

Psicosis en Córdoba

Por Brujo 13

En esta partida deberán investigar un asesinato y sobrevivir a su investigación

Partida para 4-6 jugadores. En ella los PJs deben pertenecer a las autoridades de una ciudad. Nosotros situaremos la acción en Córdoba, aunque puede situarse en cualquier ciudad.

Historia

Don Bernardo era un miembro destacado de la Fraternita Vera Lucis. Había entrado joven gracias a su padre y se había entregado por completo a esta organización. Estudió y combatió muchas veces contra el mal. Sin embargo veía a sus fráteres caer en cada combate y esto le indignaba, ya que había batallas en que perdían muchos de sus miembros y esto era malo ya que había mucha magia que erradicar y no se podían permitir estas pérdidas. Así que aprovechando que habían aniquilado a un importante brujo, Bernardo se hizo con varios de sus libros para quemarlos, pero una idea se apoderó de él: ¿por qué no utilizar la magia contra la magia? ¿Por qué no usarla para salvar las vidas de sus fráteres? De modo que no destruyó los libros y empezó a estudiarlos. Tardó años en aprender a usar la magia, siempre en secreto. En los combates más duros utilizaba sencillos hechizos para defenderse y perjudicar a sus enemigos. Cada día dependía más de ella. Sin embargo el hecho de llevar una doble vida, y las noches sin sueño y el pensar que podían atraparlo y ejecutarlo empezaron a trastornarle. Pasaron los años y cuando alcanzó cierta posición en la Fraternitas (aún cuando su comportamiento era cada vez más extraño) insinuó que deberían prestar más atención a la magia y usarla. Por supuesto los miembros de la Fraternitas lo expulsaron de la orden e intentaron asesinarlo. Don Bernardo consiguió evitar el asesinato, pero su mente estaba perturbada y ahora siempre huye de sus enemigos, enemigos que él sabe que pueden acecharle desde cualquier ventana, o seguirle en cualquier camino o degollarle mientras duerme. Todavía no entiende como la Fraternitas ha podido rechazar su idea y expulsarlo..., seguramente la Fraternitas está contaminada, seguramente ha sido un complot. Sin embargo él es puro y va a limpiar el mundo de impíos.

De fiesta

Córdoba, año 1354 de Nuestro Señor.

Los PJs son un grupo de amigos que está divirtiéndose en una "taberna" celebrando que han admitido a algunos de ellos en la guardia de la ciudad. En la taberna podrán divertirse como quieran, cantando, bailando, jugando a dados, o subiendo a las habitaciones de arriba con alguna de las camareras (por un módico precio, claro). Los miembros de la guardia van vestidos como tales para impresionar a las chicas y a sus amigos.

Mientras disfrutan de su juerga o se dan cuenta (ya sea con tiradita de **Degustar** o **Escuchar** los gritos de la gente) que el edificio está ardiendo (la planta superior). Para dar miedo, pon un despertador en la mesa y dales 10 minutos, poniendo alarma, cuando esta suene el edificio se desploma y mueren si no han salido.

La gente huirá entre desorden y gritos, y se supone que ellos como componentes de la guardia subirán a rescatar a la gente. Cuando suban al piso de arriba está todo envuelto en humo y llamas. En las habitaciones hay prostitutas y sus clientes medio asfixiados y se supone que los salvan (o no). Sin embargo, hay una habitación con la puerta cerrada, que con una tiradita de **Forzar Mecanismos** o de Fuerza x 3 se "abre". Cuando entren encontrarán una habitación grande y bastante lujos y en el catre a una pareja: él, gordo y quieto, y ella debajo, gritando y con la cara y el pecho ensangrentado. Cuando se acerquen verán que la sangre es del gordo y ella está medio asfixiada, es una chica muy

joven de unos 14 o 15 años. Al gordo lo han degollado. Con una tiradita de **Memoria**, con un +25% si algún PJ es artesano, les revelará que el gordo (de unos 45 años) es Honrado, maestro del gremio de tejedores.

En ese momento aparecerá un hombre vestido de judío de detrás de unos tapices baratos: "Señores, no me hagan daño, deseo entregarme a la autoridad. Yo soy el responsable de todo esto."

Ibrahim es un tipo bajo, de pelo y tez morena, y ancho de espaldas, de constitución fuerte aunque algo disimulada por sus anchos ropajes (**Otear**).

Los PJ, después de flipar es de suponer que registran rápido la habitación (**Buscar**) encontrarán ropas caras pero pocos objetos de valor, un anillo de oro y un collar de plata. El PJ artesano con una tiradita de Percepción x 3 reconocerá al gordo como el maestro de su gremio...

Tras todo esto (que se supone que ha sido rápido, que no han tenido mucho tiempo para pensar porque la posada arde...), cuando salgan a la calle, encontrarán una multitud reunida para ver que ha pasado. En cuanto intenten salir escoltando al judío, este empezará a gritar a pleno pulmón: "¡Gracias Yahvé por ayudarnos a destruir este antro de perversión! ¡Gracias compañeros (dirigiéndose a los PJs) por destruir el mercado carnal! ¡Que la desgracia caiga sobre todos los pecadores! ¡Sí! ¡Pecadores como vosotros (dirigiéndose a la plebe), hijos del demonio! ¡¡¡¡Que Yahvé os castigue a todos con pobreza y enfermedades y malfome vuestra descendencia hasta el fin de los tiempos!!!!"

Tras estas declaraciones, no hace falta decir que sucede. La gente, algunos por fervor religioso, otros por fervor alcohólico y otros por fervor carnal, se lanza al linchamiento de los PJs y su "amiguito" judío. Si los PJ escapan (**Correr**, **Esquivar** o **Pelea**), perseguidos por la multitud, un joven judío les llamará desde un callejón:

"Seguidme, sé donde esconderos"

Si dudan, se darán cuenta con **Escuchar** han sido rodeados y que tan solo pueden escapar por ahí. El joven judío les llevará a la judería donde se cerrarán las puertas que separan el barrio judío del resto de la ciudad. Una vez dentro la muchedumbre intentará asaltar la judería sin resultados, por lo que se dispersará al cabo de un rato.

En la Judería

El chico les conducirá hasta su casa. Se presentará diciendo que se llama Joel. Ahora que tienen tiempo, podrán observar que Joel es un chico de unos 18 años, sin barba, pelirrojo y de compleción normal. Una vez allí les dejará solos e irá en busca del rabino de la comunidad. Cuando los PJs se encuentran a solas es de suponer que harán algunas preguntas a Ibrahim.

Si preguntan el motivo del asesinato: "Aquel gordo pecador había abusado de jóvenes judías y merecía ser castigado, por lo que fue mandado a ejecutarlo por el consejo judío".

Si preguntan porque no escapó: "El verdugo de Dios no ha de escapar de la justicia del hombre".

Si preguntan quien metió fuego: "Dios".

Si preguntan porque dijo que ellos les había ayudado: "Yo nunca he dicho eso. Sólo Yahvé me ha ayudado".

Si preguntan a que se dedica: "Soy prestamista" (con una tiradita de **Psicología** con -20% se darán cuenta de que miente).

Al cabo de un cuarto de hora llegará el rabino. Es este un hombre un hombre mayor y delgado, con pelo cano con bucles en las patillas y una gran nariz. Una vez con el rabino, Ibrahim hará algo más de comedia diciendo: "Señor ya he cumplido vuestras órdenes". El rabino alucina un poco y enseguida se excusará ante los PJs diciendo que él no conoce de nada a ese hombre, que

nunca ha mandado tal cosa y que ninguna joven judía ha sido maltratada. Ibrahim se sentará consternado y llamará traidor al rabino. Este a su vez pedirá a los PJs que se marchen de la judería, y más vale que sea por las buenas, ya que la están poniendo en peligro. Aún y así, les permitirán pasar la noche en casa de Joel.

Por cierto que Ibrahim es Don Bernardo, por si no se había dado cuenta usted antes, y se sabe todas las costumbres de los judíos, lo único que no tiene judío es el pene, ya que no ha sido circuncidado. Sin embargo si los personajes le vigilan atentamente (deben expresarlo) le detectarán ademanes y quizás ven alguna extraña cicatriz (**Otear** -20%) impropias de alguien de su procedencia. Por cierto que su plan es montar cizaña y que la gente se mate y llevarse por delante a todos cuanto pueda, ya que todos están en su contra. Si intentan atacar a este hombre, pues bueno, que tiene un par de sorpresas para ellos. Sin embargo, si intentan torturarlo o interrogarlo se hará el duro, pero en cuanto le apreten un poco las tuercas se inventará otro cuento, esta vez dirá, haciendo ver que tiene mucho miedo y que está muy nervioso:

“Si descubren que os estoy hablando, me matarán. Todo esto lo ha tramado mi oficial, el señor Ramón. Este ambicionaba el cargo del maestre y decía que era un gordo inútil que se preocupaba más por la comida y las barraganas que por el gremio y por eso lo mató. Además, últimamente los judíos nos están haciendo la competencia trayendo productos genoveses y de la Corona de Aragón y nos estaban perjudicando, así que mi señor me ordenó eliminarse al inútil del antiguo maestre e hiciese recaer las culpas sobre los judíos para que el propio populacho asaltase la judería y nos librase de su competencia. A mí me prometió un ascenso en el gremio y una buena recompensa”.

Acto seguido les mostrará un contrato donde se asciende a este hombre en su posición en el gremio firmada por el señor Andrade pero que le falta el sello de cera para que sea legal.

Si los PJ preguntan como prendió fuego : “Contraté un par de matones”. Les dará sus nombres (Alfredo y Hassán) y los lugares que frecuentan. Si los buscan los encontrarán (véase el apartado *Matones*).

Por la mañana

Al día siguiente, comenzará a extenderse una orden de busca y captura de un judío y sus cómplices acusados de incendiar una “posada” con gente dentro (el gran maestre, reconocido por el anillo). Los PJs ignoran todavía esto, así que tienen las siguientes opciones:

- Quedarse en la judería: Si hacen esto no tardarán en visitarles el rabino y unos mozos “invitándoles” a irse. Así que la única forma de quedarse es por la fuerza, y podrían atraer a la guardia y estos los arrestarán.
- Salir de la judería: Hoy es día de mercado en la ciudad y hay mucho bullicio y mucha gente. Cuando estén por la calle, escucharán a un soldado berrear su descripción y su delito que la recompensa para quien los atrape.
- Huir de la ciudad: Por las puertas es prácticamente imposible (si sacan un crítico en **Disfrazarse** pueden). Pero podrían intentar saltando las murallas (si sobreviven claro).

Lo más lógico es que se vayan a entregar al hombre este, ya que ignoran que son buscados, en cuanto se enteren de que son buscados ya pensarán algo y se les pasarán las ganas de ir a entregar a este hombre. Además, en cuanto el heraldo deje de berrear, nuestro amigo Don Bernardo empezará a gritar que viva Yahvé y que el pueblo judío es el más puro y todo esto, así que se organizará un follón de mucho cuidado, que aprovechará Bernardo para escapar.

Opciones:

- Hacerse los locos: Una tiradita de **Discreción**. Entonces se les escarpará Bernardo.
- Si intentan agarrar a Bernardo, deberán hacer una tiradita de Fuerza, y si desean escapar ya no podrán hacerse los locos y deberán tirar **Correr** o **Esquivar**.

Si escapan, es de suponer que empezarán a investigar el caso:

- **Matones**: Estos se encuentran en el peor barrio de Córdoba. Si pregunta por los nombres, con una tiradita de **Elocuencia**, **Mando**, **Sedución** o un par de copas,

conseguirán su objetivo, y los encontrarán. Si no nadie soltará prenda. Pero ojo, si se hacen los duros pillan, y si sueltan mucho dinero les dan el palo.

Cuando les encuentren, lo mismo de arriba: **Elocuencia** -25%, **Sedución** -25%, **Mando** -25% o unas 50 monedas. Estos les dirán que les contrataron un tipo rico, cuya descripción coincide con la de Bernardo y que les pagó bien por hacer aquel trabajito. Si les preguntan cuanto, dirán que 100 monedas y un par de bonitos pañuelos (con el distintivo del gremio de tejedores de Córdoba).

- **Si van a ver al señor Ramón**: Bueno tras esperar un poco, les atenderá Don Ramón (por supuesto antes les habrán invitado a dejar las armas). Don Ramón está escoltado por un par de gorilas. El exoficial, es un tipo delgado y nervudo, bastante feúcho y bien vestido, aunque sin ropas lujosas. Tiene buenos modales y se le nota estresado: “Perdonen que les haya hecho esperar, pero el gremio anda muy desordenado, debida a la muerte de nuestro maestre”. Por supuesto que negará rotundamente cualquier acusación y aguantará el interrogatorio un rato, sin embargo, cuando se vea que los PJ se quedan sin argumentos dará por concluida la reunión y los gorilas les “invitarán” a salir. Con tiraditas de **Psicología** revelarán que no miente al respecto de haber mandado ejecutar al maestre. Pero miente en cuanto que no tuvo ningún problema con él (piensa que Don Honrado era un inútil). Reconocerá que la competencia judía les está haciendo daño.

- **Hablar con la esposa del maestre**: La mujer del maestre, llamada Bonifacia, es una mujer algo gruesa, ya entrada en años (40), y de aspecto mediocre. Les explicará que era un muy buen hombre, que quería mucho a sus dos hijos, etc (si hubiese visto lo mismo que los PJs). Si estos le comentan en que situación le encontraron ella los echará; si no dicen nada, ella les dirá que con sus oficiales del gremio se llevaba bien, a lo mejor alguna disputa pero nada importante. Sin embargo, sí recuerda un incidente grave cuando un noble de la ciudad, el Conde García, exigió al gremio la entrega de unos costosos tapices a cambio de nada, ya que según él ya pagaba lo suficiente al consejo de la ciudad para la guardia de la ciudad y que la protección del gremio casi la pagaba él entera. Además decía que el mantenía a los bandidos alejados de la región favoreciendo el comercio. Honrado se negó y hubo de intervenir el Duque de Alba, consejero del Rey Alfonso XI por estos lares. Eso ocurrió hará cuatro meses. Y desde entonces las relaciones han sido tensas, ya que el gremio se ha negado a venderle ropas y llegaron incluso a un acuerdo con los judíos, por lo que el Don García debe buscar telas a Sevilla o comerciar con el Reino de Granada, algo mal visto. Si consiguen registrar la casa, con un **Buscar** encontrarán una copia del albarán privado (que era una copia de Honrado) del gremio y con una tiradita de comerciar en el que todo parece correcto, pero hay bastantes donaciones al obispo de la ciudad, Monseñor Simplicio.

Después de estas pista, los PJ quizás se animen a interrogar a Don García, o a Monseñor Simplicio, pero deberían ir con mucho cuidado...

Cuando salen a la calle se enteran de que ha ardido la casa del señor Ramón.

Don García

Si van a ver al noble, encontrarán su casa en la mejor zona de Córdoba (que raro). Es una casa de dos pisos grande y con el escudo de armas sobre el umbral de la entrada principal, que se compone de dos grandes puertas. Don García suele estar en su casa por la mañana durmiendo, o al mediodía, aprovechando que cae la fresca a eso de las seis para hacer sus relaciones públicas. Así que tan sólo atenderá a los PJs antes de la hora de la comida, ya que después se echa la siesta. Don García es descendiente de uno de los caballeros que ayudó al rey a conquistar Córdoba, pero poco conserva ya de su padre guerrero, él es el tipo cortésano, de constitución rellenita, pelo cuidadosamente peinado, de color negro y ojos verdes. Va con ropas muy lujosas y tiene su casa bastante bien amueblada y decorada, algo que en la época se echaba en falta.

Bueno, atenderá a los PJs con hastío, casi como cansado. Sin embargo, en cuanto comiencen a preguntarle cosas sobre Honrado, se mostrará contrariado y sólo responderá si los PJs van vestidos como guardias o bien le convencen que son guardias (**Elocuencia** -50%), y como no negará cualquier acusación. Sin embargo reconocerá tuvo problemas con Honrado debido a que una patrulla de soldados escoltó a este hará unos cuatro meses cuando unos bandidos andaban sueltos por la región. Al escoltarlo durante un buen trayecto, el noble exigió que se le podía pagar el servicio con unos hermosos tapices que había visto, a lo que el maestro se negó. Cuando la entrevista esté en un punto muerto, les invitará a marcharse. Con **Psicología** verán que dice la verdad, pero oculta algo. Y es que Don García se la tenía jurada a Honrado y quería asesinarlo cuando se hubiese olvidado el altercado. Mientras intentaba hundir el gremio invirtiendo grandes sumas al comercio judío. Lo primero pueden averiguarlo los PJ si consiguen registrar su habitación (**Buscar**) y encuentran su diario, en el que todo esto está explicado más o menos en clave (**Leer y Escribir**). Lo segundo podrán descubrirlo ya que las ropas de Don García y las del rabino (tirada de **Memoria**).

Monseñor

En la catedral (antigua mezquita) un ayudante del obispo les hará esperar un rato. Finalmente, y dejando las armas previamente, este les atenderá. Monseñor Simplicio es un hombre algo obeso, vestido con ropas de obispo lujosas. Por supuesto deberán besarle el anillo. Si le hablan de Honrado, el obispo les dirá que era un hombre piadoso y bueno con Dios y sus hermanos (**Psicología**: miente como un bellaco). El obispo conocía las tendencias pedófilas de Honrado, gracias a que se confesó una jovencita, de modo que se ha dedicado a hacerle chantaje mientras vivía. Por desgracia su fuente de ingresos ha desaparecido. Por supuesto negará cualquier acusación (y con **Psicología** verán que no miente). La única forma de descubrir esto es registrando y encontrado (**Buscar**) las cartas dirigidas al obispo cuyo remitente es Honrado en la que dice: "...ya que conocéis mi secreto, haré las donaciones pertinentes para lavar mi pecado..." o apretando las tuercas al capellán de la iglesia, un hombre delgado y muy miedoso, que con **Mando** les explicará lo de la jovencita y tal.

¿De vuelta a la judería?

Si vuelven a la judería por el asunto de las ropas (verán que algunas casas han sido incendiadas y destrozadas, esto se debe a que hubo un pequeño asalto a la judería, gracias a Don Bernardo), deberán ir a algún lugar donde vendan telas y pedir por el jefe, si lo presionan un poco y con **Elocuencia** o **Mando** el jefe cantará que su negocio de telas va muy bien gracias a las inversiones que realiza Don García (que por supuesto son ilegales).

Una vez en este punto los PJs han descubierto una telaraña de intereses, chantajes, corrupciones y más, pero siguen sin saber quien mató a Honrado...

Sin embargo, estas pesquisas han puesto en alerta a Ramón, Don García y monseñor Simplicio. Y estos mandarán a sus hombres órdenes de seguir al grupo, a los que hay que sumar a la guardia de la ciudad. Ahora en principio que se lo curren, aunque tienen varias soluciones:

Si presentan todos estos documentos a la autoridad de la ciudad, esta los dejará de buscarlos a cambio de que no cuenten nada a cambio. Pero Don Bernardo ha dejado a un pequeño lutín¹³⁰ para vigilar a los PJs y todo lo que comenten estos lo sabrá el exfraternitas.

Cuando terminen de visitar a los judíos, les llegará el rumor de que han asesinado, o han intentado asesinar al obispo, y que en la mezquita se ha encontrado al Cristo tirado en el suelo y en el altar palabras de los moros (en concreto "Alá es el único Dios y Mahoma su profeta"). Ante lo cual, algunos PJs más vale que haga unas tiraditas de **Discreción**. Por supuesto después hay un linchamiento general a los moriscos de la ciudad (aunque muchos cristianos han sido linchados). Ahora, si los PJs tienen algunas luces, sabrán que la próxima víctima es Don García (ya que ha sido atacado a los judíos cabecilla del gremio, los judíos y el

obispo). Si aún así no se dan cuenta, mientras caminan, un tipo fuerte, les dirá, sin pararse: "en el puente a medianoche", cuando los PJs reaccionen, con una tiradita de **Memoria** se darán cuenta que el tipo que les ha dicho esto es Don Bernardo.

Casa de Don García

Si hacen guardia en la casa de Don García, verán como alguien se acerca a su casa a medianoche: es don Bernardo, al cual distinguirán con **Otear** -20%. Este empezará a trepar por el muro de la casa e intentará eliminar al Conde, de los PJs depende el resto, pueden dar la alarma, intentar abatirlo a pedradas, etc, sea como sea, los grupos que les seguían llegarán ahí y se liarán a trompazos, Don García saldrá y Don Bernardo intentará matarlo. Al cabo de 1D4 turnos llegará la guardia. Por supuesto, si no ayudan a don García, Don Bernardo se lo carga. Sería interesante que Don Bernardo sobreviviese.

El puente

Algo parecido a lo anterior.

Final

Al final, es de suponer que los PJs expliquen todo lo que saben a sus autoridades, y a cambio de no decir nada les exculpen. Si entregan a Don Bernardo, alguien habrá del concejo que lo reconozca y dé las gracias a los PJs por encontrar a tan buscado criminal (mentira lo que pasa es que este es miembro de la Fraternitas).

Dramatis Personae

Don Bernardo

FUE	15	Altura	1,58 m
AGI	13	Peso	60 kg
HAB	16	Aspecto	13 (Normal)
RES	15	RR	5%
PER	10	IRR	95%
COM	15		
CUL	18		

Armas: Espada 90% (1D8+1+1D4)

Cuchillo 80% (1D6+1D4)

Armaduras: Mágica (Prot. 10).

Competencias: *Alquimia* 75%, *Astrología* 40%, *Cabalgar* 65%.

Hechizos: *Aceleración*, *Parálisis*, *Invulnerabilidad* y un talismán con un demonio menor atado (por si a los PJs se les pone fácil).

Don García

FUE	12	Altura	1,65 m
AGI	12	Peso	67 kg
HAB	13	Aspecto	18 (Atractivo)
RES	13	RR	40%
PER	16	IRR	60%
COM	16		
CUL	15		

Armas: Espada 40% (1D8+1)

Cuchillo 80% (1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Elocuencia* 75%, *Psicología* 60%, *Soborno* 65%.

Hechizos: Carece.

¹³⁰ Véase pág. 156 del manual de juego.

Ramón

FUE	10	Altura	1,70 m
AGI	11	Peso	62 kg
HAB	18	Aspecto	8 (Feo)
RES	12	RR	73%
PER	16	IRR	37%
COM	18		
CUL	15		

Armas: Bastón 20% (1D4)
Cuchillo 30% (1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Elocuencia* 75%, *Comerciar* 60%, *Soborno* 65%, *Ocultar* 60%.

Hechizos: Carece.

Rabino

FUE	7	Altura	1,63 m
AGI	8	Peso	60 kg
HAB	18	Aspecto	11 (Mediocre)
RES	10	RR	90%
PER	16	IRR	10%
COM	20		
CUL	22		

Armas: Bastón 20% (1D4)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Elocuencia* 75%, *Memoria* 99%, *Teología* 99%.

Hechizos: Carece.

Monseñor Simplicio

FUE	10	Altura	1,69 m
AGI	8	Peso	75 kg
HAB	10	Aspecto	14 (Normal)
RES	12	RR	80%
PER	19	IRR	20%
COM	20		
CUL	18		

Armas: Cuchillo 15% (1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Elocuencia* 90%, *Teología* 70%, *Latín* 70%, *Leer y Escribir* 80%.

Hechizos: Carece.

Joel

FUE	14	Altura	1,65 m
AGI	14	Peso	64 kg
HAB	15	Aspecto	17 (Normal)
RES	13	RR	40%
PER	16	IRR	60%
COM	13		
CUL	13		

Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4)
Pelea (1D3)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Artesanía* 50%, *Comerciar* 60%, *Correr* 75%, *Ocultar* 40%.

Hechizos: Carece.

Bonifacia

FUE	12	Altura	1,55 m
AGI	12	Peso	65 kg
HAB	20	Aspecto	8 (Mediocre)
RES	15	RR	35%
PER	19	IRR	65%
COM	16		
CUL	10		

Armas: Cuchillo 20% (1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: *Cocinar* 65%, *Comerciar* 80%, *Coser* 75%.

Hechizos: Carece.

Guardias (6)

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	16	Peso	75 kg
HAB	17	Aspecto	8 (Mediocre)
RES	20	RR	70%
PER	12	IRR	30%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada 70% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero (Prot. 2) y Casco.

Competencias: *Escudo* 60%, *Cabalgar* 50%, *Esquivar* 50%.

Hechizos: Carece.

Matones (Don García tiene 3 contratados y Monseñor 2)

FUE	16	Altura	1,67 m
AGI	17	Peso	73 kg
HAB	18	Aspecto	8 (Mediocre)
RES	18	RR	70%
PER	16	IRR	30%
COM	9		
CUL	6		

Armas: Espada Corta 80% (1D6+1+1D4)
Daga 75% (2D3+1D4)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: *Sobornar* 60%, *Tortura* 80%, *Esquivar* 70%.

Hechizos: Carecen.