, la mayor de los Rodríguez, o Agustina la de las trenzas, claro que, bien mirado, quien más quien menos todo el mundo ha pasado por Agustina la de las trenzas.

Abbud quiere mucho a su familia, y está encantado en Alguazas, pero sabe que si quiere aumentar sus conocimientos tendrá que irse tarde o temprano de casa a nuevas tierras, muy posiblemente hacia el sur, donde su color de piel, religión o costumbres no supongan un problema. Este pensamiento le tiene en vilo a veces durante horas mientras pasea y observa con indiferencia a los trabajadores de las huertas cercanas.

Mediero

Nombre: Samuel ben Absalón
Reino: Reino de Navarra
Grupo étnico: Judío
Posición social: Burguesía
Profesión: Mediero
Profesión paterna: Médico
Situación familiar: Padres vivos
Edad: 28

FUE: 15 Altura: 1,74 varas
AGI: 10 Peso: 125 libras
HAB: 5 RR: 35%
RES: 15 IRR: 65%
PER: 20 Suerte: 60
COM: 20 Templanza: 57%
CUL: 20 Aspecto: 11 (Mediocre)

Competencias: Comerciar 80%, Conocimiento de Área (Navarra) 80%, Elocuencia 80%, Empatía 85%, Escamotear 40%, Idioma Ladino 100%, Idioma Hebreo 40%, Idioma Castellano 80%, Leer y escribir 35%, Seducción -14%, Cuchillos 20%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

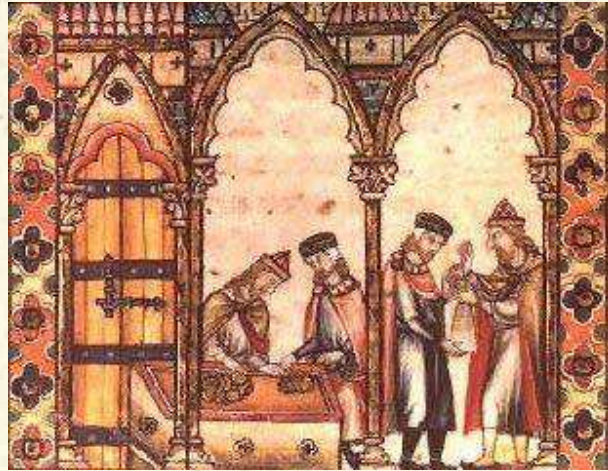
Rasgos de Carácter:
Persona ávida de conocimiento
Robusto
Desprecio al sexo opuesto
Manco (mano izquierda)

Eventos por edad:
Accidente

Samuel pronto demostró una gran indiferencia hacia las labores de su padre, alguien muy bien considerado dentro de la comunidad por su buen hacer. Se dio cuenta de que un médico es alguien muy importante, incluso respetado, pero no es necesario a diario. Sin embargo, hay otras necesidades que sí son diarias, y habría gente dispuesta a pagar por ellas la cantidad adecuada a quien se las dispensase. Así que finalmente se decidió a labrar su propio futuro como mediero, llevándole a la gente lo que necesite por un precio justo, o al menos, razonable para sus intereses, claro.

Ahora Samuel recorre los caminos navarros, sobre todo entre Tarazona y Tudela, comprando aquí y vendiendo allá, sacando siempre buenos beneficios. Samuel no se limita a comerciar con herramientas, grano, paños o similar, además, puede tratar con otro género menos frecuente o legal. Claro que entonces ya se cuidará de ajustar el coste de la forma adecuada. Samuel mantiene buenos contactos con un buhonero catalán de nombre Francesch Mata de Pera, del que puede conseguir sangre de salamandra, sangre de leproso, sangre de gnomo, raíz de mandrágora, piedra negra de gul, piel de león, esperma de ahorcado, esputo negro de sapo, ámbar gris o incienso de olíbano, entre otras exquisiteces.

Lo que no sabe Samuel es que todo lo que consigue de este buhonero es falso, siendo sangre de pollo, nabo común (la mandrágora), guijarros de río pintados (las piedras de gul) y otras porquerías. Un buen día, trató de vender una piedra negra de gul a tres hermosas jóvenes que descansaban a los pies del monte Aralar. Dando el negocio por cerrado, y cuando se las prometía felices empezando a bromear con ellas, las tres mujeres se volvieron con una sonrisa escalofriante hacia él. Samuel nunca olvidará sus risas, al principio comedidas pero que fueron haciéndose cada vez más estridentes hasta que perdió el conocimiento. Despertó junto al camino, bajo la lluvia y con una mano de menos.



Mendigo

Nombre: Luken Amunarriz
Reino: Reino de Navarra
Grupo étnico: Navarro
Posición social: Campesino - Vasallo
Profesión: Mendigo
Profesión paterna: Soldado
Situación familiar: Padres muertos
Edad: 36

FUE: 15 Altura: 1,77 varas
AGI: 15 Peso: 140 libras
HAB: 19 RR: 50%
RES: 15 IRR: 50%
PER: 15 Suerte: 35
COM: 15 Templanza: 52%
CUL: 5 Aspecto: 17 (Normal)

Competencias: Artesanía 49%, Comerciar 45%, Elocuencia 65%, Empatía 45%, Escamotear 59%, Idioma Castellano 100%, Idioma Aragonés 20%, Memoria 45%, Ocultar 39%, Sigilo 45%, Cuchillos 44%, Pelea 45%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Muy mayor

Eventos por edad:
Años de infortunios
Muerte en la familia
Gran amistad

Los padres de Luken malvendieron sus posesiones cuando éste era joven y partieron en busca de mejores oportunidades. Así, llegaron hasta Huesca, donde habían oído noticias de que cierto barón buscaba hombres de armas para su milicia. De este modo, mientras su padre entraba al servicio del barón de Bernúes y su madre realizaba todas las tareas de la casa, que no eran pocas, Luken crecía y se dedicaba a lo que más le gustaba, esto es: encontrar una buena sombra debajo de un roble, buscar formas divertidas a las nubes, escuchar el zumbido de las moscas o el mugido de las vacas y echarse algo al gaznate cuando el hambre apretaba. Luken siempre fue un vago. Así creció, y harto de las palizas que su padre le daba por su desidia ante todo, un buen día, se largó. Pero no muy lejos, al otro lado del valle.

Luken aprendió a vivir con lo mínimo. Robaba en los corrales de los pueblos vecinos de noche, bebía de los pozos o los arroyuelos, se mantenía al margen de todo... y fue por eso por lo que llegó la peste negra y no se acordó de él. Mientras tres cuartas partes de la población del reino morían, además de la madre de nuestro protagonista, Luken chupaba de una pajilla recostado bajo un roble al que le había tomado la medida. Y así pasaron los años, Luken paseaba por los campos, veía las hogueras donde ardían los muertos de la peste sin interés. Aprendió a hacer pequeñas tallas de madera con su cuchillo, no eran gran cosa, pero al menos era algo. Claro que luego la dejaba por ahí perdiendo el interés de inmediato. Se podría decir que era lo más parecido a trabajar que había hecho en su vida.

Su padre no llegó a enterarse de que su hijo había empezado a tener interés en algo, ya que murió en una partida de caza del barón. Al parecer, el barón lo confundió con un ciervo o un jabalí y disparó su arco.

—¿Cómo se llamaba este hombre? —preguntó el barón.

—Mikel Amunarriz —le contestaron.

—Una lástima —añadió el barón.

Pero Luken nunca supo que sus padres habían muerto. Seguía convencido de que madre estaba en casa y padre de guardia. A Luken le daba igual todo. Al año siguiente, en los mismos bosques paseaba nuestro Luken coincidiendo con una nueva partida de caza del barón de Bernúes.



Luken estaba subido a un árbol en busca de piñas, o sentado tallando un trozo de madera, y coincidió con un par de cortagargantas que se habían decidido a atentar contra el barón. Cuando éste se encontró solo, como planearon, y estaba el desarrapado presto a saltar sobre el barón, cayó Luken sobre el primero partiéndole el cuello y muriendo sin decir ni pío. El barón se volvió sorprendido y tuvo tiempo de sacar su espada y encargarse del segundo atacante. Se volvió hacia el dolorido Luken, y le dijo:

—Me habéis salvado la vida. ¿Cuál es vuestro nombre?

—Luken, señor, Luken Amunarriz.

Mira por donde que el barón recordó el apellido del soldado que mató en triste accidente unos meses antes y, agradecido por el gesto de Luken contra los asaltantes y sintiendo cierta deuda moral para con él, siguió:

—No lo olvidaré...

Desde entonces Luken continúa durmiendo bajo los robles de la región, sin importarle nada, y de vez en cuando tiene permitido acercarse hasta el castillo, donde es invitado a comer caliente y beber vino. Que el barón es persona generosa y agradecida.



M onje

Nombre: Cosme de Sigüenza
Reino: Corona de Castilla
Grupo étnico: Castilla
Posición social: Baja nobleza
Profesión: Monje Dominicó, Prior
Profesión paterna: Caballero de orden militar
Situación familiar: Padres vivos
Edad: 29

FUE: 6 Altura: 1,77 varas
AGI: 8 Peso: 140 libras
HAB: 10 RR: 75%
RES: 14 IRR: 25%
PER: 12 Suerte: 50
COM: 18 Templanza: 68%
CUL: 20 Aspecto: 5 (claramente repugnante)

Competencias: Conocimiento animal 45%, Enseñar 60%, Idioma Latín 80%, Idioma Castellano 100%, Leer y escribir 90%, Mando 40%, Seducción -20%, Teología 80%, Tormento 45%, Cuchillos 40%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Carisma con los animales
Acostumbrado a mandar
Desprecio al sexo opuesto
Enfermedad - Lepra

Eventos por edad:
Enfermedad - Gonorrea

Nacido en la localidad de Sigüenza, Cosme fue el menor de tres hermanos y ya de joven se despertaron en él unas fuertes ansias de servir a Dios. De familia acomodada, los contactos de su padre a lo largo de años de servicios le permitieron escalar en el escalafón eclesiástico. Su amor a Dios desembocó en un fanatismo malsano, lo cual le granjeó su entrada en el temible tribunal de la Santa Inquisición. Cosme sirvió al tribunal de Sigüenza, de donde era natal, y después, tras la desaparición de dicho distrito inquisitorial, fue desviado al tribunal de Zaragoza. Era muy dado al castigo y las condenas que aplicaba eran normalmente las más duras de las disponibles. Tiene en su haber un total de veintitrés relajaciones, nueve en efigie. Participó muy activamente en casos de bigamia, homosexualidad y bestialismo, de hecho, el tribunal de Zaragoza durante la época de Cosme fue muy activo en esa materia, condenando a más de un centenar de personas en prácticamente ocho años y siendo al menos treinta y seis de ellos ejecutados.

Azote de hombres y mujeres, sin embargo, terminó sucumbiendo al mismo mal que había perseguido durante dos decenios. Ya nombrado prior, dedicó sus últimos años a oscuros rituales donde la presencia del Maligno se hacía patente. Retirado a un priorato que se puso en sus manos, llegó incluso a engañar a un séquito inquisitorial que apareció para investigar unos asesinatos en la región de trasfondo demoníaco sexual (no me hagáis entrar en detalles) que él mismo cometió, con la ayuda de un par de desarrapados sin escrúpulos, dirigiendo la culpa hacia unos pobres infelices que acabaron purgando las faltas de Cosme en su lugar, mientras éste sonreía satisfecho desde detrás del cadalso. Ya sea por castigo divino, quizá por la maldición de alguien que alguna vez fue testigo o sobrevivió a sus horribles actos, o bien simplemente por contacto con enfermos, Cosme sufre gonorrea y lepra, aunque ésta última todavía no es evidente. Las primeras llagas ulcerantes empiezan a formarse bajo el hábito, pronto llegará la necrosis y el fétido olor...



Muccadim

Nombre: Tobías ben Leví
Reino: Corona de Castilla
Grupo étnico: Judío
Posición social: Villano
Profesión: Muccadim
Profesión paterna: Cómico
Situación familiar: Huérfano de madre
Edad: 21

FUE: 15 Altura: 1,77 varas
AGI: 15 Peso: 151 libras
HAB: 15 RR: 60%
RES: 20 IRR: 40%
PER: 15 Suerte: 35
COM: 10 Templanza: 61%
CUL: 10 Aspecto: 13 (Normal)

Competencias: Correr 45%, Descubrir 35%, Empatía 45%, Escamotear 40%, Escuchar 35%, Esquivar 45%, Idioma Ladino 100%, Idioma Hebreo 20%, Idioma Castellano 40%, Memoria 40%, Teología 30%, Mazas 45%, Pelea 45%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Dedos ligeros
Pobre

Tobías forma parte de la guardia de la judería de Toledo, no hace mucho que desempeña este trabajo pero está a gusto con ello. Tuvo suerte de conseguir este puesto, pues anda siempre muy solicitado y fue su padre quien tuvo que saldar todos los favores que le debían, que no eran pocos, y aun dejar a deber unos cuantos para meter a su hijo el primero en la lista. Y ahí lo tienes, que aunque pobres, siempre han sido gente de principios en la familia y no se tiene por haragán a ninguna de ellos. Ahora Tobías trabaja de muccadim, junto a Samuel, su compañero, que las horas de trabajo juntos ha convertido en amigo.

Por el momento escucha con atención a Samuel, es más veterano, y tiene siempre una buena historia que contarle mientras recorren las empedradas calles arriba y abajo. Aunque ya tiene Tobías una buena historia que contar, y ocurrió ésta hace apenas dos semanas, junto a las tapias del frondoso jardín que rodea el palacio del anciano Leví, mediero que ha logrado amasar una importante fortuna con sus trajines aquí y allá, sobre todo cuando era más joven y podía desplazarse con su carreta hasta arriba de género. Ahora tan sólo cuida, más bien custodia, a su bella y única hija Raquel.

Pues bien Tobías y Samuel pasaron frente a esta tapia y nada extraño en ella vieron y, siguiendo su camino, cuando sonaban las diez campanadas, escucharon un grito de mujer que coincidía con el trueno de la tormenta que al punto estallaba. Dieron media vuelta y regresaron corriendo por donde habían venido, y allí encontraron a la bella Raquel de rodillas sobre un hombre, con sombrero de ala ancha calado, capa carmesí y espada al cinto que muerto yacía sobre un charco de su propia sangre. Mala puñalada le dieron. A lo lejos, pasos raudos que se alejaban, que por más que Tobías corrió en esa dirección, no pudo alcanzar.

Desde entonces, todas las noches Raquel acudía a su cita imaginaria en el pozo del patio. Su esbelta silueta destacaba entre los jardines, mientras sus pálidas manos descansaban en su regazo. Entonces Raquel vertía sus lágrimas de pena en el pozo. Hasta que anoche, bajo la luz de la luna llena, la infeliz Raquel resbaló y fue a morir a lo hondo. Hay quien asegura, que creyó ver en las aguas de la cisterna la imagen de su amado y, atraída por él, fue a morir al fondo. Desde entonces a esta calle la llaman del Pozo Amargo, en cuya pequeña plazuela se puede ver una losa que cubre el pozo de aguas no salobres, sino amargas, de las lágrimas que en ella derramó la bella Raquel.



Pardo

Nombre: Fátima
Reino: Reino de Granada
Grupo étnico: Árabe
Posición social: Mercader
Profesión: Pardo (Al-magauar)
Profesión paterna: Comerciante
Situación familiar: Vive con su padre, su madre huyó. Tiene un hermano mayor.
Edad: 20
FUE: 15 Altura: 1,77 varas
AGI: 20 Peso: 131 libras
HAB: 15 RR: 35%
RES: 15 IRR: 65%
PER: 15 Suerte: 35
COM: 10 Templanza: 54%
CUL: 10 Aspecto: 16 (Normal)



Competencias: Astrología 35%, Cabalgar 85%, Comerciar 35%, Conocimiento de Área 30%, Descubrir 45%, Escuchar 45%, Idioma Andalusi 100%, Idioma Árabe 40%, Idioma Castellano 40%, Mando 30%, Rastrear 45%, Lanzas 80%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Sentido de la dirección

El padre de Fátima, Harum ibn al-Musakkan, es un mercader de caballos que amasó una fortuna hace años con la venta de caballos árabes en diferentes ferias llegando los precios de algunos de estos ejemplares a los mil maravedíes por cabeza. Harem, siempre se hacía acompañar por su fiel Musa, un gigantesco negro armado con un hacha de combate, y también por su mujer Jadicha, bastante atractiva, que estaba más que harta de él, hasta que un buen día mientras se encontraban en el mercadillo de Carrigón, huyó hacia tierras castellanas tras haber embelesado a un pardillo para que se la llevara consigo.

Con los dineros sacados durante años, crió a sus dos hijos y Musa les enseñó a manejar las armas. Allí aprendió todo el buen hacer de su padre a la hora de comerciar y Fátima heredó el valor de su padre y los ojos de su madre. Pasaron los años, y ya bajo el reinado de Yusuf I, Fátima, su hermano, y un grupo de valientes unidos por la misma causa, empezaron a actuar en la frontera hartos de ver como los pardos castellanos realizaban incursiones día sí día también contra las tierras granadinas. De este modo, las tierras de la familia en Iznajar, amenazadas por los asaltos y los saqueos, fueron defendidas por Fátima y otra veintena de al-Magauar. Su padre no podía encargarse de ello, ya mayor para esos trotes, y el rey nazarí bastante tenía con su frente abierto junto a los benimerines en lo que desembocaría en la batalla del Salado. Pero Fátima y los suyos no se detuvieron aquí.

Sus saqueos les llevaron hasta Priego o Alcalá la Real, atacando fincas, tierras de labranza, carromatos, los arrabales, etc. Pronto las diferencias que había con el sexo de Fátima, a la que no acababan de tomarse en serio por el hecho de ser mujer fueron desapareciendo. Y ahora es ella la que avanza al frente levantando la polvareda de venganza que viene desde Granada

Qaina

Nombre: Yamila
Reino: Reino de Granada
Grupo étnico: Árabe
Posición social: Ciudadano
Profesión: Qaina
Profesión paterna: Ladrón
Situación familiar: Huérfana de madre
Edad: 17

FUE: 10 Altura: 1,64 varas
AGI: 15 Peso: 110 libras
HAB: 20 RR: 40%
RES: 15 IRR: 60%
PER: 15 Suerte: 40
COM: 15 Templanza: 52%
CUL: 10 Aspecto: 18 (Atractiva)



Competencias: Cantar 65%, Cónocimiento vegetal 25%, Corte 30%, Elocuencia 45%, Escamotear 45%, Idioma Castellano 40%, Idioma Andalusí 100%, Idioma Árabe 40%, Música 50%, Ocultar 41%, Seducción 75%.

Hechizos: Carece.

Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter: Carece.

Yamila se educó en la Casa de las Medinas en Granada, donde estudiaban músicos y cantoras, tras ser sacada de la calle donde malvivía con su familia. Un buen día, estaba sentada junto a la ventana de su casa peinando su larga cabellera negra mientras cantaba distraídamente.

Quiso la casualidad, que un poderoso al-barraz pasara cerca del lugar y se detuviese al instante. Sin pensarlo dos veces éste entró en la casa hechizado como estaba por esa dulce voz y se encontró al padre de Yamila, un pobre desgraciado que aceptó enseguida la generosa bolsa de monedas que a cambio de su hija le entregó.

Desde entonces, Yamila fue instruida como qaina, convencido su señor, de que sería la más grande que haya habido desde la qaina 'Ayfâ o Mulaika. Así, aprendió a tocar el ud, instrumento predecesor del laúd y a recitar versos de poetas contemporáneos; además, cantaba para celebrar a su amo, recitaba los hazadj con fluidez y elegancia, y los sinad con sobria distinción.

Desde entonces, Yamila vive rodeada de lujos junto al al-barraz que la recogió en su casa como meretriz, disfrutando de su deliciosa voz, de las notas que arrancan sus dedos del ud y de su joven y bien contorneado cuerpo.

Rabino

Nombre: Malaquías
Reino: Corona de Aragón
Grupo étnico: Judío
Posición social: Burguesía
Profesión: Rabino
Profesión paterna: Cambista
Situación familiar: Padres muertos
Edad: 46

FUE: 7 Altura: 1,64 varas
AGI: 12 Peso: 110 libras
HAB: 14 RR: 70%
RES: 6 IRR: 30%
PER: 19 Suerte: 30
COM: 10 Templanza: 56%
CUL: 25 Aspecto: 13 (Normal)

Competencias: Conocimiento mágico 35%, Correr -15%, Elocuencia 85%, Enseñar 40%, Escuchar 40%, Idioma Ladino 100%, Idioma Hebreo 60%, Idioma Latín 30%, Idioma Castellano 80%, Idioma Catalán 25%, Leer y escribir 75%, Leyendas 75%, Memoria 40%, Sanar 25%, Sigilo 40%, Teología 90%, Palos 45%.

Hechizos: Carece.

Rituales de Fe: Todos los rituales de primus, secundus y tertius ordo.

Rasgos de Carácter:

Ávido de conocimientos

Muy mayor

Sobre la vieja mesa de madera, varios gruesos volúmenes permanecen abiertos en un interminable bostezo, mientras el anciano Malaquías sigue con sus reseco dedos las líneas de hormiguitas de tinta que hablan sobre aquellas ruines y pérdidas criaturas. Entonces se detiene en su lectura y su mente vuelve involuntariamente a aquel lugar. Aquella posada en el margen derecho del camino real, a menos de un kilómetro de Figueres... ¿Cómo diantre se llamaba? Malaquías se mesa las sienes mientras trata de recordar, al final, se vuelve hacia su sobrina, que prepara el guiso ayudada de su hija Raquel, toda una mujer ya. —¿Cómo se llama aquella posada...?

—Can Nassos —responde Rebeca, su sobrina, con una sonrisa en los labios sin levantar la vista del puchero. Sabe que la edad le está borrando recuerdos a gran velocidad, pero sabe que se refiere a ésa, pues todo cambió desde aquella noche.

Viajaban a Colliure por negocios, recuerda que se escuchaba a lo lejos la campana de Figueres, el viento aullaba, y la tormenta se desató sobre la región, sobre la posada. Fue ya de anochecida, cuando llegaron aquellos viajeros trayendo consigo a la pequeña Gloria, la hija del dueño de la posada, sin conocimiento, con las vestiduras desgarradas, empapada y rígida por el frío y con aquella herida en el cuello de la que no paraba de salir sangre. Más tarde llegó aquel diabólico caballero que su tío detuvo mientras aferraba su medallón con el símbolo sagrado de la Estrella de David. Luego llegaron aquellas abominaciones del Infierno, a través de las ventanas, tirando la puerta abajo, recuerda a los dos perros negros gigantes, y cómo al final, nadie pudo evitar que se llevase a la pequeña Gloria. Hubo muertos, su tío cojo para los restos por una mala herida, fue horrible... Raquel recuerda cómo su tío le contó a aquel grupo de viajeros tan dispar la leyenda del conde Estruch, que al parecer, había sido destruido hacía cien años, y que no comprendía cómo era posible que hubiera vuelto de la tumba una vez más después de tanto tiempo. Al día siguiente, con los primeros rayos de sol, todos los presentes en la posada siguieron camino, pero al acabar con los negocios que le llevaban a Colliure, regresaron a Figueres, desde donde su tío hizo vender parte de sus posesiones para afincarse aquí y estar atento al regreso del conde Struch y poder avisar a quien quiera escucharle sobre su leyenda. Mientras Malaquías sigue leyendo el grueso volumen, afuera, un trueno avisa a lluvia, hace tiempo que aúlla el viento de tramontana. El anciano vuelve su mirada hacia la ventana y espera empezar a oír la campana de Figueres en cualquier momento.



Ramera

Nombre: Lucía Gálvez
Reino: Reino de Castilla
Grupo étnico: Castellano
Posición social: Villano
Profesión: Ramera
Profesión paterna: Pícaro, alcahuete y buscavidas
Situación familiar: Padres muertos, una hermana menor.
Edad: 21

FUE: 10 Altura: 1,64 varas
AGI: 20 Peso: 110 libras
HAB: 20 RR: 60%
RES: 15 IRR: 40%
PER: 15 Suerte: 30
COM: 10 Templanza: 56%
CUL: 10 Aspecto: 18 (Atractiva)

Competencias: Correr 40%, Elocuencia 30%, Escamotear 60%, Idioma Castellano 100%, Juego 40%, Nadar -5%, Ocultar 40%, Seducción 84%, Sigilo 85%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Miedo al agua
Sexto sentido

Lucía y su hermana Eugenia llevan ejerciendo el oficio más antiguo del mundo desde hace mucho tiempo, cuando apenas tenían 16 y 14 años. Viajando en la parte de atrás del carromato que conducía su padre Honesto y su madre, la rolliza Honorata, y que servía de prostíbulo itinerante, han recorrido media Península vendiendo sus favores carnales por unas monedas. Ahora, años después, tras la terrible muerte de sus padres, a manos de unos bandidos que los mataron a ellos, y violaron a ambas hermanas, continúan con la misma carreta viajando y haciendo lo único que saben hacer.

Como les enseñaron sus padres, suelen viajar a ciudades donde se reúnen contingentes de tropas que participan en las numerosas guerras que sacuden el país, porque, como decía su madre, que al parecer era todo un tratado viviente de citas y refranes, “donde hay soldados tiene que haber putas”. Fue precisamente en uno de tantos viajes de este tipo, en Tordesillas, donde un apuesto soldado de los conjurados la preñó. Lucía tuvo un hermoso niño que abandonó muy a su pesar, y obligada por su madre, en la puerta de la Ermita de San Roque, en Ólvega.

Lucía aprendió también de su padre a escamotear bolsas ajenas y a jugar a los dados, cosa que compagina con su oficio en las grandes ciudades, allá donde la dejan, que no es en todos los sitios. Y en su carreta, mientras una u otra hermana oficia como las bestias abierta de patas, la otra se cuele y afana cuanto de valor parece de las ropas o fardos del incauto cliente, teniendo así ganada una buena cantidad de monedas. Y es que Lucía no quiere envejecer como su madre empollando mochuelos, como ella decía, y planea montar negocio propio y que sean otras las que se abran de patas para beneficio suyo.





Sacerdote

Nombre: Padre Generoso de Hortenza
Reino: Reino de Castilla
Grupo étnico: Castellano
Posición social: Burguesía
Profesión: Sacerdote - Párroco
Profesión paterna: Soldado
Situación familiar: Padres vivos
Edad: 26

FUE: 5 Altura: 1,67 varas
AGI: 10 Peso: 136 libras
HAB: 10 RR: 90%
RES: 10 IRR: 10%
PER: 20 Suerte: 60
COM: 20 Templanza: 56%
CUL: 20 Aspecto: 14 (Normal)

Competencias: Cabalgar 35%, Cantar 40%, Degustar 45%, Descubrir 40%, Elocuencia 60%, Empatía 40%, Idioma Castellano 100%, Idioma Latin 60%, Leer y escribir 60%, Memoria 30%, Teología 90%, Cuchillos 35%.

Hechizos: Carece.

Rituales de Fe: Todos los rituales de primus, secundus y tertius ordo.

Rasgos de Carácter:

Firmes creencias

Persona enfermiza

Gourmet

Busca asesino del párroco

Este sacerdote salmantino, hijo de un soldado bebedor y pendenciero, se decidió a tomar los hábitos bien pronto no queriendo seguir los pasos que había dado su padre en la vida. De este modo entró como monaguillo en la iglesia de Santiago, bajo la tutela del párroco Pedro Ramírez, un hombre amable y orondo. La iglesia se encuentra a extramuros de Salamanca y, quien cruce el puente romano en dirección a la ciudad, se la encontrará a la derecha, rodeada de la Fresneda, un pequeño bosque de recreo a orillas del río Tormes. Esta iglesia se dedica a proteger a los peregrinos que desde aquí se dirijan a León y Burgos para ir a Santiago. Así funciona como otra iglesia cualquiera, pero acoge gratuitamente a los peregrinos (verdaderos o no) que se presenten como tales.

Generoso aprendió del párroco a leer y escribir, le enseñó la Biblia y cuanto de verdadero y prodigioso hay en ella. Le enseñó a confiar en el Señor por encima de todas las cosas, a negar toda representación de la magia o las criaturas mágicas, explicándole que lo primero es una fantasía y lo segundo, tan sólo supersticiones. Pedro Ramírez pertenecía a la Fraternitas Vera Lucis, de ahí el pensamiento que inculcaba en el joven muchacho, pensamiento que le ha acompañado durante toda su vida.

Los años pasaron y Generoso, que siempre asistió al párroco Ramírez, estudió durante unos años en el convento mostense de la misma ciudad, donde por cierto durante esa época se estuvieron dando una serie de asesinatos entre los estudiantes, que no sólo afectaron a ese convento, también al convento franciscano o el de Jerónimo.



Durante esos años, extraños y macabros acontecimientos se desarrollaron sin que se sepa a ciencia cierta qué ocurrió tras los muros de la ciudad. Aparecieron ahogados y degollados algunos niños judíos, los fuegos de las antorchas de la ciudad se avivaban por sí solos de forma extraña, suicidio colectivo bajo el puente romano, las víctimas estaban atadas y se arrojaron al río, profanaciones de tumbas y, lo que afectó más a Generoso, la aparición del párroco Ramírez muerto, degollado, sobre un charco de su propia sangre en su lecho. Nunca se supo quién cometió dicho asesinato.

Generoso de Hortenza fue recomendado para cubrir el puesto dejado por el difunto párroco Ramírez, aceptó, y ahora guarda en su interior una profunda ira que no puede canalizar de ningún modo y debe guardar para sí. Por ello, se ha preparado para el día que encuentre al asesino del párroco Ramírez y vengarse del mismo modo que éste fue asesinado.





Siervo de corte

Nombre: Jordi Castroverde
Reino: Corona de Aragón
Grupo étnico: Catalán
Posición social: Campesino -gleba
Profesión: Siervo de corte
Profesión paterna: Escriba
Situación familiar: Huérfano de padre
Edad: 23

FUE: 15 Altura: 1,90 varas
AGI: 10 Peso: 185 libras
HAB: 20 RR: 50%
RES: 20 IRR: 50%
PER: 10 Suerte: 35
COM: 15 Templanza: 48%
CUL: 10 Aspecto: 14 (Normal)

Competencias: Artesanía (cocinar) 90%, Comerciar 60%, Conducir carro 60%, Conocimiento vegetal 30%, Degustar 45%, Enseñar 40%, Idioma Catalán 100%, Idioma Castellano 40%, Leyendas 35%, Sigilo 45%, Tregar -10%, Cuchillos 40%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Estudioso de leyendas
Vértigo
Pedagogo

La familia de Jordi siempre ha estado ligada al recientemente reconocido condado de Cardona, en la comarca del Bages, Barcelona. Que se sepa, sus servicios a la familia se remontan hasta el bisabuelo del actual conde de Cardona, Ramón Folc V de Cardona. Jordi aprendió a manejarse desde bien joven en las cocinas del castillo, los pucheros, las sítulas, las pateras, cucharones y ollas no tienen secretos para él. Su cocina es muy apreciada por su señor Hug II de Cardona que no duda en enviarlo con su carro, y escoltado, hasta los mercados locales en busca de los mejores productos, gracias a ello, y al poder adquisitivo de la noble familia a la que sirve, Jordi trata con mercaderes que le traen productos de allende el mar. Así ha aprendido a usar la leche de almendra o el agua de rosas, a recoger setas y cocinarlas, a preparar las gachas, las carnes asadas, las picadas con almendra, avellanas y nueces, y ha conseguido alimentos más distantes y de gran calidad como la pimienta, los nabos, los espárragos traídos por los árabes, los ajos, las judías, los garbanzos que llegan por mar desde Turquía, las zanahorias, las habas, los pèsols de Llaveneres, la ceba de Figueres, etc.

Ha aprendido a comerciar y tratar con mercaderes de todas las religiones y colores, es buen regateador y, cuando se emplea a fondo en discutir un precio, suele salirse con la suya. Jordi disfruta en su cocina, y trabaja mientras silba alguna tonadilla desplazando su cuerpo de punta a punta de la cocina con gracia sorprendente. Es alto y ancho, patizambo más bien, muy blanco de piel que enseguida queda de color sonrosado tirando a rojizo cuando le toca el sol, o cuando se quema las manos o los dedos guisando. Y es que es raro verlo sin alguna quemadura o corte debido a su oficio. Aun y así, no es únicamente con la cocina con lo que disfruta, ya que es un enamorado de las leyendas y las historias cuanto más misteriosas mejor. Le entusiasman las fábulas que llegan de las naves con las que comercia, y entre compra y compra, y siempre que la historia lo valga, saca un rato para tomar un trago con su vendedor mientras se deja fascinar por cualquier relato que hable de inmensas criaturas marítimas que parecen islas, cuevas con tesoros fantásticos protegidos por formidables criaturas y desiertos donde aparecen palacios de cristal y oro.



Soldado

Nombre: Hernando de Castro
Reino: Corona de Castilla
Grupo étnico: Castellano
Posición social: Burguesía
Profesión: Soldado
Profesión paterna: Médico
Situación familiar: Padres vivos
Edad: 30

FUE: 20 Altura: 1,78 varas
AGI: 15 Peso: 160 libras
HAB: 20 RR: 53%
RES: 20 IRR: 47%
PER: 15 Suerte: 25
COM: 5 Templanza: 63%
CUL: 5 Aspecto: 13 (Normal)

Competencias: Cabalgar 55%, Correr -10%, Descubrir 30%, Escuchar 40%, Esquivar 45%, Idioma Castellano 100%, Mando 30%, Sanar 45%, Sigilo 45%, Tregar 30%, Mazas 75%, Ballestas 45%, Pelea 30%, Escudos 75%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Cojo
Sodomita
Oído sensible
Acostumbrado a mandar



En casa había hambrey las pocas monedas que entraban no daban para llenar las escudillas de los seis hermanos que eran, aparte claro, de padre y madre. Así que Hernando decidió entrar a formar parte de la milicia del señor de sus tierras, Canals en Aragón. Hernando y tres hermanos suyos se pusieron al servicio de don Gregorio, fueron instruidos en las armas, se les adoctrinó en la disciplina de la milicia y acabaron haciendo guardias y recorriendo los adarves oteando el horizonte.

La paga no era mala del todo, pero lo mejor eran las dos comidas calientes diarias. Hernando conoció a otros soldados, con los que recorrió el río Cãñoles y el río de los Santos en patrullas atentas al moro. En una de ellas, acampados durante la noche, gracias a su fino oído pudo avisar a tiempo de un ataque de un grupo de emboscados que finalmente fueron rechazados. Su acción le valió una recomendación y se dispuso hombres a su mando.

Pero Hernando tiene un secreto muy peligroso, y es que es un sodomita, inclinación sexual muy peligrosa para la época, ya que estaba castigada con la hoguera. Así, mientras observaba lascivamente a algunos de sus compañeros de milicia cuando éstos se aseaban, se vio descubierto por otro que del mismo modo actuaba. De esta forma tan casual conoció a Ferran, otro soldado de idénticas inclinaciones con el que compartió más que palabras durante una breve época. Pero Hernando no quería que sus dos hermanos, también en la milicia, se enteraran de su sexualidad, así que abandonó el castillo en busca de fortuna, lejos de familia y amigos.

En ruta a Valencia por el camino real, se juntó con otros viajeros y decidió unirse a ellos, pues era mejor viajar en compañía que solo por esas tierras diezmadas por una epidemia de peste diez años atrás. Que uno nunca sabe qué puede encontrarse, desde bandidos, hasta fieras salvajes. Con lo que no contaba era con aparecer en medio de Dissort, una aldea que en tiempos fue próspera y rica, pero sus habitantes no eran buena gente y un buen día el Diablo se los llevó.

Allí, atrapado en la maldición de la aldea, tuvo que combatir con sus compañeros de viaje para salvar su vida, tuvo tiempo de atar y abusar de un inocente muchacho asegurándole que la maldición que caía sobre la aldea él la rompería. Fue perseguido y en su huida trepó a un muro para evitar ser acuchillado, pero le apedrearon y cayó con tan mala fortuna que su pie sufrió daños quedando cojo para los restos. Finalmente lograron escapar, tanto él como sus compañeros, manteniendo su pellejo y su secreto a salvo, y continuó su viaje con el único propósito de sobrevivir a cualquier precio. Según dicen, actualmente se encuentra al servicio de un despótico barón allá en Castilla. Hernando baja de vez en cuando al pueblo a cobrar los impuestos con otros soldados y se encarga de que todos guarden el debido respeto al barón y, de vez en cuando, retiene a algún joven y apuesto muchacho para satisfacer sus necesidades.



Trovador

Nombre: Munio Recarediz
Reino: Corona de Castilla
Grupo étnico: Asturleonés
Posición social: Baja nobleza - Caballero
Profesión: Trovador
Profesión paterna: Caballero orden militar
Situación familiar: Padres vivos
Edad: 23

FUE: 10 Altura: 1,64 varas
AGI: 15 Peso: 115 libras
HAB: 15 RR: 60%
RES: 10 IRR: 40%
PER: 10 Suerte: 50
COM: 20 Templanza: 40%
CUL: 20 Aspecto: 14 (Normal)

Competencias: Cabalgar 40%, Cantar 40%, Corte 50%, Elocuencia 80%, Escamotear 30%, Idioma Bable 100%, Idioma Castellano 80%, Leer y escribir 60%, Música 60%, Seducción 62%, Espadas 25%, Pelea 40%.

Hechizos: Carece.
Rituales de Fe: Carece.

Rasgos de Carácter:
Cabeza dura como piedra
Cleptómano
Marrullero y camorrista

Munio nunca ha sido un hombre de armas, pero tiene un pronto muy malo que le ha costado más de un disgusto, de dos y de tres. Este trovador natural de León, vestido siempre con ropas de vivos colores, repeinados sus rizos castaños hacia atrás y sombrero de fieltro alargado tocado con una pluma de faisán, recorre las tierras siempre cargado con su hatillo, y su fidula. En ocasiones se le puede encontrar sentado junto al río, o paseando entre la arboleda, o asistir al amanecer o la puesta de sol, suspirando por damas de alta cuna, o incluso invitado por nobles cargos a asistir a comidas, festejos o eventos políticos, siempre buscando inspiración para componer nuevos versos que al final plasmará en su cancionero, el más preciado objeto que posee. Munio, sin embargo, tiene mal carácter. Y esto ha sido así desde siempre. No soporta que le interrumpen cuando se arranca con un verso. Cuando las primeras notas acompañan aquello de “Doncella desconocida, ya no cures más de mí...” ¡Ay! de aquél que ose decir esta boca es mía. En no pocas ocasiones la cosa ha terminado a guantazo limpio entre carreras, gritos y desmayos.

Debido a esto, Munio no tiene todas las puertas abiertas en las familias importantes de la región, ya que su fama le precede. Claro que los hay que por esto mismo disfrutan de invitar a Munio y provocar a alguno que no lo conozca para que cuando suene la fidula y vuelva aquello de “Doncella desconocida, ya no cures más de mí...” le pregunte a Munio por la autoría del verso o cualquier otra cosa, que de lo que se trata es de interrumpirlo y ver cómo se desarrollan los acontecimientos.

Munio, además, es un cleptómano no reconocido, es decir, lo es; pero si se le pregunta o se le descubre con algún objeto robado en sus bolsillos, simplemente negará el hurto diciendo que alguien ha debido de metérselo en un momento de despiste. Y si se insiste en que ha robado y que ha sido descubierto, Munio sacará su mano a pasear liándose la de Dios es Cristo, porque como dije al principio, Munio tiene un pronto muy malo.



Ulema

Nombre: Abdel Samad ibn Zahir
Reino: Reino de Granada
Grupo étnico: Árabe
Posición social: Alta nobleza - Sharif
Profesión: Ulema
Profesión paterna: Cortesano
Situación familiar: Huérfano de padre
Edad: 25

FUE: 10 Altura: 1,54 varas
AGI: 10 Peso: 120 libras
HAB: 10 RR: 75%
RES: 10 IRR: 25%
PER: 20 Suerte: 60
COM: 20 Templanza: 65%
CUL: 20 Aspecto: 16 (Normal)

Competencias: Corte 45%, Degustar 45%, Empatía 40%, Escuchar 50%, Idioma Árabe 100%, Idioma Castellano 80%, Idioma Andalusí 100%, Leer y escribir 80%, Memoria 75%, Teología 75%.

Hechizos: Carece.

Rituales de Fe: Todos los rituales de primus y secundus ordo.

Rasgos de Carácter:

Busca asesino de su padre

Tacaño

Cabeza dura como una piedra

Gourmet

Abdel es un respetado Sharif en al-Yussana (actual Lucena), allí ejerce como juez y maestro de la Ley islámica. Es un secreto estudioso de la obra de Abū l-Walīd Muhammad ibn Ahmad ibn Muhammad ibn Rushd, Averroes. Filósofo y médico andalusí, maestro de Filosofía y Leyes islámicas, Matemáticas y Medicina; cadí en Sevilla y, más tarde, gran cadí de Córdoba. El fundamento filosófico de Averroes de que "la razón prima sobre la religión" es también la piedra angular de Abdel; claro que esto, igual que le ocurrió entonces al pensador aristotélico, puede llegar a suponerle algún serio problema e incluso el exilio, con lo que no lo comparte con nadie y aprovecha los momentos de tranquilidad y recogimiento para perderse de nuevo entre las líneas del volumen que obra en su poder del Tahafut al-tahafut (La incoherencia del incoherente) donde se defiende la filosofía racionalista de Aristóteles. Estas inquietudes le llevan a ser un exaltado en sus procedimientos: su perspectiva completamente diferente y, en ocasiones contraria a la norma, consigue escandalizar a algunos de los más puristas de su sociedad que, sin embargo, no acaban de ver que tras sus obras, tras sus palabras, se encuentra la marca del filósofo. Abdel acaba de emprender un viaje fuera de su ciudad, con órdenes de recorrer las tierras limítrofes para asegurarse de que se están respetando los acuerdos fronterizos con el rey castellano. Así recorrerá una larguísima distancia acompañado de una guarda de confianza hasta llegar ante el adelantado mayor Ribera Menéndez. Abdel es, sin saberlo, una pieza muy importante en el ajedrez territorial de Castilla, Aragón y Granada, ya que los benimerines de Fez vienen urdiendo desde hace tiempo un plan que influirá notable y definitivamente en el reino de Granada, y esperan que provoque un alzamiento multitudinario que venga a significar algo inmenso, que devuelva a cada cual a su sitio y que lleve las palabras del místico Abu el Hassan a un nuevo valor histórico: "La tierra hispana será pronto conquistada y habrá tierra para todos los musulmanes"







