

Et aureum numerum est...

Nueva versión para Aquelarre-Villa y Corte de una aventura escrita originariamente para "Flashing Blades" y publicada en el número 6 de la revista "Troll" (Julio de 1987)



Introducción para el DJ:

Esta aventura está prevista para un grupo de 4-5 Pj aguerridos. Es pues más adecuada para mercenarios o soldados sin trabajo, ladrones o gentilhombres que para "pacíficos" inquisidores, cortesanos o notarios de la Villa y Corte.

Los hechos son los siguientes: El erudito don David Benavides, docto aunque enigmático personaje (alquimista, matemático, biólogo e inventor), está en la actualidad estudiando viejos pergaminos para encontrar el llamado "número de oro", o "sucesión áurea" de los Pitagóricos. Dicho número, secreto de escuela junto con el número π , es muy útil para realizar determinadas operaciones aritméticas, y además, según los cánones del mundo clásico, era la clave de la proporción perfecta a niveles arquitectónico y artístico. Hasta aquí, perfecto. Pero una reciente escisión de la Fraternitas Vera Lucis, la Cofradía del Divino Silencio, considera que, además de erradicar la magia y la irracionalidad de la tierra, hay que acotar los campos del saber: el Conocimiento sólo puede estar en manos de unos pocos elegidos (evidentemente, ellos). Y ya han empezado a mandarle algunas amenazas. Benavides no está del todo tranquilo.

La cosa se complica cuando su criado Valentín (que cree a pies juntillas que su amo es un brujo) cree descubrir que el fruto de los estudios del erudito es en realidad encontrar la fórmula de la transmutación de los metales, para fabricar oro a raíz de cualquier substancia. Presa de excitación, huye de la casa para aliarse con un monipondio del barrio de Germanía, cuyo jefe es un tal Fabrique "el Ansias" (Nota: el lenguaje de germanía, "ansia" significa tortura). Junto a sus nuevos amigos, el criado traidor regresa a la casa con intención de

torturar al brujo y arrancarle su secreto. Pero Moebius ha interpretado mal la desaparición de Valentín. Teme que la Cofradía lo haya asesinado, y decide huir de la Villa. Sólo se detiene el tiempo suficiente para enviar un mensaje a Sara, su hija, que vive con unos parientes en Alcalá. Fabrique y sus muchachos solamente encuentran una casa vacía... Pero "el ansias" es un hombre paciente, tiene tiempo y sabe esperar. Mantiene la casa vigilada y aguarda. Una semana más tarde la figura de un apuesto (aunque imberbe) muchacho, vestido a la cazadora y ataviado con un vistoso sombrero verde intenta entrar en la casa. Se trata de Sara Benavides, la hija del erudito, disfrazada de muchacho para mejor andar por las no siempre respetuosas calles de la Villa. León, el lugarteniente de Fabrique, y tres de sus hombres intentan atraparla. En la huida, Sara intenta despistar a sus perseguidores entrando en la posada de El Ciervo...

Introducción para los Pj:

Una noche de invierno, los Pj se encuentran en la Posada de El Ciervo, vaciando algunos pincheles de Mosto de Toro, jugando a las cartas sus últimas monedas o quizá intentando atrapar entre sus brazos a la curtida y rijosa moza de pechos abundantes que sirve las mesas, con el fin de jurarle amor eterno... por lo menos durante media hora. El ambiente es bullicioso, pero sin tensiones, y todo parece indicar que va a ser una tranquila y relajante velada...

1. Donde aparece un sombrero verde

De pronto la puerta principal se abre, y una figura cruza corriendo la posada, tan precipitadamente que choca con uno de los Pj (elegir alguno más o menos bajo de estatura), cayendo ambos al suelo. El desconocido no se detiene ni a murmurar una disculpa, se levanta y sale por la puertecilla que conduce al patio (que se usa de letrina) antes de que nadie pueda detenerlo. Los sombreros de ambos han caído al suelo. El desconocido, en su precipitación, coje accidentalmente el del Pj, dejando su vistoso sombrero de color verde tras de sí. Aquél que se lo ponga o lo examine con cuidado notará un bulto extraño, producido por un papel doblado debajo del forro. Por otro lado, los Pj no tendrán excesivo tiempo para investigaciones, ya que casi a continuación de que el desconocido desaparezca por una puerta, cuatro valentones irrumpirán por la otra, y señalando al Pj que tenga el famoso sombrero verde calado o en la mano gritarán: ¡Ahí está!, lanzándose sobre él. (De seguir el sombrero en el suelo se lanzarán contra el Pj que no tenga, creyendo que se le ha caído). Los valentones son Leo, Martín, Hansón y Cañuto (ver tabla de PnJ). En un principio, se lanzarán contra el Pj sin armas, aunque desenvainarán si alguien del grupo lo hace. Si uno de ellos resulta muerto, Leopold es herido o encuentran mucha resistencia, intentarán la huida escapando por las calles en la oscuridad. Si se dispara alguna arma de fuego... la ronda llegará al grito de ¡Dios guarde al Rey! al cabo de 1D6 + 10 turnos de combate.

Nota para el DJ: Si los Pj intentan perseguir a los agresores, será preciso recordarles que es de noche, el invierno ha sido especialmente lluvioso y las calles de la Villa carecen de alumbrado público, alcantarillas y aceras... Si pese a todo los dados se ponen de su parte y cogen prisioneros, confesarán trabajar para un tal Fabrique, que les ha ordenado capturar vivo (aunque no necesariamente ileso) a ese hombre. Si los Pj indagan en busca de más detalles (y usan juiciosamente la competencia de Tortura) podrán averiguar, además, que uno de ellos ha oído decir a Fabrique que van tras alguien que puede fabricar oro.

Tras el combate los Pj pueden examinar con calma el sombrero y la nota:

Querida hija: No te asustes ante mi brusca desaparición. Vete inmediatamente de Alcalá y dirígete a mi casa en Madrid. Allí encontrarás la clave de mi paradero, que se encuentra detrás de tus ojos. Quizá te sigan. Estate atenta. desconfía especialmente de éste símbolo si llegas a verlo: El dibujo de una máscara sin boca. Tu padre: David Benavides.

Si los Pj se asoman al patio buscando al misterioso (ahora ya no tanto) dueño del sombrero verde, se encontrarán con que está desierto. No da directamente a la calle, pero la tapia no es un obstáculo insalvable para una persona medianamente ágil.

Con todo, el grupo no tardará demasiado en tropezarse con la decidida Sara Benavides, que los acechará a la salida de la posada para seguirlos de cerca e intentar recuperar su sombrero y la nota que hay en él. Si es necesario, realizará su petición a punta de pistola. Su reacción posterior dependerá de las acciones de los Pj:

- Los miembros del grupo la convencen de que quieren ayudarla (con una buena tirada de Elocuencia, o una mejor interpretación)... Se une a ellos confiadamente.
- Los Pj fallan la tirada anterior... Monta el arma con un omnioso Crec crec crec y vuelve a exigirles que le den el sombrero.
- Los Pj reaccionan violentamente... pues intenta huir (ya habrá otra ocasión)
- Los Pj se dan cuenta de que alguien les sigue (Tirada de Otear) y logran capturarla: lo confiesa todo escupiéndoselo a la cara, segura de que son hombres de la Cofradía.
- Los Pj dicen "bueno vale" y le entregan la nota. Pues parpadea un poco sorprendida de que todo sea tan fácil, traga saliva y huye a todo correr.

Nota para el DJ: Es necesario evitar a toda costa que algún Pj garrulo con los cables cruzados mate a la chica por error, que nos j*** la aventura.

Si Sara se une al grupo les contará lo que sabe. Si los Pj deciden ayudarla a encontrar a su padre para protegerlo de sus enemigos los conducirá hacia la casa (situada en el barrio de la Malicia).

Si por el contrario los Pj dejan que Sara huya y no obstante desean seguir con el misterio podrán enterarse por los contactos habituales (amigos en la Ronda, confidentes, cuevachuelistas o simplemente con algo de charla ociosa en los mentideros) que con el nombre de David Benavides se conoce en la Villa a un erudito, antiguo catedrático de Alcalá y ex familiar de la Inquisición. Caudal inagotable de erudición y conocimientos, es docto en Historia, Geografía, Derecho Civil, Matemáticas, Astronomía y otros saberes, entre los que se incluyen la Astrología y la Alquimia. Algunos añaden más, y dicen que hace ya tiempo que se dejó seducir por el Maligno, aprendiendo magia y hechicería. De hecho, es algo más que un rumor el que la Santa Inquisición le siguiera los pasos durante una larga temporada, al parecer sin resultado. Su dirección es relativamente bien conocida (tirada de Suerte por parte del Pj que se interese por ella para averiguarla).

También pudiera suceder que los Pj se desentiendan de la chica y del misterio. En ese caso serán sometidos a vigilancia por los garrulescos hombres de Fabrique, que no vacilarán en llegar al secuestro, la tortura y el asesinato para alcanzar sus propósitos.

2. Donde una casa pequeña contiene un gran misterio.

Nota para el Dj: Si Sara no se ha unido al grupo inmediatamente después del incidente de la posada, los Pj la encontrarán en el interior de la casa.

Ésta es pequeña, de un solo piso, habitual en este barrio. La puerta delantera está cerrada, y los postigos de las ventanas bien cerrados. No obstante, la puerta de atrás, que da a un pequeño patio o corraliza, es otro cantar: no hacen falta tiradas para ver que ha sido forzada, y está simplemente entornada...

Si alguno de los miembros del grupo, empujado por un sano y paranoide sentimiento de supervivencia, anuncia su deseo de examinar los alrededores en busca de sospechosos, una tirada de Otear le hará fijarse en un mendigo que a todas luces dormita en el portal de enfrente de la casa, envuelto en una manta... manta que presenta un bulto que podría (con cierta buena voluntad) pasar por una muleta... pero que se parece en forma y aspecto, sospechosamente, a una ropera. Y es que se trata de Pierre, otro de los hombres de Fabrique, que, de sentirse descubierto, tratará de huir. Si el resultado de la tirada de Otear ha sido de un crítico podrán descubrir, también, una sombra detrás de una ventana, en un edificio cercano: Se trata de uno de los agentes de la Cofradía del Divino Silencio, que también buscan al sabio...

La Casa

Descripción de las habitaciones:

- Zaguán (el equivalente a nuestro recibidor actual): La sala está decorada únicamente con un arcón de tapa plana (que funciona también de asiento). Está abierto y su contenido (capas, una holapanda, ropas de abrigo en general) se encuentran desparramados aquí y allá.
- Cocina: El hogar está lleno de ceniza, y el tiro de la chimenea parece a punto de atascarse de pura suciedad. Hay una mesa de madera de roble, muy recia. Un arcón guarda la vajilla de loza, que en su mayor parte ha sido arrojada al suelo. La alacena adolece de un desorden similar, y es evidente que ha sufrido un saqueo.
- Biblioteca: Alberga una respetable colección de casi cien tomos, en su mayoría tratados científicos: matemáticas, física, biología. Muchos de ellos son manuscritos redactados en latín, griego y hebreo, aunque en un lugar preferente puede encontrarse el Quijote de Cervantes. Aunque se han tirado un par de libros al suelo, el desorden es mucho menor que en el resto de la casa (los supersticiosos hombres de Fabrique han supuesto que se trataba de libros de negra hechicería, y no han querido entrar en tratos con el Cornudo; los de la Cofradía no han podido entrar debido a la vigilancia de los anteriores).

En un atril se encuentra un libro abierto, manuscrito en pulcro latín. Aquél que pase una tirada de Teología o en su defecto una de Leer/escribir con un malus de 25% descubrirá que se trata de una copia de unas Actas Inquisitoriales. Si se busca el año 1570 se encontrará fácilmente el nombre de Hernando Alonso. Aquellos que sepan latín podrán leer el acta, levantada tras la muerte del antedicho: Al parecer se trataba de un sacerdote apóstata, pues practicaba la magia y la hechicería. A pesar de todo temeroso de Dios, que se sepa solamente usó sus negras habilidades para hacer el bien, ayudando en lo posible y en lo imposible a amigos y vecinos. Por ello era querido por todos, y nunca fue denunciado, descubriéndose estos hechos dos años después de su muerte, acaecida en 1568. El funcionario que levanta el acta concluye diciendo que la iglesia de El Viso, en la provincia de Toledo, ha sido desconsagrada y cerrada, sin que se hallan podido encontrar por parte alguna los siete cráneos de cera que, según cuentan las gentes, están en algún lugar del sótano de la iglesia, cráneos que encierran a los siete demonios familiares del sacerdote... (Para más información, consultar Rinascita, pág. 23).

- Comedor: Una gran mesa, sillas, una estantería que ha sido volcada. Al pie de la chimenea, arrancado de la pared, se encuentra un cuadro en el que está pintada Sara Benavides. Escritos en la parte interna del lienzo (es decir, en la parte no pintada) se encuentran los números:

10.20.11.23.11.7.19.16

10.6.11.10.13.23

XXLDM

es decir:

HERNANDO

ALONSO

MDLXX (1570)

Si los Pj son un pelin garrulos y no acaban de pillar la idea del mensaje el misericordioso Dj se puede sacar de la manga que Sara conoce el código (o, al menos, parte de él) para dar alguna pista sobre su resolución (por ejemplo, que las cifras corresponden a letras, y que suele escribirlos al revés)

- Laboratorio: Frascos, probetas y matraces. La mayor parte de ellos estrellados contra el suelo. Sin embargo, una tirada de Alquimia permitirá deducir que Benavides trabajaba con diferentes óxidos metálicos. En una mesa se encuentra un desordenado montón de papeles... que siembran el suelo, junto a los fragmentos de cristal. Sin necesidad de tiradas, es aquí donde más se han cebado los intrusos. Una tirada de Suerte permitirá encontrar un arrugado fragmento de una nota. En ella puede leerse: "el numerum aureum est: 1,1,2,3,5,8,13,21..."

Nota para el DJ: Se trata de un modo de encontrar el llamado número aureo de la proporción perfecta: Esta sucesión numérica (llamada la "sucesión Fibonacci" debido al matemático que la descubrió) permite, sumando a un número su anterior, formar una sucesión, que dividida da el valor aproximado del famoso número.

- Habitación de Benavides: Una gran cama, con la ropa deshecha y el colchón desgarrado, destripado de su relleno de borra de lana. Igualmente el baul está abierto en un bostezo, con todo su contenido vomitado alrededor. Hay una mancha de orina en un rincón, manchando la alfombra (pequeño homenaje a los hermanos Cohen)

Los Pj se pueden encontrar un par de salas más, tan saqueadas como estas, sin mayor interés.

3. Donde se realiza un viaje

Es de esperar que de la visita a la casa sepan dónde se encuentra escondido el padre de Sara: en la aldea de El Viso, en la provincia de Toledo. A no ser que los Pj dispongan de medios de transporte propios, tendrán que ir en el carruaje de postas que cubre regularmente el trayecto Madrid-Toledo por el camino real. El precio del trayecto en carruaje de postas es de 12 reales. No incluye el alojamiento y comida en la venta, (ver precios en el manual) ya que con las lluvias invernales y la mala condición de los caminos se tarda casi dos días en llegar hasta la ciudad, por lo que el grupo tendrá que hacer al menos una noche en posada.

La posta cuenta con ocho plazas. Además de los Pj y Sara, viajan en ella dos pasajeros más:

El Capitan Gil de Ferdinando, de la Coronería de los Guardias del Rey, (cuerpo fundado por el Conde Duque de Olivares). es un hombre hosco y poco hablador, de temperamento muy vivo, que retaría al mismísimo Diablo a la menor provocación. Viaja a Toledo por motivos familiares.

El hermano Sebastián de Cayena, un individuo afable que lleva el hábito negro de los benedictinos. De charla agradable, afirmará formar parte (aunque en grado mínimo) de la

casa real (de hecho, es confesor de uno de los mayordomos del Aide Aposentador real). Viaja a Toledo (sede del Obispado) para entrevistarse con sus superiores. Dejará entrever en la conversación de que se debe a un asunto de faldas... (y no cesará de soltarle lindezas a Sara siempre que tenga ocasión)

Nota para el Dj: En realidad el supuesto monje es fray Antonio de Somosierra, miembro destacado de la Cofradía del Divino Silencio, profeso de la feroz y radical orden de los dominicos y Calificador de la Inquisición (ver "El santo Oficio" en Rinascita). Si algún Pj sospecha de él y pasa una tirada de Psicología podrá apreciar algo raro, cierto brillo de excesivo interés en sus miradas, cierta solapada avidez en sus preguntas, algo poco natural en sus respuestas. Solamente entonces el Dj le dejará hacer una segunda tirada, de Otear, para que se dé cuenta del curioso anillo que lleva en el dedo índice de la mano izquierda: Representa una máscara sin boca...

Si los Pj no han dado esquinazo a los hombres de Fabrique en la Villa (matando o neutralizando al falso mendigo) éstos se enterarán del viaje y prepararán una emboscada. Al atardecer del primer día de viaje la posta encontrará el camino bloqueado por una carreta, sin tiro y aparentemente abandonada. Cuando el carruaje se detenga, los hombres de fabrique apostados por los alrededores atacarán. Su plan es muy sencillo: matarlos a todos excepto a sara, para torturarla y obligarla a confesar dónde se encuentra su padre (no son hermanitas de la caridad, precisamente). Si la mitad o más caen en el ataque, el resto huirá.

Evidentemente, si los Pj disponen de transporte propio o compran o alquilan un carruaje no llevarán consigo pnj pasajeros, pero no por ello se librarán de la emboscada.

Al llegar a Toledo, los Pj deberán alquilar o comprar caballos o un carruaje, si es que no lo hicieran en la Villa, pues no hay posta que conduzca hasta El Viso. Los caminos hasta la aldea están aún en peor estado que por los que han ido hasta ahora (invierno no es muy buena época para viajar), de forma que el viaje durará dos días más.

Por su parte, en Toledo el supuesto "hermano Sebastián" se reunirá con otros tres compañeros, enviando a uno de ellos a seguir discretamente a los Pj. Un miembro del grupo que desee comprobar que nadie les sigue podrá hacerlo con una tirada de Otear, detectando así, a lo lejos, al jinete que les ronda los pasos.

4. Donde todo se explica y todo ¿termina?

Al anochecer del segundo día (cuarto desde su salida de la Villa) el grupo llega a El Viso. Se trata de una aldea pequeña, de gente sencilla pero desconfiada hacia los forasteros. Nada que no se pueda arreglar con algo de educación, mano izquierda, alguna propinilla a tiempo y alguna tirada de Elocuencia o similar, más que nada para relajar los ánimos. Por otro lado, dar con el paradero de Benavides no es difícil, con simpatías o sin ellas: Es el único forastero del pueblo. Una viuda, que vive cerca de los restos de la "Iglesia Maldita", le ha alquilado una habitación. Maese David Benavides es un anciano de pelo y barba blancos, cuerpo menudo y ojos vivaces, que se mueve con agilidad pese a sus años. Su único equipaje es un atado de ropa, un grueso fajo de papeles (la obra de su vida, asegura) y una pistola de dos cañones que, a la hora de la verdad, no está muy seguro de saber usar. Abrazará con efusión a su hija, escuchando ansioso el relato de su odisea. Del mismo modo, hará al grupo numerosas preguntas sobre los posibles indicios que hayan podido encontrar de la Cofradía, poniéndoles en guardia contra ella. Para desilusión de los más ambiciosos, les explicará que su objetivo no es encontrar la fórmula alquímica para producir oro, sino simplemente resolver un problema matemático.

Los Pj pueden decidir entre quedarse a pasar la noche en la aldea (no hay posada, pero pueden dormir juntos en algún granero o pajar, o dividirse por las casas del pueblo) o intentar

huir con Sara y su padre si se sienten perseguidos. En ambos casos, Antonio de Somosierra y sus hombres intentarán dar un golpe de mano nocturno para llevarse con ellos a Benavides. De resultar imposible intentarán hacerse al menos con Sara, para extorsionar a su padre.

Los hombres de la Cofradía lucharán hasta la muerte. Solo su jefe, de ver las cosas muy difíciles, intentará huir (y si tiene alguna posibilidad el Dj haría bien en conservarlo para el futuro, los enemigos con deudas pendientes sientan bien a cualquier campaña).

Si "pintan bastos" para los Pj Benavides se sacará un as de la manga, tirando al fuego una amarillenta calavera de cera: provocará una densa humareda, de la que saldrá una Sombra (ver manual) que atacará a sus enemigos. Se trata de uno de los demonios del sacerdote apóstata. Sin embargo, hacer tratos con los diablos cuesta un precio: La Sombra atacará y eliminará a los enemigos del erudito... pero cada herida que les inflija la sufrirá igualmente Benavides (en términos de juego, perderá tantos puntos de Resistencia como provoque la Sombra a los de la Cofradía).

Conclusión

Caso de que todo salga bien, los Pj consigán rechazar a la Cofradía y el erudito sobreviva... bueno, se irá con su hija hacia el sur, hacia Sevilla, para embarcar allí rumbo a Italia, donde afirma que estará seguro, pues tiene amigos poderosos que lo protegerán. Si el Dj quiere alargar la aventura, los Pj pueden escoltarles en su viaje. Si no, es el momento de la despedida...

Recompensas

Cada Pj recibirá 45 P. Ap por jugar esta aventura hasta el final. Se pueden conceder a nivel individual hasta 25 P. Ap más por buena interpretación o por una actuación destacada.

P.N.J

La familia Benavides

Sara Benavides

FUE 10 Alt: 1'65 Peso: 50 kg.

AGI 20 RR: 45% IRR: 65%

HAB 15 Apariencia: 20

RES 12

PER 20

COM 10

CUL 10

Armas: Pistola 60% (1D8+1D6+1)

Armadura: Ropa de Cuero (prot. 3)

Competencias: Disfrazarse 50%, Elocuencia 50%, Cabalgar 85%, Etiqueta 65%, Discreción 75%, Latín 60%, Seducción 80%

David Benavides

FUE 5 Alt: 1'55 Peso: 45kg.

AGI 10 RR: 25% Irr: 65%

HAB 15 Apariencia: 12

RES 10

PER 20

COM 10

CUL 20

Armas: Pistola 40% (1D8+1D4+1)

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 85%, Astrología 90%, Con. Animal 80%, Con. Mineral 95%, Con. Vegetal 99%, Psicología 75%, Latín 95%, Griego 75%, Teología 80%

Hechizos: ?

Miembros del monipondio de Fabrique:**Fabrique el Ansias**

FUE 12 Alt: 1'75 Peso: 90 kg.

AGI 15 RR: 50% IRR: 50%

HAB 15 Apariencia: 8

RES 15

PER 10

COM 5

CUL 10

Armas: Ropera 80% (1D8+1D4+1) Pistola 45% (1D8+1D4+1) Pelea 50% (1D3)

Armadura: Ropa de cuero (prot. 3)

Competencias: Mando 60%, Soborno 45%, Cabalgar 60%, Discreción 50%, Esquivar 70%, Torturar 80%

Leo (lugarteniente de Fabrique)

FUE 20 Alt: 1'95 Peso: 110 kg.

AGI 10 RR: 50% IRR: 50%

HAB 10 Apariencia: 10

RES 18

PER 10

COM 15

CUL 5

Armas: Afarolada 70% (1D10+1D6)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 40%, Discreción 45%, Mando 35%, Forzar mecanismos 40%

Martín

AGI 10

RES 15

Armas: Cutlas 55% (3D4+1)

Armadura: Carece

Ansón

AGI 12

RES 16

Armas: Garrote (2D6)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Cañuto

AGI 10

RES 20

Armas: Ropera 50% (1D8+1D4+1)

Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)

Alonso

AGI 20

RES 10

Armas: Ropera 50% (1D8+1)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Otto

AGI 12

RES 18

Armas: Garrote (1D6+1D4)

Armadura: Carece

Francisco

AGI 15

RES 15

Armas: Ballesta 60% (1D10+1D4)

Armadura: Carece

Pierre

AGI 14

RES 16

Armas: Ropera 60% (1D8+1D4+1)

Arcabuz 40% (2D6)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Valentín (ex-criado de Benavides)

AGI 10

RES 10

Armas: Daga 40% (2D3)

Pasajeros de postas**Capitán Gil de Ferdinando**

FUE 12 Alt: 1'85 Peso: 75 kg.

AGI 15 RR: 70% IRR: 30%

HAB 15 Apariencia: 16

PER 10

COM 5

CUL 10

Armas: Ropera 90% (1D8+1D4+1) Daga de Guardamano 75% (2D4+2)

Armadura: Ropa de cuero (prot. 3)

Fray Antonio de Somosierra (Sebastián de Cayena)

FUE 10 Alt: 1'60 Peso: 60 kg.

AGI 15 RR: 90% IRR: 10%

HAB 20 Apariencia: 14

PER 20

COM 20

CUL 20

Armas: Ropera 85% (1D8+1D6+1) Pistola de silla (1D10+1D6)

Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)

Competencias: Mando 80%, Etiqueta 75%, Cabalgar 60%, Disfrazarse 75%, Elocuencia 90%, Discreción 70%, Latín 80%, Teología 70%

Secuaces de fray Antonio:

Pedro Medina

AGI 15

RES 18

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

Armadura: Ropa de cuero

Luis Sotolargo

AGI 13

RES 20

Armas: Ropera 75% (1D8+1) Pistola 80% (1D8+1)

Armadura: Ropa de cuero

Francisco Fernández

AGI 10

RES 16

Armas: Montante (Espadón) 70% (1D10+1D6+2)

Armadura: Ropa de cuero

- Nota final: Si los secuaces de fray Antonio, a juicio del Dj, son demasiado poca cosa para el grupo, nada impide crearles algún que otro "hermano clónico" de Luís Sotolargo más.



[Volver a la página principal](#)