

Los Actores



de la Comedia

LEGADO - LOS ACTORES DE LA COMEDIA



ALVAR DE PIEDRASACRA

Nacido en Sevilla en el Año de Nuestro Señor de 1.592

Sus orígenes pasan por disfrutar de las bienaventuranzas de haber nacido noble y rico, pero todo cambia cuando en una disputa por asunto de faldas la zanja con una estocada al marido carnudo y por lo cual, tras acogerse en sagrado, y en una "distracción" (bien untados de reales) de los alguaciles y corchetes, escapa a Nápoles.

Durante unos años trabaja oficiosamente para el Caballerizo del Rey Gaspar de Bonifaz, como espada y espía en toda la península itálica. Allí conoció a Lluna, en una de sus muchas tarascadas contra los venecianos. Cansado de la disputas entre Nápoles y Venecia, regresó a su casa reclamado por la muerte de su padre, teniendo que reclamar la herencia propia y siendo juzgado por el asesinato que cometió en su día, del cual salió bien parado debido a sus amigos y una buena cantidad de reales a la familia del "finado". Ahora, su cabeza está un tanto "confusa"... pues cree haber visto a su padre... Lo cual es... ¿Imposible?

Actualmente ayuda a Xacobo Lluna en la traducción de "La Divina Comedia" y sufraga los gastos para su posible edición, trabajando en su Imprenta con su socio Tadeo Escriba, aunque esto le está creando problemas con diversos estamentos dentro de la Villa y Corte.

CARACTERÍSTICA		RASGOS		RASGOS DE CARÁCTER	
Fuerza	10	Rango	Conde de Piedrasacra	1.-	Ambidextro (25)
Agilidad	20	Cargo	Espía	2.-	Sexto Sentido (41)
Habilidad	25	Profesión	Gentilhombre / ladrón	3.-	+10 a las armas (100)
Resistencia	20	Edad	29	4.-	+5 Habilidad (54)
Percepción	10	Aspecto	20 (Atractivo)	Honra	5 (Intacta)
Comunicación	10	Altura	170 ctms.	Racionalidad	75
Cultura	10	Peso	70 kgs.	Irracionalidad	25

COMPETENCIAS						
Alquimia (Cu)	0	Escondarse (A)	25	0	Memoria (P)	0
Artesanía (H)	0	Escuchar (P)	25	0	Música (Cu)	0
Astrología (Cu)	0	Esquivar (A)	40	0	Nadar (H)	0
Buscar (P)	30	Etiqueta (Cu)	30	0	Navegar (H)	0
Cabalgar (A)	40	Falsificar (H)	0	0	Ocultar (H)	0
Cantar (C)	0	Forzar Mecanismo (H)	0	0	Otear (P)	0
Comerciar (C)	0	Habla de Germania (Cu)	50	0	Primeros Auxilios (H)	0
Conducir Carro (H)	0	Idioma Italiano	100	0	Psicología (P)	0
Con. Animales (Cu)	0	Idioma Castellano	100	0	Rastrear (P)	0
Con. Plantas (Cu)	0	Idioma	0	0	Robar (H)	50
Con. Mágico (Cu)	0	Ingeniería Militar (Cu)	0	0	Saltar (A)	0
Con. Mineral (Cu)	0	Juego (H)	50	0	Seducción (Asp)	0
Correr (A)	40	Juegos de Manos (H)	0	0	Soborno (C)	15
Degustar (P)	0	Lanzar (A)	0	0	Táctica (Cu)	0
Discreción (A)	25	Leer / Escribir (Cu)	60	0	Teología (Cu)	0
Disfrazarse (C)	25	Leyendas (Cu)	0	0	Trepar (A)	40
Elocuencia (C)	25	Mando (C)	0	0	Tortura (H)	0
Enseñar (C)	0	Medicina (Cu)	0	0		0

COMPETENCIAS CON ARMAS				
Arco y Ballesta (H)	0	Fuego de Mano (H)	35	0
Arma de Asta (F)	0	Arma de Fuego Larga (H)	0	0
Artillería (H)	0	Hacha (F)	0	0
Broquel (H)	0	Honda (H)	0	0
Cuchillo (H)	75	Lanza (A)	0	0
Esgrima (H)	75	Maza (F)	0	0
Espada (F)	0	Palo (A)	0	0
Espadón (F)	0	Pelea (A)	30	0

ARMADURA		
Cabeza	Sombrero (1)	
Tronco	Coletto de cuero (3)	
Brazo derecho	Ropa acolchada (2)	
Brazo izquierdo	Ropa acolchada (2)	
Abdomen	Coletto de cuero (3)	
Pierna derecha	Ropa acolchada (2)	
Pierna izquierda	Ropa acolchada (2)	
¿Lleva Capa?	Si	X No 0

MANIOBRAS DE ESGRIMA	
1.-	Esgrima de espada y daga (3)
2.-	Doble Ataque (3)
3.-	Parada Instintiva (3)
4.-	Cuchillada (1)

HECHIZOS	
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	

NOTAS	
Le quedan 40 PL para gastar.	
Ninguna habilidad puede pasar de 75%.	
Acude a la Sala de Armas de don Luis Méndez de Carmona.	

LEGADO - LOS ACTORES DE LA COMEDIA



XACOBO LLUÑA

Nacido en Finisterre en el Año de nuestro señor de 1.592

Hijo de un acreditado Notario de Galicia, pronto decidió que esa no era su vocación y se embarcó en diversas peripecias como mercenario, sobre todo en la zona italiana, vendiendo su habilidad para el Virrey de Nápoles, en aquel momento el Duque de Osuna. Allí conoció al Conde de Piedrasacra, Alvar, con quien forjó una gran amistad. También creó un fuerte vínculo con Viktor Von Steiner, otro mercenario con quien le unía muchas inquietudes, como fue el descubrimiento de Dante y su "Divina Comedia".

En Nápoles se casó con una bella cortesana Giovanna Crocenera, con la cual tuvo una hija, Leonora. Pero desgraciadamente la madre murió durante el parto, pese a los intentos de su amigo el Barón de Olmedo por salvarla. Este suceso hizo que Xacobo decidiese volver a la Villa y Corte de Madrid, donde comenzó a escribir e impartir clases a los primogénitos de muchas casas nobles y por ello, hizo amistad con el Conde de Oñate, de tal modo que su fama creció hasta enseñar a diversas personalidades dentro de la Corte. Pero llegó un momento en el cual decidió que ya no deseaba trabajar para otros y se enfrascó en la traducción de "La Divina Comedia", apoyado por sus amigos. A este fin le dedica la mayor parte de su tiempo y el resto a su hija, aunque ahora ha llegado su tía Misia Crocenera desde Nápoles para cuidarla con un toque femenino.

CARACTERÍSTICA		RASGOS		RASGOS DE CARÁCTER	
Fuerza	10	Rango	Caballero	1.-	Amistad Superior Conde de Oñate (43)
Agilidad	10	Cargo	Ex-Maestro en la Corte	2.-	+25 Enseñar (59)
Habilidad	20	Profesión	Mercenario / Cortesano	3.-	+5 Cultura (66)
Resistencia	20	Edad	29	4.-	+25 Mando +25 Grupo Armas (36)
Percepción	10	Aspecto	15 (Normal)	Honra	5 (Intacta)
Comunicación	10	Altura	170 ctms.	Racionalidad	50
Cultura	25	Peso	65 kgs.	Irracionalidad	50

COMPETENCIAS

Alquimia (Cu)	0	Escondarse (A)	0	Memoria (P)	0
Artesanía (H)	0	Escuchar (P)	0	Música (Cu)	0
Astrología (Cu)	0	Esquivar (A)	0	Nadar (H)	0
Buscar (P)	30	Etiqueta (Cu)	45	Navegar (H)	0
Cabalgar (A)	20	Falsificar (H)	0	Ocultar (H)	0
Cantar (C)	0	Forzar Mecanismo (H)	0	Otear (P)	30
Comerciar (C)	0	Habla de Germanía (Cu)	0	Primeros Auxilios (H)	0
Conducir Carro (H)	0	Idioma Latín	50	Psicología (P)	20
Con. Animales (Cu)	0	Idioma Italiano	100	Rastrear (P)	0
Con. Plantas (Cu)	0	Idioma Castellano	100	Robar (H)	0
Con. Mágico (Cu)	0	Ingeniería Militar (Cu)	0	Saltar (A)	0
Con. Mineral (Cu)	0	Juego (H)	0	Sedución (Asp)	0
Correr (A)	0	Juegos de Manos (H)	0	Soborno (C)	0
Degustar (P)	0	Lanzar (A)	0	Táctica (Cu)	35
Discreción (A)	0	Leer / Escribir (Cu)	100	Teología (Cu)	50
Disfrazarse (C)	0	Leyendas (Cu)	0	Tregar (A)	0
Elocuencia (C)	40	Mando (C)	60	Tortura (H)	40
Enseñar (C)	60	Medicina (Cu)	0	Idioma Gallego	100

COMPETENCIAS CON ARMAS

Arco y Ballesta (H)	0	Fuego de Mano (H)	50	0
Arma de Asta (F)	0	Arma de Fuego Larga (H)	0	0
Artillería (H)	0	Hacha (F)	0	0
Broquel (H)	0	Honda (H)	0	0
Cuchillo (H)	0	Lanza (A)	0	0
Esgrima (H)	70	Maza (F)	0	0
Espada (F)	0	Palo (A)	0	0
Espadón (F)	0	Pelea (A)	20	0

ARMADURA

Cabeza	Sombrero (1)
Tronco	Coletto de cuero (3)
Brazo derecho	Ropa acolchada (2)
Brazo izquierdo	Ropa acolchada (2)
Abdomen	Coletto de cuero (3)
Pierna derecha	Ropa acolchada (2)
Pierna izquierda	Ropa acolchada (2)
¿Lleva Capa?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>

MANIOBRAS DE ESGRIMA

1-	Guardia di Coda Longa (1)
2-	Riverso (1)
3-	Botta de Gamba (2)
4-	

HECHIZOS

1-	Suerte
2-	
3-	
4-	

NOTAS

Le quedan 80 PL por repartir.
Ninguna habilidad sobre el 75%.
Acude a la Sala de Armas "italiana" de Don Ambrosio Domonte.

LEGADO - LOS ACTORES DE LA COMEDIA



JAIMÉ DE OLMEDO

Nacido en Burgos en el Año de Nuestro Señor de 1.592

Criado con la austeridad de un padre siempre dedicado a la guerra y la medicina, siempre entre libros y armas, pronto tuvo claro que su pasión era escribir... y la medicina. Ávido lector a escondidas, evitando que su padre lo descubriese, pronto decidió su rumbo... junto a la voluntad de su padre, si deseaba heredar. Se embarcó rumbo a Flandes y posteriormente a Nápoles, para mejorar sus destrezas en la medicina en los campos de batalla. Allí donde su padre creía que aprendería de verdad.

Y aprendió que lo que sabía de nada servía cuando la esposa de su amigo Xacobo Lluna, murió en sus brazos durante un parto, del cual salvó a la criatura milagrosamente. Decidió regresar a su patria, donde comenzó a enseñar en la Universidad y a la par se interesó por otros temas, como las viejas "formulas curativas" como se dice a si mismo, pero sabe que si la Inquisición se cruza, pronto arderá en una hoguera.

Ahora, a requerimiento de su amigo Lluna, se ha enfrascado en la traducción de la obra "La Divina comedia" de Dante, a la cual dedica gran parte de su tiempo. Eso si... sin olvidarse de las faldas... que muchas hay en la Villa y Corte.

CARACTERÍSTICA		RASGOS		RASGOS DE CARÁCTER	
Fuerza	10	Rango	Barón	1.-	+15 Elocuencia +15 Comerciar (58)
Agilidad	10	Cargo	Catedrático	2.-	+25 Seducción (69)
Habilidad	20	Profesión	Gentilhombre / Médico	3.-	+ 5 Cultura (66)
Resistencia	20	Edad	29	4.-	+15 Psicología (56)
Percepción	10	Aspecto	23 (Hermoso)	Honra	5 (Intacta)
Comunicación	10	Altura	175 ctms.	Racionalidad	50
Cultura	25	Peso	70 kgs.	Irracionalidad	50

COMPETENCIAS					
Alquimia (Cu)	35	0	Esconderse (A)		0
Artesanía (H)		0	Escuchar (P)		0
Astrología (Cu)		0	Esquivar (A)		0
Buscar (P)		0	Etiqueta (Cu)	35	0
Cabalgar (A)	20	0	Falsificar (H)		0
Cantar (C)		0	Forzar Mecanismo (H)		0
Comerciar (C)	25	0	Habla de Germanía (Cu)		0
Conducir Carro (H)		0	Idioma Italiano	100	0
Con. Animales (Cu)		0	Idioma Castellano	100	0
Con. Plantas (Cu)	50	0	Idioma Tudesco	50	0
Con. Mágico (Cu)		0	Ingeniería Militar (Cu)		0
Con. Mineral (Cu)		0	Juego (H)		0
Correr (A)		0	Juegos de Manos (H)		0
Degustar (P)		0	Lanzar (A)		0
Discreción (A)		0	Leer / Escribir (Cu)	75	0
Disfrazarse (C)		0	Leyendas (Cu)		0
Elocuencia (C)	35	0	Mando (C)		0
Enseñar (C)		0	Medicina (Cu)	70	0
			Memoria (P)		0
			Música (Cu)		0
			Nadar (H)		0
			Navegar (H)		0
			Ocultar (H)		0
			Otear (P)	30	0
			Primeros Auxilios (H)	50	0
			Psicología (P)	43	0
			Rastrear (P)		0
			Robar (H)		0
			Saltar (A)		0
			Seducción (Asp)	50	0
			Soborno (C)		0
			Táctica (Cu)		0
			Teología (Cu)		0
			Trepar (A)		0
			Tortura (H)		0

COMPETENCIAS CON ARMAS					
Arco y Ballesta (H)		0	Fuego de Mano (H)	40	0
Arma de Asta (F)		0	Arma de Fuego Larga (H)		0
Artillería (H)		0	Hacha (F)		0
Broquel (H)		0	Honda (H)		0
Cuchillo (H)		0	Lanza (A)		0
Esgrima (H)	70	0	Maza (F)		0
Espada (F)		0	Palo (A)		0
Espadón (F)		0	Pelea (A)		0

ARMADURA			
Cabeza	Sombrero (1)		
Tronco	Coletto de cuero (3)		
Brazo derecho	Ropa acolchada (2)		
Brazo izquierdo	Ropa acolchada (2)		
Abdomen	Coletto de cuero (3)		
Pierna derecha	Ropa acolchada (2)		
Pierna izquierda	Ropa acolchada (2)		
¿Lleva Capa?	Si	X	No 0

MANIOBRAS DE ESGRIMA	
1.-	Aumentar Número de Paradas (1)
2.-	Respuesta (3)
3.-	
4.-	

HECHIZOS	
1.-	Bálsamo de Curación
2.-	
3.-	
4.-	

NOTAS
Le quedan 80 PL para gastar.
Ninguna habilidad por encima de 75%.
Acude a la Sala de Armas de don Pacheco de Narváez.



VIKTOR VON STEINER

Nacido en Worms en el Año de Nuestro Señor de 1.592

Nacido en el seno de una poderosa y rica familia noble, dependiente del Príncipe Elector, arzobispo de Maguncia, por lo tanto católicos cerca del Palatinado, que apoyaban las fuerzas protestantes. En este momento ha acudido a la Villa y Corte de Madrid con la embajada venida a nombre del Príncipe Elector para conseguir el apoyo español en la zona y así seguir teniendo asegurados los pasos de las tropas a Flandes a través de Valtellina.

Pero tal y como Viktor dice, él es más un "comerciante" en el mundo y por ello acudió muy joven a Nápoles para aprender de los mejores, pero su joven sangre le arde y vive de la espada durante un tiempo, en el cual conoció a Xacobo Lluna y donde encontró la pasión hacia la "Divina Comedia". Tras esto, regresó a los quehaceres de su familia a petición de su padre y ha viajado por muchos lugares de toda Europa hasta llegar ahora a la Villa y Corte, y a la par ofrecer su ayuda a Xacobo en la traducción de la "Divina Comedia" al castellano.

CARACTERÍSTICA		RASGOS		RASGOS DE CARÁCTER	
Fuerza	25	Rango	Barón	1.-	+25 Pelea +25 Grupo Armas (31)
Agilidad	15	Cargo	Embajador	2.-	+5 Fuerza (48)
Habilidad	15	Profesión	Mercenario / Notario	3.-	+35 Memoria (63)
Resistencia	20	Edad	29	4.-	+25 Otear +25 Buscar(13)
Percepción	10	Aspecto	15 (Normal)	Honra	5 (Intacta)
Comunicación	10	Altura	185 ctms.	Racionalidad	75
Cultura	10	Peso	95 kgs.	Irracionalidad	25

COMPETENCIAS					
Alquimia (Cu)	0	Escondarse (A)	0	Memoria (P)	65
Artesanía (H)	0	Escuchar (P)	30	Música (Cu)	0
Astrología (Cu)	0	Esquivar (A)	0	Nadar (H)	0
Buscar (P)	50	Etiqueta (Cu)	25	Navegar (H)	0
Cabalgar (A)	25	Falsificar (H)	30	Ocultar (H)	0
Cantar (C)	0	Forzar Mecanismo (H)	0	Otear (P)	50
Comerciar (C)	45	Habla de Alemania (Cu)	0	Primeros Auxilios (H)	0
Conducir Carro (H)	0	Idioma Italiano	100	Psicología (P)	0
Con. Animales (Cu)	0	Idioma Castellano	100	Rastrear (P)	0
Con. Plantas (Cu)	0	Idioma Alemán	100	Robar (H)	0
Con. Mágico (Cu)	0	Ingeniería Militar (Cu)	0	Saltar (A)	0
Con. Mineral (Cu)	0	Juego (H)	0	Sedución (Asp)	0
Correr (A)	0	Juegos de Manos (H)	0	Soborno (C)	0
Degustar (P)	0	Lanzar (A)	0	Táctica (Cu)	25
Discreción (A)	0	Leer / Escribir (Cu)	70	Teología (Cu)	0
Disfrazarse (C)	0	Leyendas (Cu)	0	Tregar (A)	0
Elocuencia (C)	25	Mando (C)	25	Tortura (H)	30
Enseñar (C)	0	Medicina (Cu)	0		0

COMPETENCIAS CON ARMAS					
Arco y Ballesta (H)	0	Fuego de Mano (H)	50	0	
Arma de Asta (F)	0	Arma de Fuego Larga (H)		0	
Artillería (H)	0	Hacha (F)		0	
Broquel (H)	0	Honda (H)		0	
Cuchillo (H)	0	Lanza (A)		0	
Esgrima (H)	0	Maza (F)		0	
Espada (F)	75	Palo (A)		0	
Espadón (F)	0	Pelea (A)	55	0	

ARMADURA			
Cabeza	Sombrero (1)		
Tronco	Colete de cuero (3)		
Brazo derecho	Ropa acolchada (2)		
Brazo izquierdo	Ropa acolchada (2)		
Abdomen	Colete de cuero (3)		
Pierna derecha	Ropa acolchada (2)		
Pierna izquierda	Ropa acolchada (2)		
¿Lleva Capa?	Si	X	No 0

MANIOBRAS DE ESGRIMA	
1-	Parry (2)
2-	Blitz Meyer (2)
3-	Cut (1)

HECHIZOS	
1-	
2-	
3-	

NOTAS
Le quedan 50 PL para gastar. Ninguna habilidad por encima de 75%.



MISIA CROCETERA

Nacida en Nápoles en el Año de Nuestro Señor de 1.592

Al nacer su madre murió durante el parto y por ello, siempre estuvo bajo la tutela de su padre, que la educó tanto como si se tratase de un hombre y como si fuese la más dulce madonna. Desde niña tuvo siempre una espada en la mano y ello la ha convertido en una gran esgrimista y también su exquisita educación la ha convertido en una dama pretendida por todos. Pero sin que ella pudiese evitarlo, su padre pareció olvidarse de su otra hija, Giovanna, que finalmente se fue de casa y se inició como cortesana. Cuando su padre murió y siendo ella su única heredera, pues desheredó a Giovanna, se granjeó el recelo de sus compatriotas al ser mujer y no estar casada y comportarse, incluso vestirse, como un hombre y retar en duelo a todo varón que se pusiera por delante. Cuando conoció el fin de su hermana, supo también del nacimiento de su sobrina Leonora y decidió viajar a la Villa y Corte para estar cerca de su única familia viva.

En la Villa y Corte contó con el apoyo del Barón de Olmedo, quien la introdujo en sociedad y con la ayuda del Conde de Piedrasaca que la enseñó las aventuras del mas oscuro Madrid, y gracias a esto, salvó la vida de un picaruelo llamado "el Triana", quien la sigue como un perro fiel. Ahora ayuda a Xacobo en su traducción, para darle el toque femenino que pudiera necesitar.

CARACTERÍSTICA		RASGOS		RASGOS DE CARÁCTER	
Fuerza	10	Rango	Condesa	1.-	Ambidextra (25)
Agilidad	10	Cargo	Sus labores...	2.-	+25 a Discreción (95)
Habilidad	25	Profesión	Tapada / Gentilhombre	3.-	Amigo fiel: el Triana (80)
Resistencia	20	Edad	29	4.-	+5 Habilidad (54)
Percepción	15	Aspecto	23 (Hermosa)	Honra	1 (Intacta)
Comunicación	15	Altura	165 ctms.	Racionalidad	50
Cultura	10	Peso	55 kgs.	Irracionalidad	50

COMPETENCIAS						
Alquimia (Cu)	0	Esconderse (A)	30	0	Memoria (P)	0
Artesanía (H)	0	Escuchar (P)	30	0	Música (Cu)	0
Astrología (Cu)	0	Esquivar (A)	50	0	Nadar (H)	0
Buscar (P)	25	Etiqueta (Cu)	20	0	Navegar (H)	0
Cabalgar (A)	40	Falsificar (H)	0	0	Ocultar (H)	30
Cantar (C)	0	Forzar Mecanismo (H)	0	0	Otear (P)	25
Comerciar (C)	0	Habla de Germanía (Cu)	0	0	Primeros Auxilios (H)	0
Conducir Carro (H)	0	Idioma Italiano	100	0	Psicología (P)	0
Con. Animales (Cu)	0	Idioma Castellano	100	0	Rastrear (P)	0
Con. Plantas (Cu)	0	Idioma Tudesco	0	0	Robar (H)	0
Con. Mágico (Cu)	0	Ingeniería Militar (Cu)	0	0	Saltar (A)	0
Con. Mineral (Cu)	0	Juego (H)	50	0	Sedución (Asp)	46
Correr (A)	0	Juegos de Manos (H)	0	0	Soborno (C)	0
Degustar (P)	0	Lanzar (A)	0	0	Táctica (Cu)	0
Discreción (A)	40	Leer / Escribir (Cu)	60	0	Teología (Cu)	0
Disfrazarse (C)	40	Leyendas (Cu)	0	0	Tregar (A)	0
Elocuencia (C)	40	Mando (C)	0	0	Tortura (H)	0
Enseñar (C)	0	Medicina (Cu)	0	0		0

COMPETENCIAS CON ARMAS					
Arco y Ballesta (H)	0	Fuego de Mano (H)	40	0	
Arma de Asta (F)	0	Arma de Fuego Larga (H)	0	0	
Artillería (H)	0	Hacha (F)	0	0	
Broquel (H)	0	Honda (H)	0	0	
Cuchillo (H)	0	Lanza (A)	0	0	
Esgrima (H)	75	Maza (F)	0	0	
Espada (F)	0	Palo (A)	0	0	
Espadón (F)	0	Pelea (A)	0	0	

ARMADURA			
Cabeza	Sombrero (1)		
Tronco	Coletto de cuero (3)		
Brazo derecho	Ropa acolchada (2)		
Brazo izquierdo	Ropa acolchada (2)		
Abdomen	Coletto de cuero (3)		
Pierna derecha	Ropa acolchada (2)		
Pierna izquierda	Ropa acolchada (2)		
¿Lleva Capa?	Si	X	No 0

MANIOBRAS DE ESGRIMA	
1.-	Defensa Florentina (3)
2.-	Aumentar Número de Paradas (3)
3.-	Guardia di Porta di Ferro (3)
4.-	Stoccata (1)

HECHIZOS	
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	

NOTAS
 Le quedan 50 PL para gastar.
 Ninguna habilidad por encima de 75%.
 Acude a la Sala de Armas "italiana" de Don Ambrosio Domonte.