

Cruces de Sangre

Por Manuel Romero Ocaña

Introducción

Los PJs se encuentran en Burgos descansando, y recordando que les llamaron para un encargo. Se les informó que formarían una comisión de investigación enviada por el conde Miguel Maldonado para esclarecer unos asesinatos ocurridos en la villa de Piedralejo, perteneciente al señorío del barón Diego Aguaza, vasallo del conde. Todo lo que se sabe es que hay un conflicto con unos mercenarios instalados en la aldea, parece que ha habido algunas muertes.

El conde no quiere mandar una expedición de soldados directamente, porque el viaje sería largo y complicado. No corren buenos tiempos en sus tierras. La carestía y el hambre han generado violentos grupos armados que se internan saqueando todo lo que encuentran a su paso. Necesita los máximos hombres disponibles a su alcance. Pero no olvida a su vasallo y es por eso que contrata los servicios de los PJs como hombres con experiencia en la batalla y talante justiciero.

Los jugadores no tienen ningún problema durante el viaje.

Piedralejo

Piedralejo es una aldea situada al pie de la colina donde se alza el castillo del señor. Tiene unos doscientos campesinos que se dedican a cultivar trigo y cereales. Los PJs serán recibidos por el barón, un hombre cuarentón con heridas de guerra y marcas en el rostro, endurecido con el tiempo. Serán alojados en su castillo donde viven su mujer Lola y su hijo de doce años, Antón. Hay apenas una quincena de soldados, la mitad sin experiencia en combate. Explicará la situación al grupo.

Empezó hace un par de semanas cuando unos mercenarios aragoneses se instalaron en la aldea. Al principio no ocurrió nada que alterara a los lugareños, pero un día hubo un altercado entre un campesino y uno de esos soldados. A la mañana siguiente apareció el soldado clavado en un sembrado como si fuera un espantapájaros y con los ojos arrancados.

Los mercenarios culparon al campesino del hecho y por la noche lo esperaron en el camino a que volviera del campo, allí lo lincharon y acabaron por matarle. Entonces estalló el conflicto. Algunos campesinos se enfrentaron a los mercenarios por la fuerza. Hubo seis muertes. El barón intervino a tiempo con los soldados, poniendo orden y las tensiones cesaron, al menos de hecho. Pero a otro día encontraron muerto al cura de la parroquia, ahorcado con la cuerda del campanario y estaban todas las cruces y crucifijos rotos y esparcidos por el suelo. La gente no sabía que pensar y empezó a tener miedo de los mercenarios aunque estos, sorprendidos al parecer, juraban no haber tenido parte en ello. De nuevo volvieron las tensiones.

También se encontraron huesos roídos y tumbas abiertas en el cementerio. La gente dice oír gruñidos por la noche, como de animales salvajes. Se habla de brujería judía. Los pocos judíos que hay en la aldea están controlados y vigilados. Esto último llevaba tiempo sucediendo, pero últimamente con más frecuencia.

El barón, que se encuentra sin efectivos, no esconderá su decepción al ver a los recién llegados PJs. Él esperaba una tropa para poder expulsar a los mercenarios (y quitarse el problema de un plumazo). Los jugadores le explicarán los problemas que tiene el conde. El noble no tiene más remedio que aceptar las soluciones que le puedan ofrecer los jugadores en sus investigaciones.

Ahora los mercenarios han montado un campamento fuera de la aldea, pero ha algunos se les puede encontrar en la posada de la aldea emborrachándose. No descuidan su disciplina y suelen ir bien armados, haciendo guardias durante la noche.

Investigaciones

El grupo de jugadores ya puede investigar si quiere.

En la aldea, hablando con la gente:

- Nadie ha visto nada. Hay quién dice que los mercenarios han sido contratados por los judíos los cuales practican hechicerías en el cementerio (Falso).
- Aunque don Diego colabora apostando guardias en la aldea, cerca de las viviendas de los judíos, lo cierto es que no han visto nada (Verdadero).
- En la aldea hay una casa en ruinas, parece que se incendió hace tiempo. Si preguntan a los campesinos más viejos, sabrán que perteneció a una “perra judía” acusada de bruja, fue desterrada y quemada su casa. Por cierto, si algún PJ es judío o se sospecha de serlo, recibirá insultos de algunas viejas y se le tratará con menosprecio.

Como ya saben los PJs, los almogávares se alojan fuera de la aldea. La gente no los puede ver a raíz de lo ocurrido. Su jefe es un tal Alonso, pero al que más se le teme es a Manel, su brazo derecho. Hombre frío y calculador, acabó con tres soldados del barón en la refriega que hubo anteriormente. Si se quiere ahondar más en el tema y se sacan las tiradas necesarias de **Elocuencia**, se enterarán de que Manel ha contactado con algunos aldeanos: si se le entregan 2000 monedas, tratará de convencer a Alonso y a los demás de que se marchen del lugar. El trato se haría mañana por la noche. Los campesinos sólo han podido reunir 500 monedas. No todos los que lo saben están de acuerdo. El barón (que está informado) se niega en redondo. Si no consiguen el dinero para la noche siguiente, atacarán entonces a los mercenarios.

El grupo puede visitar a los almogávares si lo desea. Serán recibidos con suspicacia. Les demandarán que busquen allí y les pedirán que suelten sus armas, si quieren entrar en las tiendas. Si los jugadores se ponen tontos, es fácil que tengan que lamentarlo... Alonso los recibirá con indiferencia en su tienda. Dirá que no sabe nada ni le importa. Sus hombres son inocentes. Empezaron los aldeanos. Ellos tan sólo están de paso. Permanecerán aquí un tiempo. Semanas o meses: hasta que se aburran.

Al anoecer, en el castillo, el barón les preguntará sobre sus progresos. Si había algún PJ judío y está presente, notará que el barón Diego lo trata con especial aspereza. Invitará al grupo a cenar con él y su familia. Será un banquete digno de un rey y quizás excesivo. Cada uno se sentará a la mesa según su rango y posición. Hará sentar al PJ judío alejado del resto. Esto será bastante evidente. Puede que los PJ protesten de forma abierta. El barón se limitará a decir “los buenos cristianos separan las malas hierbas”; si se demuestra que el pequeño colectivo judío tiene algo que ver con lo hechos, no dudará en castigarlos de forma ejemplar.

De la familia del barón, no se puede sacar nada interesante durante la cena.

Si el grupo interroga a don Diego respecto a lo del trato con Manel, responderá que eso no tendrá lugar. No piensa rebajarse a un trato con chusma mercenaria. Son sus tierras y nadie tiene derecho a desautorizarle. El noble dirá estas cosas de una forma un tanto forzada. Si alguien le tira **Psicología**, se dará cuenta de que está nervioso y oculta algo. Se le puede sonsacar con **Elocuencia** y tacto que en realidad está muy preocupado por la situación. El barón no tiene efectivos suficientes para expulsar a los almogávares. No se atreve a dividir sus fuerzas y salir del castillo, donde se siente seguro. No tiene dinero. Sus arcas están llenas de deudas (debido a las malas gestiones y a su política de total despilfarro).

Si se sacó la tirada de **Psicología** anteriormente, se darán cuenta de lo cobarde e incompetente que es don Diego. No tendrá reparos en pedir a los jugadores que le saquen las

castañas del fuego. Ofrecerá cuatro de sus mejores soldados para que junto con el grupo, se enfrenten a los mercenarios (y él esperará noticias dentro de su castillo, claro). Los jugadores son libres de hacer lo que quieran.

Visita nocturna

Esa noche, una figura embozada subirá ágilmente por las murallas del castillo, sorteando a los guardias y se introducirá por una de las ventanas que dan a los pasillos de los dormitorios. En silencio, se colará en la habitación de Diego, forzando la puerta; el noble no está en ese momento. El barón no pudiendo conciliar el sueño, se ha ido al salón a sentarse cerca de la chimenea a leer algo. Quien sí está es Lola, su mujer. Media hora más tarde se dará la alarma en el castillo. Todo el mundo se levanta sobresaltado. La mujer del barón ha sido asesinada. En la habitación se puede contemplar la obra del asesino: la víctima yace en la cama degollada, en un mar de sangre. El barón de rodillas y en silencio abraza a su desconsolado hijo, volviéndole la cara hacia sí.

Los jugadores deberían examinar con atención la escena:

- Si se saca **Otear**, se descubrirá un crucifijo roto, a los pies de la cama. Pertenece a la baronesa y esta lleno de sangre.
- Si se saca **Medicina**, se averiguará que la muerte ha sido hace muy poco. Menos de una hora.
- Si examinan el corte usando **Medicina**, deducirán que fue practicado con una hoja pequeña y muy afilada. Como un estilete, por ejemplo.

Los soldados buscarán por todo el castillo rastros del posible asesino. Es posible que aún permanezca en su interior. Estén o no los jugadores con ellos, encontrarán huellas de una sola persona en el patio.

A la vez que buscan, el barón ordenará a tres soldados que den una batida por los alrededores de la zona. Pueden ir los PJs si quieren. No encontrarán nada en las cercanías del castillo. Si bajan al pueblo esa noche a echar un vistazo, se toparán en la posada con la mayor parte de los almogávares que se están divirtiendo con las mozas del pueblo y emborrachándose. Tratarán al grupo con indiferencia. Sin embargo, contestarán a todas sus preguntas. No saben nada de lo ocurrido (es cierto) El posadero afirma que llevan horas allí. El hombre dice la verdad. Los mercenarios no llevan cuchillos pequeños ni estiletes ni nada que se le parezca. Varias tiradas de **Psicología** lo confirmarán si hace falta.

Tampoco nadie en el pueblo tiene ese tipo de hojas afiladas, salvo el médico que es judío, por cierto. Esto lo sabrán de boca del posadero o de cualquier otro campesino. Si preguntan sobre el médico, les informarán que también hay una curandera en las afueras. La gente prefiere acudir a ésta última antes que ponerse en manos de un judío. Es una anciana llamada Marta y vive a dos horas de camino. Se sabe que el párroco no se llevaba bien con ella.

Lugares de Interés

- En realidad lo que hay en el cementerio son gules³¹, como se imaginara más de uno. Son la mitad -1 que los jugadores. En manos del DJ queda la resolución del encuentro de estos seres y los posibles combates. No tienen NADA que ver en la aventura.
- No hay nada de interés en la iglesia.
- Si van al campo de cultivo donde se produjo la primera muerte, descubrirán con **Rastrear** o **Buscar** una cruz rota y un cuchillo de tamaño normal. Examinándolo con atención se observarán rastros de sangre seca en su hoja. Dicha cruz pertenecía al mercenario muerto. Será difícil que los jugadores descubran esto como no sea llevando los trozos ante sus compañeros almogávares.
- En casa de Marta, la curandera: Vive en una modesta cabaña hecha de adobe y madera cerca de una laguna. Al lado de la casa hay una tumba con una lápida. Si alguien la examina detenidamente, descubrirá que tiene un símbolo torpemente cincelado en la piedra; si alguien es judío o ha tenido trato con estos, sabrá que el símbolo representa una estrella de David. Si nadie conoce bien a los judíos, servirá

una tirada de **Teología** con un malus del 50% o CULx1 en su defecto.

Marta es una vieja ataviada con colgantes de todo tipo (entre ellos, tiene una cruz). Tratará amablemente a los PJs siempre que estos se muestren amables y corteses de primero (**Elocuencia**) y contestará a todas sus preguntas. Así podrán enterarse de que hace días vino un hombre embozado durante la noche, pidiendo que le curase una herida en el brazo. Era un hombre alto y delgado vestido completamente de negro. Ella le curó y el hombre se marchó tan rápido como llegó en dirección a la aldea.

Si se le pregunta a la curandera por la tumba judía, contará lo siguiente:

Recuerda que hace bastante tiempo un día de lluvia, un niño pegó en su puerta pidiendo socorro para su madre. "Fui al lugar donde me indicó entre sollozos, y cuando llegué, vi a la madre, malherida, que yacía moribunda a un lado del camino. La llevé a casa como pude y traté de salvarle la vida. Se habían ensañado con ella. Tenía heridas en la espalda y en la cabeza. Mostraba muchos moratones en los brazos y piernas y había sido brutalmente violada. Le pedí al niño que me contara lo sucedido. Me dijo que un guerrero montado a caballo y con una espada le pegó a él y luego le rompió la ropa a su madre y la pegó mucho. Se echó encima de ella y le hizo mucho daño. Después cogió la espada y cortó a su madre. Examiné detenidamente las heridas de la espalda. En realidad eran dos profundos cortes que formaban una cruz. La mujer murió finalmente en mis brazos. El niño, con el corazón destrozado, se fue corriendo entre llantos, perdiéndose entre la lluvia. No pude hacer nada para detenerlo. La mujer era judía. Luego me enteré por la gente que se llamaba Rebeca y la habían desterrado de Piedralejo, acusada de brujería. No supe el nombre del niño".

- Es posible que los jugadores acudan antes o después a ver al médico, un judío llamado Zacarías. Vive en el vecindario judío. Hombre culto y cuidadoso en su trabajo, recibirá al grupo con desconfianza. Responderá mecánicamente a las preguntas. Afirma no saber nada. Este hombre oculta algo. Con una interpretación convincente y las tiradas necesarias, hablará finalmente, aunque sea a las malas. Hace un par de semanas desapareció un estilete de sus utensilios de trabajo. Cree que fue uno de sus pocos pacientes. No hace mucho que está en la aldea y no ha recibido muchas visitas. Si a los PJs les interesa, facilitará una lista de los pacientes que ha tratado. Casi todos judíos. Si se tiene **Leer/Escribir** 30% o más no hace falta tirar para leer la lista:
 - Felipe, aquejado de fiebres.
 - Elías, contusiones.
 - Jeremías, fractura.
 - Ananías, contusiones.
 - Jacob, descalabramiento.
 - David, hemorragia.
 - María, parto.
 - Fernando, úlcera.

Se supone que el grupo visitará a cada uno de ellos:

- Felipe: Hombre tranquilo y ocupado. No busca problemas y no sabe nada.
- Elías: De profesión sastre. Hombre de talante abierto hasta que recibió una paliza. Desde entonces no quiere saber nada de nadie. Lleva un estilete en el cinto. Lo usa para cortar telas.
- Jeremías: Hombre muy atareado. Tampoco sabe nada.
- Ananías: No quiere hablar con los Pjs. Se mostrará hostil si estos insisten. Por otra parte, no sabe nada que ayude en la investigación.
- Jacob: Mismo caso que Ananías.
- David: judío converso. Es el dueño del campo donde se encontró el cadáver del mercenario. Vive sólo. Si el grupo va a verle, nadie abrirá la puerta. Todo está cerrado. Si entran furtivamente, descubrirán el cadáver de David sentado en una mesa, degollado y con los ojos abiertos. Con **Medicina**, descubrirán que fue asesinado hace unas veinte horas. Parece que fue sorprendido mientras cenaba. Aún tiene los cubiertos en la mano. Tiene una herida en la frente, muy similar a la que tenía la baronesa. Si alguien se fija en la mesa (**Otear**, si hace falta) observará unas señales

³¹ Véase pág. 150 del manual de juego.

hechas por el muerto con el cubierto. Son sólo dos letras: "F" y "J".

- María: mujer feliz con su marido y cinco hijos. No sabe nada.
- Fernando: Si van a su casa, verán un mendigo por la zona que se aproximará a ellos a pedirles limosna, cualquier cosa que le den lo agradecerá efusivamente. Parece que la casa está vacía. La puerta está cerrada con llave. El mendigo que se ha sentado cerca de allí, les dirá que Fernando Jiménez es un joven comerciante que está de viaje de negocios. Si los PJs piensan entrar en la casa, lejos de la vista de la gente y pasan las tiradas necesarias, encontrarán evidencias de que Fernando es judío. En un arcón hallarán un jirón de tela envuelto en un trapo. Tiene un escudo bordado con una cruz roja en su interior. El trozo de tela es de buena calidad.

Es posible que esto le suene a algún personaje si se alojó en el castillo, porque sacando una tirada de *Memoria* lo confirmará. Es el escudo heráldico del barón Diego Aguaza. Si quieren interrogar al mendigo, no lo encontrarán por ninguna parte.

Si van a ver al barón, lo encontrarán algo indispuerto. Han hecho llamar al médico judío. Si alguien examina al noble (*Medicina, Primeros Auxilios*), comprobará que sufre dolores estomacales y tiene sudores fríos. Parece que ha sufrido una intoxicación.

Algo más tarde, ya anocheciendo, aparecerá un hombre alto y delgado que dice ser enviado de Zacarías. Lleva todo lo necesario para atender al enfermo. Pedirá estar a solas con el barón. Este hombre es el asesino. Actuará en completo silencio: le tapaná la boca y le clavará con un golpe seco el estilete en la frente, que le causará la muerte instantánea, le dejará un corte profundo en forma de cruz, si tiene tiempo, romperá todas las cruces que haya en la habitación.

Si alguien estuviera presente, simulará darle un calmante (en realidad es una dosis especial de cianuro que tarda algunos minutos en actuar) y luego se despedirá diligentemente. En cinco minutos escasos se apagará la vida de Diego Aguaza, barón de Piedralejo.

Puede ser que haya algún PJ por allí en ese momento. Si se fija en el aspecto del ayudante del médico, les sonará la cara de haberla visto antes. *Memoria* ayudará a recordar que están en lo cierto: Es el mendigo que vieron antes. Es posible entonces, evitar este nuevo asesinato.

Se puede comprobar si Zacarías ha mandado a algún sustituto yendo a su casa. Lo encontrarán con que se disponía a ir al castillo en ese momento. Aclarará las dudas de los PJs. El no ha mandado a nadie en su lugar.

Si se cree descubierto, bajará por la ventana del dormitorio del barón deslizándose por una cuerda que tenía preparada. Intentará hacerse con un caballo de los establos y huir a la desbandada, aprovechando la posible confusión que se generará. De una forma o de otra, se conseguirá una montura y huirá hacia la casa de la curandera. Una vez allí dará a conocer su identidad a Marta: es el hijo de aquella mujer judía que trató de salvar la curandera hace ya mucho tiempo. La buena mujer lo aceptará pese a todo y lo esconderá en su casa hasta el día siguiente, y ocultará al caballo, si ha traído uno consigo. Por la mañana, Samuel, que es su verdadero nombre, marchará a Burgos a comenzar una nueva vida. No sin antes dejar algunas flores en la tumba de su madre.

Si se examinan los alrededores del castillo, hallarán un rastro en solitario que se aleja del camino, en dirección a la casa de Marta. Serán necesarias varias tiradas de *Rastrear*. Las huellas se cortan cerca de la casa de la curandera. Si preguntan a Marta, les dirá que pasó un jinete al galope y tomó dirección sur. Puede que noten un cierto nerviosismo en las palabras de la anciana.

Cerca de allí hay huellas de cascos de caballo que llegan hasta la laguna. En ese lugar encontrarán al animal atado a una rama. Allí es posible encontrar nuevas huellas humanas semiborradas, que vuelven a la casa (tiradas con malus correspondientes, si hace falta)

El asesino estará escondido en el tejado de la casa. Desde allí observa todo que ocurre. Bajará cuando los PJs pasen de largo. Es muy probable que esto no ocurra. Entonces procurará asesinarlos uno a uno, o en el mejor de los casos huir en uno de los caballos del grupo, siempre y cuando no estén vigilados y procurando no hacer ruido. De todas formas esto último se deja a

discreción del Director de Juego. Lo ideal sería poner en tensión a los jugadores con un asesino vigilante que espera su oportunidad pacientemente observando si registran la casa o se quedan haciendo guardia durante la noche para pillarlos por sorpresa o separarlos. No tendrá piedad con nadie. Evitará si puede, matar a algún PJ judío. Evidentemente los jugadores no se quedarán así como así dejándose matar y se espera que hagan algo al respecto. Marta no quiere sangre y procurará convencer al grupo de que se marchen para que no descubran al judío. Tampoco hará nada por impedir las acciones de Samuel. Intentará quedarse al margen si es posible.

Historia de Samuel

Fernando Jiménez es en realidad un judío llamado Samuel. Es el hijo de aquella desdichada mujer que acusaron de bruja, por que hubo malas cosechas en aquellos años. El cura, con la aprobación del barón Diego de Aguaza, galvanizó a las gentes contra la única judía que había entonces en el pueblo. Joven y viuda no tenía nada salvo su hijo que lo quería de manera casi enfermiza. Los vecinos con el cura a la cabeza, procedieron a echarla no sin antes prenderle fuego a su "impía morada".

La pobre mujer y el niño partieron de la aldea una mala noche de lluvia. La fatalidad quiso que se encontraran con Diego, que volvía de cazar. El noble sabía todo lo concerniente a la judía y puesto que había sido un mal día de caza, decidió que todavía podía divertirse un poco. Así que "castigó personalmente" a la presunta bruja. La azotó y la violó delante del niño. Le hizo una marca en la espalda con el filo de su arma, parecida a su blasón, es decir una cruz roja. Una cruz de sangre. El niño viendo aquello, trató de forcejear con el barón pero éste se lo quitó de encima de un manotazo. Samuel, sin embargo, le desgarró un trozo de capa (donde estaba cosido su escudo familiar). El noble, harto ya de tanta diversión, montó en su caballo y se marchó. El niño, abatido, fue en busca de ayuda a la cercana casa de Marta...

Cuando vio como fallecía su madre, algo además de su corazón, se rompió en su interior. El trauma le duraría para el resto de su vida. Desde entonces alimentó una psicosis contra los cristianos. Los odiaba a muerte. Vagabundo y solitario, se buscó la vida en diferentes ocupaciones. Acompañó por ejemplo a un grupo de artistas de circo, aprendiendo algunas cosas. Fue ayudante de un prestigioso carnicero judío, estuvo en una sastrería, etc...

Años más tarde, volvió a Piedralejo para vengarse de los cristianos que repudiaron y mataron a su madre. Se disfrazó y se hizo pasar por el comerciante cristiano Fernando Jiménez y se instaló en la aldea. No llevaba ningún tipo de arma para evitar suspicacias. Su oportunidad llegó cuando pasado el tiempo, llegaron los indeseables almogávares. Samuel aprovechó la circunstancia cuando presenció un altercado entre uno de estos y un campesino. Se las ingenió para conseguir el estilete del médico y encontrarse a solas con aquel mercenario. Ambos lucharon en un sembrado que pertenecía a David, un judío converso. Samuel fue herido en el forcejeo pero se deshizo del almogávar. Lo que no sabía es que David presenció lo ocurrido y fue comentándolo por el pueblo, pensando que había sido un campesino exaltado. Ya que no logró verle la cara. Samuel averiguó esto más tarde, y temiendo que finalmente recordara cosas que lo comprometieran, resolvió asesinarlo. En el último momento, David logró reconocerlo y agonizando consiguió escribir las iniciales del supuesto comerciante: Fernando Jiménez.

Luego asesinó al párroco. Samuel había hecho creer a sus vecinos que se iba de viaje de negocios y se disfrazó de mendigo sentado cerca de su propia casa, así quedaría totalmente al margen de todo lo que ocurriera. Cuando se introdujo en el castillo, quería matar a Diego, pero el barón sufría de insomnio y abandonaba la habitación para irse a sentarse cerca del fuego. El acceso a la sala no era fácil porque estaba bien vigilada. Sin embargo se dio cuenta de que podía matar tranquilamente a la esposa del noble. Luego vertió un líquido en la copa que el barón tenía en el dormitorio y se marchó. Se trataba de una dosis retardada de unas hierbas que provocan fuertes dolores en el vientre sin llegar a ser mortales, pero cuidadosamente preparadas para que tuvieran efecto dieciséis horas después de su consumo. Para entonces, Samuel ya estaba esperando acontecimientos escondido en la casa del médico. Confiando en

que se cumplieran sus previsiones. Así vio como un soldado del castillo habló con Zacarías. Enterándose de la conversación, cogió lo necesario y partió disfrazado en dirección al castillo, a toda prisa, para llegar antes que el médico y así acabar su venganza personalmente, asesinando a Diego.

Final y Recompensas

Los almogávares: Si se le paga a Manel lo acordado, hará que se vayan de la aldea para no volver. Si los jugadores trazan un plan alternativo, echarlos a espada por ejemplo, se deja al libre albedrío del DJ, teniendo en cuenta que los mercenarios son una docena, están mejor entrenados y hacen guardias durante la noche; si caen la mitad o más de ellos, el resto huirá. Recordemos que pueden contar con cuatro soldados del barón y la ayuda de algún campesino que otro, si se le convence por las buenas o por las malas.

- Si logran expulsarlos o hacer que se vayan: 15 P.Ap.
- Si matan a los gules del cementerio: +10 P.Ap.
- Si logran descubrir al asesino y es apresado o muerto: +35 P.Ap.
- Si evitan el asesinato de Diego de Aguaza: +10 P.Ap.

Dramatis Personae

Diego de Aguaza, barón de Piedralejo

FUE	15	Altura	1,67 m
AGI	10	Peso	77 kg
HAB	15	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	60%
PER	15	IRR	40%
COM	8		
CUL	10		

Armas: Espada Normal 60% (1D8+1+1D4)

Armaduras: Dentro del castillo carece; fuera usa cota de malla (Prot. 5).

Competencias: *Otear* 50%, *Mando* 40%, *Cabalgar* 60%.

Soldados del barón

FUE	15	Altura	Variable
AGI	15	Peso	Variable
HAB	20	Aspecto	Variable
RES	20	RR	50%
PER	12	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Lanza Corta 50% (1D6+1+1D4)

Espada Normal 50% (1D8+1+1D6)

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

Competencias: *Otear* 45%, *Escuchar* 50%, *Memoria* 40%, *Rastrear* 35%, *Escudo* 60%.

Almogávares

FUE	15	Altura	Variable
AGI	20	Peso	Variable
HAB	20	Aspecto	Variable
RES	20	RR	50%
PER	15	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Hacha de Mano 65% (1D8+2+1D4)

Espada Corta 50% (1D6+1+1D4)

Ballesta 60% (1D10+1D6)

Pelea 45% (1D3+1D4)

Armaduras: Cuero Reforzado (Prot. 3) y Casco.

Competencias: *Cabalgar* 60%, *Otear* 50%, *Escuchar* 55%, *Esquivar* 45%, *Tortura* 40%, *Lanzar* 35%.

Manel, almogávar interesado en un trato

FUE	20	Altura	1,78 m
AGI	20	Peso	86 kg
HAB	10	Aspecto	17 (Normal)
RES	20	RR	64%
PER	10	IRR	36%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Maza Pesada 92% (2D6+1D6)

Espada Corta 50% (1D6+1)

Pelea 45% (1D3+1D6)

Armaduras: Cuero Reforzado (Prot. 3).

Competencias: *Esquivar* 60%, *Discreción* 60%, *Otear* 25%, *Leyendas* 30%, *Elocuencia* 30%, *Mando* 30%.

Campesinos, judíos y demás

FUE	10	Altura	Variable
AGI	18	Peso	Variable
HAB	15	Aspecto	Variable
RES	20	RR	40%
PER	16	IRR	60%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Aperos de Labranza 40% (2D4+1)

Honda 50% (1D3+2+1D4)

Armaduras: Carecen.

Competencias: *Otear* 40%, *Buscar* 50%, *Conocimiento de Plantas* 30%, *Conocimiento Animal* 45%.

Nota: Las fichas de Zacarías, el médico judío, y Marta, la curandera, quedan a gusto del Director de Juego.

Samuel/Fernando Jiménez, el asesino

FUE	10	Altura	1,81 m
AGI	20	Peso	71 kg
HAB	20	Aspecto	14 (Normal)
RES	18	RR	75%
PER	15	IRR	25%
COM	15		
CUL	12		

Armas: Estilete 80% (1D3+1+1D6)

Cuchillo de cocina (cogido en casa de Marta) 80% (1D6+1D6)

Pelea 60% (1D3)

Competencias: *Trepar* 75%, *Esquivar* 70%, *Saltar* 60%, *Elocuencia* 50%, *Escuchar* 60%, *Discreción* 75%, *Otear* 50%, *Buscar* 60%, *Forzar Mecanismos* 65%, *Robar* 60%, *Correr* 60%, *Esconderse* 75%, *Disfrazarse* 75%.

Habilidad Especial: Es ventrílocuo. Puede dirigir su voz a otro punto o hacer que provenga de su vientre.