



El Lagarto de la Malena

Una Aventura para

Aquelarre
LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Por Joan Carles Cruz Colmenero

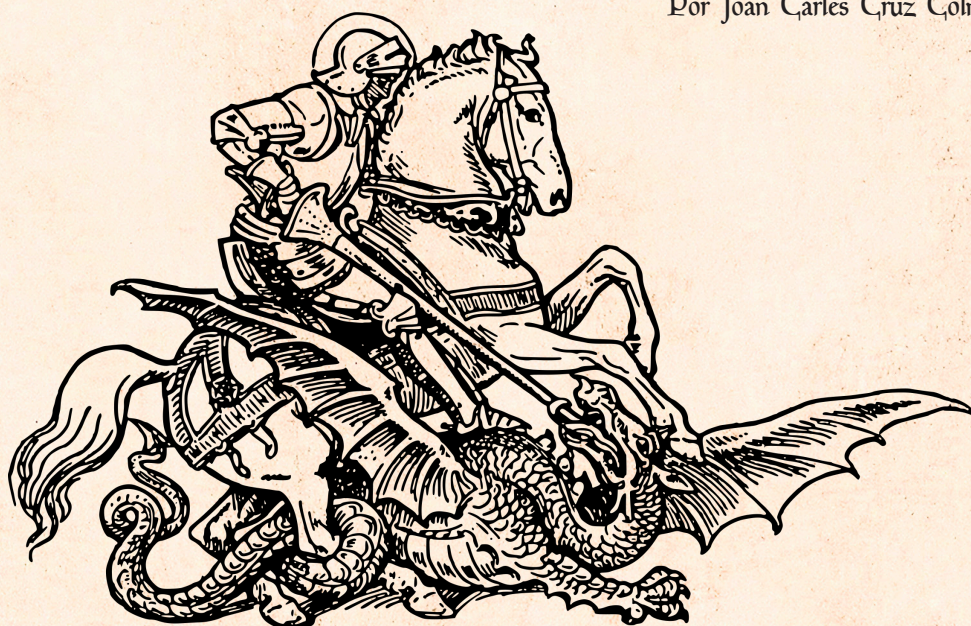
Compositor textí : VJ Rolmasters



Kit de maquetación
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

EL LAGARTO DE LA MALENA

Por Joan Carles Cruz Colmenero



INTRODUCCIÓN



a aventura, que está pensada para un jugador, tiene tres posibles protagonistas. También puede jugarse como autojuego o adaptarse para dos jugadores.

La acción se desarrolla en un lugar cualquiera de la falda de la montaña que ubica el castillo de Santa Catalina, justo por encima del barrio de la Malena, mirador de la Villa de Jaén, pero comienza en las Alpujarras.

Según el mito, cuya primera referencia escrita data de 1628, en una cueva junto a la fuente de la Magdalena apareció un lagarto de grandes dimensiones (Gran Sierpe o Dragón), que atemorizaba a la gente y (dependiendo de la versión) se comía a quien iba al manantial del Raudal o a las ovejas de los alrededores. Los vecinos de la Magdalena, asustados, no se atrevían a salir al manantial, por lo que buscaron una solución al problema del lagarto.

En este punto, la leyenda se diversifica, existen tres versiones distintas de la muerte del reptil.

Puedes escoger el Pj entre el Preso, el Pastor y el Caballero, o hacer una tirada de D100:

0 a 33 - Preso
34 a 66- Pastor
67 a 100- Caballero

Haz una tirada de **Leyendas** para conocer tu personaje.

✦ Si eres el Preso estás encarcelado por una serie de crímenes que tienen que ver con tu profesión (bandolero) y te dejan libre porque has jurado deshacerte de la bestia que atormenta a la gente y ganado del barrio de la Malena y a cambio tienes a tu disposición un caballo, un saco de panes, una piel de cordero recién muerto y pólvora, y tu historia empieza en Iznatoraf que es donde estabas preso.

✦ Si eres Pastor, vas de pastoreo por la Alpujarras y paras a tomar algo en la posada de Iznatoraf, te acompaña un perro.

✦ Si eres el Caballero la historia empieza como sigue...

EL VIAJE

En la posada

Estás de viaje, de las Alpujarras a la Sierra de Cazorla, en busca de aventuras, nuestro periplo te lleva a hacer posada en Iznatoraf, es ya noche oscura y se hace extraño que entre en la posada un mozalbete en situación de un nerviosismo que llamaría la atención de quien allí estuviese, de seguida todo vuelve a la normalidad. El mozo habla en cuchicheos con el posadero y marcha como alma que lleva al diablo.

❖ Si tienes curiosidad haz una tirada de **Percepciónx2** o **Escuchar +20%**. Si la pasas descubres la noticia que cuchicheaban el mozo y el tabernero, era que al hijo de un molinero de Jaén se le ha encontrado con unos mordiscos de una bestia que le han desmembrado, al igual que las ovejas de un pastor de Jabalcuz y la gente empieza a inquietarse.

❖ Puedes indagar o preguntar a los huéspedes de la posada para saber más, haz una tirada de **Descubrir**. Un éxito te pondrá al corriente de las habladurías sobre la existencia de una gran bestia de increíbles dimensiones que atemoriza y ataca por las inmediaciones del manantial del Raudal y que nadie sabe dónde se esconde, si en una cueva o una ciénaga.

Solo por curiosidad te planteas ir a la capital saliendo de tu ruta establecida para descubrir y vivir nuevas aventuras.

Por el bosque

Durante el viaje hacia la capital te encuentras con un buhonero que va en dirección contraria a ti, te paras a charlar con él y le preguntas qué lleva en su enorme fardo, haz una tirada de **Empatía** o **Descubrir -20%**, si la pasas a pesar de su simpatía, desconfías de él, intuyes que no todo son buenas intenciones.

Es mediodía y aprovechas para comer algo. El buhonero te explica lo que tiene y puedes adquirir por un módico precio.

OBJETOS DEL BUHONERO

PRECIOS

Hierbas de sanar	1 Md
Varias especias	2 Md
Una cuerda de 5 metros	10 Md
Varios libros	3 Md c/u
Una daga	12 Md
Un cuchillo	3 Md
Tres antorchas	3 Md
Un crucifijo	10 Md
Un saco	6 Md
Una capa de paño	6 Md
Una manta	36 Md

Puedes comprar algo si te interesa, si pasas una tirada de **Comerciar** te ahorras 1 Md por cada 5 que gastes (todos los personajes disponen de algún maravedí en su equipo, pág 14-15).

Te ofrece un vino, pan y queso, el vino te alucina y el buhonero te explica que es sangre del lagarto un brebaje que se prepara en la barriada de la Magdalena. Se prepara calentando sin hervir vino tinto con tres clavos, canela en rama, azúcar, cáscara de limón o naranja y anís. Se puede tomar frío o caliente. Durante su preparación se recita el conjuro:

*Sal Dragón ventrudo, de fogoso hocico,
sal de tu cueva y danza como ser maldito.
Volcán de Jabalcuz escucha este duelo,
eructa tu fuego lanzándolo al vuelo,
Duendes y fantasmas venid a la sangre,
escupid el odio sin hacer vinagre.
Viento de Jaén, afila silbidos,
suenen al oído como alaridos.
Pastor, caballero, preso o guerrero,
lanza tus panes, prepara el cordero.
Enciende la yesca, trágate la pena,
¡Que reviente el Lagarto de la Magdalena!*

¿Bebes vino?

Haz una tirada de **Degustar** (+20% si pasaste empatía y desconfías del buhonero).

✦ Si la pasas, tras degustar un par de sorbos detectas que es una bebida muy fuerte y que no te conviene beber más.

✦ Si la fallas, bebes hasta saciar tu sed. Al cabo de un rato empiezas a tener mucho sueño y se te oscurece la visión dándote cuenta de que al buhonero se le esboza una malévola sonrisa en su cara. Te despiertas solo y con un dolor de cabeza tremendo, te faltan los dineros y las armas.

LLEGADA A JAÉN



aminando cabreado y triste a la vez, te tomas unas hierbas que conoces para aliviar el dolor de cabeza, a la altura del cerro de la Muela tras varias horas de viaje, a tu derecha visualizas a lo lejos la ciudad de Jaén y a tu izquierda ves un bulto que se ha movido a cierta distancia y desaparece entre rocas y arbustos.

¿Sigues tu camino o vas a investigar qué es eso que se mueve por el bosque?

Tirada de **Descubrir**.

✦ Si fallas no ves nada especial y sigues hasta Jaén (habrás de recuperar armas y obtener dineros haciendo valer tu condición).

✦ Si la pasas, te vas detrás del bulto móvil, descubres que era el buhonero que había cambiado de dirección y se iba escondiendo de ti.

¿Qué haces?

• Le exiges que te de lo robado con intereses, mediante una tirada exitosa de **Tormento**.

• Llegas a un acuerdo, que te devuelva lo tuyo y a parte por las molestias algo que tenga y que te interese mucho. Necesitarás pasar una tirada de **Comerciar** para que el buhonero acceda a tus demandas.

• O sin más, de tal enfado que llevas encima, lo atacas y te enfrentas a él !? Buhonero pág. 15.

Después del desenlace, si sigues vivo llegas a Jaén, necesitas descansar y reponerte para obtener la información que necesitas. Si tienes dinero y tus armas, buscas alojamiento, sí no tendrás que mendigar durante unos días y buscar cobijo o conseguir comida y posada a cambio de los trabajos que puedas ofrecer. (Al cabo de dos días tienes dinero suficiente para comprarte una espada corta, antorchas y algo de comida).



La taberna “El Gorrión”

Después vas a chafardear por la Catedral y por las tabernas, paras a tomar algo en el Gorrión y allí observas que la gente muestra gestos de preocupación en vez de alegría, te acercas a hablar con un hombre que parece ciego.

Haz una tirada de **Elocuencia**.

✦ Si la pasas lee el siguiente párrafo:

El hombre te explica que una criatura infernal de aspecto feroz le dejó ciego escupiendo veneno, que además se come a todo el que se acerque al raudal, animal o humano y que hace una semana desapareció un mozalbete cerca de la Basílica de San Ildefonso. Puede ser que se trate de la misma bestia, que pulula desde su cueva a través de algún pasadizo y sorprende a los incautos y desprevenidos.

✦ Si no la pasas, tras una pequeña charla sin importancia, en la mesa de al lado hay dos vecinos jugando a los dados, te invitan a sentarte y jugar con ellos a la Guirguiesca.

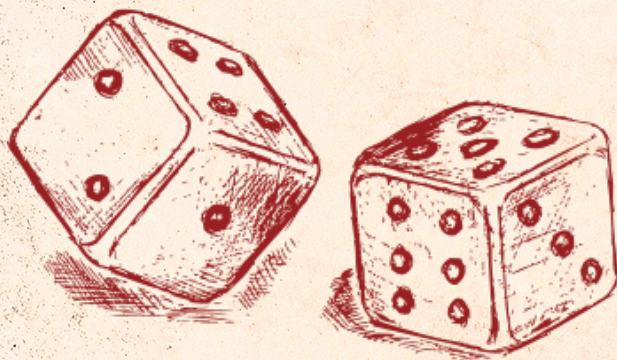
¿Te apuntas?

Si! Pero me podríais decir algo sobre donde fue visto el monstruo de quien todos hablan?

La respuesta vendrá si ganas la partida, tirada de **Jugar**. (También puedes recrear la partida siguiendo las reglas del juego).

✦ Si pierdes vuelves a jugar y pierdes 3Md.

✦ Si ganas te dicen que las alcantarillas conectan con unas catacumbas que hay debajo de la Basílica de San Ildefonso, y ganas 3Md.



Resumen explicativo de la Guirguiesca

Probablemente el juego que más se cita en los tratados matemáticos de los siglos XVII y XVIII, lo que muestra sin lugar a dudas la contribución de Alfonso X a la historia del Cálculo de Probabilidades.

En este juego los jugadores juegan con dos D6. Existen dos combinaciones a tener en cuenta, las de Azar {2,3,11,12} y las de Suerte {4,5,6,7,8,9,10}.

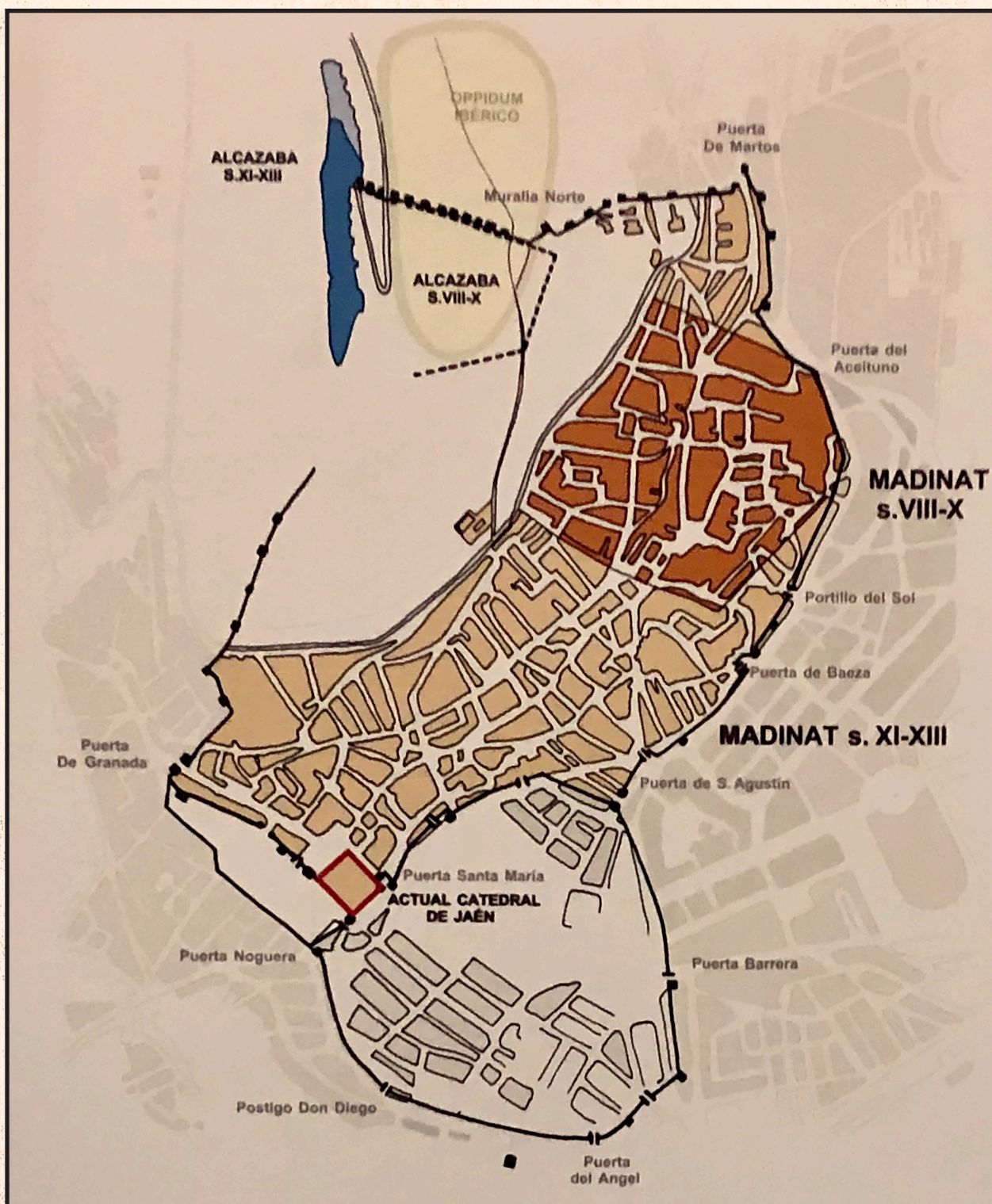
En este juego se afirma que “Los que quisieren jugar han de alañar primera-mente batalla e el que la venciere, lan-çará primero...”, es decir, que se tiran los dados para ver quien inicia el juego.

Comienza lanzando el jugador 1 que saca mayor puntuación, si sale una puntuación Azar, gana y el juego concluye en este primer lanzamiento, pero si sale Suerte, ésta le corresponde al jugador 2 y, entonces, éste puede o no, hacer una revancha al Jugador 1.

En este caso, éste último debe aceptarlo o, si no, pierde.

En el caso de que el jugador 2 propusiera alguna apuesta, la puntuación 4 sería fijada y entonces el jugador 1 podría ganar si los dados sacasen un “encuentro” (misma cifra fijada, en este caso 4), perdería si sacase un Azar y, si sacase una suerte distinta a la fijada entonces pasaría a lanzar dados el jugador 1 generándose otra serie de subjuegos, que mayormente ganaría el jugador 1 si no saca un «encuentro».

MAPA DE JAÉN



LAS CATACUMBAS

Acto seguido te diriges a las alcantarillas, pero el hedor es tan fuerte que desistes y vas a San Ildefonso a ver si encuentras la entrada a las catacumbas. Haz una tirada de **Descubrir**.

✦ Si la pasas sabrás que al lado del confesionario hay una puerta cerrada con llave y no es la sacristía, una tirada de **Forzar mecanismos** exitosa te permitirá seguir avanzando (tira hasta pasarla).

Antorcha en mano te adentras descendiendo por unas escaleras angostas y húmedas en las profundidades del subsuelo. Hasta llegar a un distribuidor y...

Ver Mapa de las catacumbas, página 12.

1. En una sala hay dos cofres metálicos uno de color verde y el otro de color dorado. Puedes intentar abrirlos forzando su cerradura con una tirada de **Forzar mecanismos** a cada uno, pero si fallas la cerradura queda inseparable y no podrás intentarlo de nuevo. Son demasiado pesados para cargar con los cofres. En el verde hay joyas por valor de 2D100 Md mientras que al abrir el dorado sale un humo amarillo que al respirar te mata.

2. En otra sala, en el techo descansa un enjambre de murciélagos que con la luz de tu antorcha huye en desbandada apagándola. Deberás usar yesca y pedernal para volver a encenderla.

3. En otra sala hay un espejo y tú no te reflejas en él. Tirada de **Conocimiento mágico**.

✦ Si no la pasas y te acercas te absorbe y desapareces, nadie te volverá a ver nunca más.

✦ Si la pasas detectas su peligrosidad y sigues en la habitación, pero deberás superar una tirada de **Irracionalidad** o perderás 1D8 puntos de Racionalidad.

4. Llegas a una sala mucho más grande que todas las que has visto, hay muchísimos nichos, tirada de **Escuchar**.

✦ Si la pasas oyes ruidos que te inquietan y te asomas dentro con cuidado. Descubres que está lleno de Duendes, pág. 16.

✦ Si no la pasas entras desprevenido y te encuentras los duendes encima. Debes esquivar sus ataques y pasar una tirada de **Correr** para poder huir.

5. No paran de salir duendes sin parar hasta que huyas, sales por un túnel lleno de agua que poco a poco te va llegando al ombligo. El suelo está lleno de algas resbaladizas, haz una tirada de **Agilidad x4**.

✦ Si fallas resbalas y te sumerges completamente en el agua estancada. Todo tu equipo queda empapado.

✦ Si la pasas, aguantas el equilibrio y después de un largo trayecto de repente el túnel empieza a ascender, el agua queda atrás y oyes un rugido lejano que te hiela la sangre.

6. Un punto de luz aparece al final y te diriges rápidamente hasta salir a un claro donde hay una fuente, miras hacia arriba y divisas un castillo impresionante y hacia abajo ves la ciudad que has atravesado bajo tierra. Vuelves a oír ese rugido horrible pero esta vez mucho más cerca, no se te ocurre otra cosa que poner tierra por medio, tirada de **Correr** y subes hasta el castillo que está relativamente cerca.

✦ Si la pasas llegas resoplando pero aún tienes fuerzas.

✦ Si fallas llegas agotado al castillo y sufres un malus de 20% en todas tus tiradas que dependan de Agilidad hasta que no descanses un buen rato.

EL CABALLERO DEL CASTILLO



a puerta del castillo está cerrada, llamas aporreando y no hay respuesta, oyes detrás tuyo un ruido de arbustos quebrándose y ese rugido otra vez, gritas de manera desesperada sin obtener respuesta. Rodeas rápidamente la muralla para buscar un punto de acceso.

Tirada de **Trepar** (recuerda el malus de 20% si no pasaste correr) en la escena anterior.

✦ Si la pasas estarás dentro.

✦ Si no la pasas verás salir de una ventana una cuerda y subes rápidamente oyendo un chasquido atroz detrás tuyo! Uffffff!

Dentro está oscuro, te acuerdas de que en tu equipo tienes un yesquero (quizás siga mojado) y enciendes la antorcha.

Sabes que alguien te ha ayudado pero no ves ni oyes nada, sigues por el pasadizo hasta que entras en lo que parece una torre de planta cuadrada, no hay ventanas pero hay unas escaleras que ascienden y otras que bajan.

Puedes elegir subir o bajar, o bien, hacer una tirada de **Descubrir**. Si la pasas decides subir si fallas decides bajar.

✦ Si bajas llegas a una mazmorra solitaria, no encontrarás nada de valor en ella. Como mucho ratas hambrientas o alguna alimaña.

✦ Si subes llegas a la parte superior de una torre de grandes dimensiones desde donde se divisan el patio y otras 5 torres. También se oye una canción que resuena como un susurro con una tirada de **Escuchar +25%** identificas claramente los versos :

*"Viento de Jaén, afila silbidos,
suenen al oído como alaridos..."*

La sangre se te hiela, la tonada es el conjuro para hacer la Sangre de Lagarto, en tu cerebro resuena:

*"Sal Dragón ventrudo, de fogoso hocico,
sal de tu cueva y danza como ser maldito."*

Si vas a otra torre oirás la canción en la siguiente torre contigua, se va haciendo de noche y una luz tenue de candil se va moviendo de torre en torre. Al final la tonada cesa y la luz queda quieta en unas dependencias en el patio del castillo, en todo tu transitar no has visto a nadie y tienes la sensación de que en el castillo no hay nadie y estás siendo objeto de una broma pesada o que un fantasma travieso te está mareando.

Tirada de **Leyendas**.

✦ Si la pasas sabes que el castillo está vacío desde el siglo XIII a causa de la desamortización y del elevado coste de las reparaciones después de siglos de ocupación Nazarí y diversos asedios. Donde estás ahora es una ampliación que es responsabilidad de su conservación y que ha recaído sobre el Condestable Irazzo, por lo que el castillo está cerrado a cal y canto y no hay alma humana que transite por sus muros.

¿Entras en la sala de donde procede la luz?

Si entras ves una butaca ricamente ornamentada de espaldas a ti, enfrentada a una chimenea encendida y un hombre está sentado calentándose y bebiendo algo en una copa, te invita a que lo acompañes y te ofrece una copa...

¿qué haces?

Tiene pinta de caballero andante entrado en años, te explica una historia que te parece absolutamente increíble, tanto que llegas a la conclusión de que está como un cencerro y de pronto te pregunta que haces en su castillo, le sigues la corriente y le explicas la historia que te ha llevado hasta allí y que un algo tremendo ha estado a punto de cenarte.

Él, muy tranquilo, te dice que sabe que es y dónde está y que lo podría matar sin ningún problema con sus propias manos. Se acerca a ti tanto que su nariz casi toca con la tuya y sientes su aliento fétido.

Si quieres conocer todo lo que sabe y que te ayude, deberás aceptar su reto y resolver tres de los cinco acertijos que te plantea. Y como no tienes nada que perder aceptas porque lo consideras un ser inofensivo.

Cómo eres un hombre bastante sagaz seguramente consigas acertar las chanzas, pero si no lo logras puedes tirar por **Memoria** o **CULx2**.

✦ Si aciertas o pasas la tirada el caballero se presentará como Don Diego y se ofrecerá a acompañarte, al alba iréis juntos en busca del Lagarto de la Malena, el terror del Raudal.

✦ Si no aciertas o fallas la tirada inicialmente no dirá nada y deberás aflojar algunas monedas, darle alguna arma preciada o bien, pasar una tirada de **Elocuencia** para convencerle de que te explique el misterio y te acompañe.

Al amanecer, saldréis armados con vuestro equipo hasta la boca de la cueva donde duerme la bestia.

Allí, de golpe, le entra un retortijón y sintiéndose indispuerto se va corriendo y te deja... ¡más solo que la una!

Solo ante el peligro, tienes el reto de conseguir la gesta más importante de tu vida, que te hará parecer como el nuevo San Jorge o huyes y te vuelves a tu casa a explicar una historia tan alucinante que tus hijos y tus nietos te tendrán como un héroe. ¡TU DECIDES!

ACERTIJOS DEL CABALLERO ANDANTE

1. Hay una casa a la que uno entra ciego y sale viendo. ¿Qué es?
2. ¿Qué nace cada noche y muere al amanecer?
3. ¿Qué titila rojo y caliente como una llama, pero no es fuego?
4. ¿Qué es como hielo y sin embargo quema?
5. Esta cosa devora a todas las cosas; Pájaros, bestias, árboles, flores; carcome el hierro, muerde el acero, muele duras piedras y las reduce a harina; mata al rey, arruina la ciudad, y derriba a la montaña.

Nota al Dj: Respuestas de los acertijos en el apéndice III, página 11.

Conclusión y recompensas

Si el Pj logra salir vivo de la aventura: Preso 15 / Pastor 15 PAp / Caballero 10 PAp
Si el Pj consigue eliminar al lagarto: Preso 25 / Pastor 30 PAp / Caballero 20 PAp

APÉNDICE I: LAS TRES VERSIONES DE LA LEYENDA

El preso y los panes

Un preso condenado a muerte solicitó su libertad a cambio de matar al lagarto. Tal era la desesperación de los vecinos que se le concedió la oportunidad de intentarlo. Para ello, solicitó un caballo, un costal de panes calientes y un saco con pólvora. Por la noche, el preso se presentó junto a la cueva y fue dejando una hilera de panes. El animal se despertó y se los fue comiendo tras el preso, que continuaba lanzando panes mientras huía a caballo. Al llegar a la plaza de San Ildefonso, en lugar de un pan le lanzó el saco de pólvora, que el animal devoró del mismo modo y, acto seguido, explotó.

Según estudiosos del tema como Alfredo Cazabán y Juan Eslava Galán, esta versión es la más verosímil de las tres, ya que en la Iglesia de San Ildefonso durante mucho tiempo se expuso una piel de reptil, seguramente de un caimán, sobre la que más tarde se pintó un retrato de San Cristóbal con el niño Jesús a hombros.

El pastor y la piel de oveja

Un pastor, harto de que el lagarto se comiera a sus ovejas, ideó una treta para acabar con el lagarto. Tomó a una de sus ovejas y la mató, sacándole parte de la carne y rellenando el pellejo con yesca encendida. El reptil, al oler el cordero ensangrentado, lo engulló y murió al abrasarle la yesca las entrañas.

Esta versión es la más representada y popular. Sin embargo, a veces se mezcla con la primera, cambiando la yesca por pólvora, o al contrario, insertando el detalle de la piel del cordero en la versión del preso. En cualquier caso, estas dos últimas versiones conviven en la sabiduría popular y alimentan el dicho de reventar como el lagarto de Jaén.

El caballero y los espejos

Los vecinos fueron a pedir ayuda a un caballero, que se atavió para la ocasión con una armadura hecha de espejos relucientes. Al acercarse al lagarto, el Sol reflejado en los cristales cegó al lagarto. El caballero aprovechó ese momento para atravesar al monstruo con su espada. Tal fue la fuerza con la que atravesó al animal que tropezó con una de las piedras del sendero cayendo por uno de los terraplenes cercanos a él.

Nota al DJ: Si el Jugador usa el Pj del caballero puedes hacer que don Diego, el caballero andante del castillo, vaya ataviado con una extraña armadura de espejos. Cuando tenga el retortijón, se la quitará y la dejará junto al Pj antes de desaparecer. Si el Pj decide ponérsela y usarla en el combate contra la bestia, siempre y cuando la batalla se produzca en el exterior bajo el sol, el reflejo en los espejos causará un malus en las tiradas de esquivar de la bestia.

APÉNDICE II: POSIBLE INTERPRETACIÓN HISTÓRICA



Existe la creencia de que la leyenda podría no ser completamente inventada, y que tendría una motivación histórica. Lo más seguro es que también pertenezca al ingenio popular (especialmente contrastando fechas), pero no deja de ser una interpretación verosímil y curiosa.

En uno de los primeros viajes de Colón al Nuevo Mundo, viajaba un jiennense como carpintero de a bordo de la carabela. Al llegar a tierra, le asombró un pequeño lagarto, algo más grande que los que había visto en el viejo continente, por lo que decidió llevárselo para poder mostrarlo.

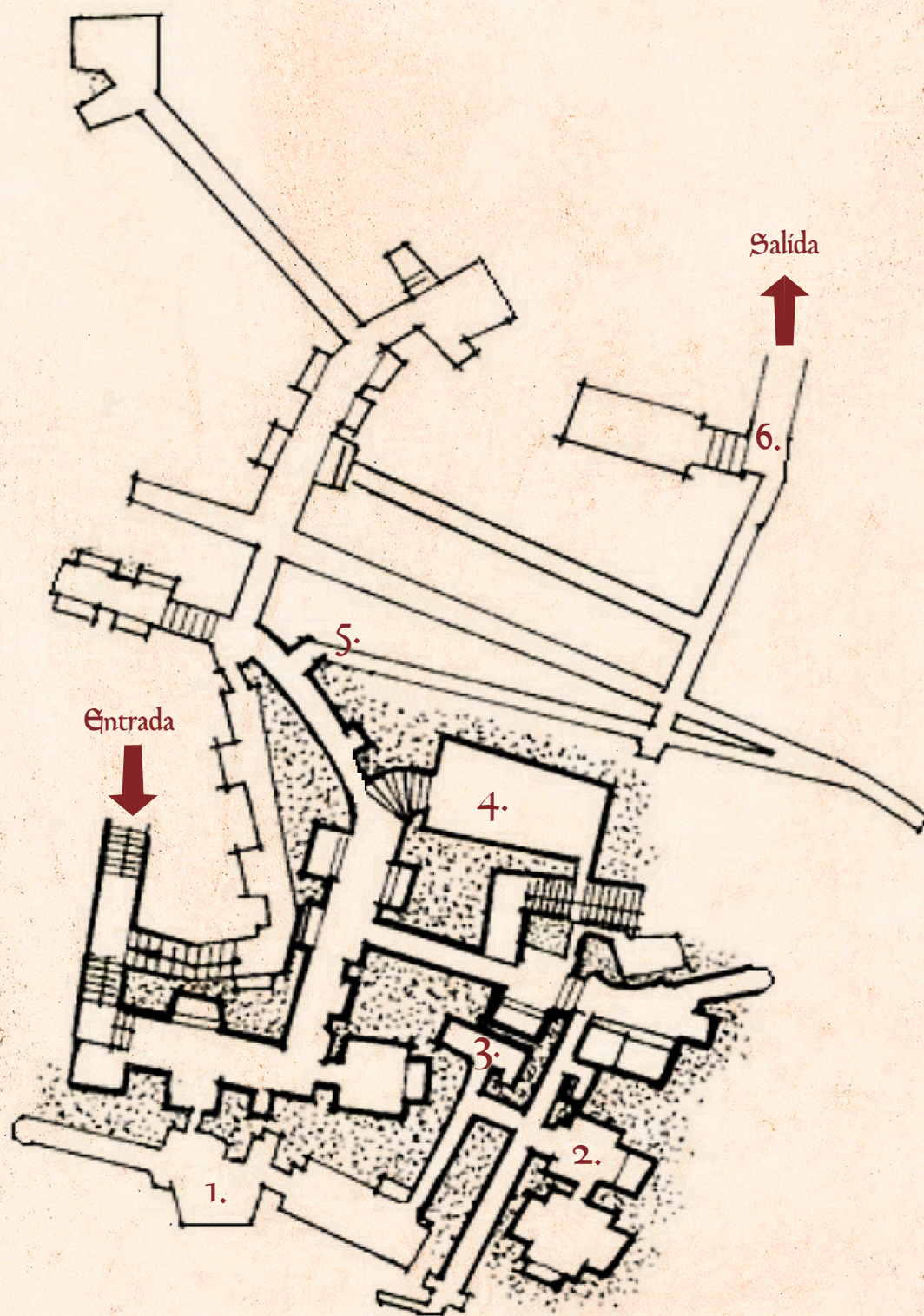
Ya una vez en Jaén, el animal comenzó a aumentar en voracidad y en tamaño, mientras que su dueño, que desconocía que lo que había transportado era una cría de caimán, se ocupaba en buscarle carne para tenerlo saciado. Con el tiempo, el reptil necesitaba carne en abundancia, por lo que el propio dueño era quien robaba los corderos a sus vecinos para alimentar al animal. Harto de tener que llevar esta actitud, liberó al reptil, que al ser visto por la gente de la zona fue descrito como un lagarto enorme, un monstruo.

Pese a que esta historia parece concordar con la piel de caimán expuesta en la Iglesia de San Ildefonso, lo más probable es que sea inventada, ya que no consta explícitamente tal carpintero en los viajes de Colón y parece difícil que una persona pudiera mantener a un caimán. La piel expuesta posiblemente no fuera más que un regalo traído desde la propia América, algo bastante común en los años siguientes a su descubrimiento.

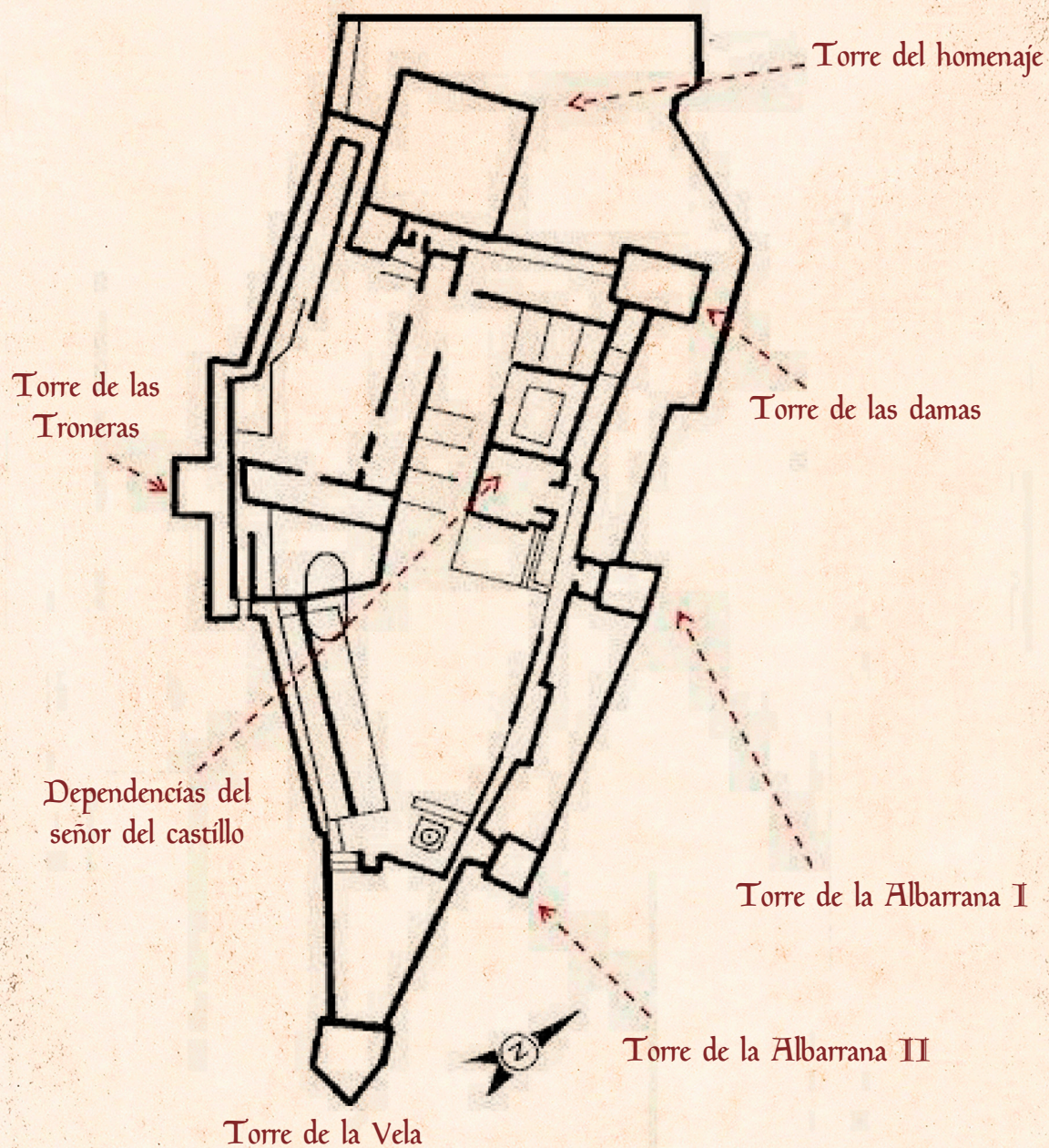
APÉNDICE III: RESPUESTAS A LOS ACERTIJOS

1. La Escuela
2. La esperanza
3. Sangre
4. El amor
5. El Tiempo

CAVATUMBAS DE SAN ILDEFONSO



CASTILLO DE SANTA CATALINA



DRAMATIS PERSONAE

Preso, condenado a muerte

Clase social: Siervo o Campesino.

El ladrón de sierra y camino que corta el paso a sus víctimas amenazándolas con algún arma humilde pero brutal.

FUE: 15 **Altura:** 1,70 varas
AGI: 10 **Peso:** 90 libras
HAB: 10 **RR:** 40% **IRR:** 60%
RES: 15 **Aspecto:** 8 (mediocre)
PER: 12 **Templanza:** 50%
COM: 8 **Edad:** 27
CUL: 5 **Suerte:** 30

Armas: Cuchillo de monte 30% D: 2D3
Cuchillo 30% D: 1d6+1d4
Hacha 45% D: 1d6+1d4

Armadura: Velmezo (Pro 1, RES 20)

Competencias: Conocimiento de Área 10%, Descubrir 36%, Tormento 30%, Correr 15%, Empatía 17%, Leer y escribir 5%, Rastrear 32%, Trepar 15%, Sigilo 30%, Esquivar 30%.

Idiomas: El materno y otro peninsular 20%.

Equipo: Ropa humilde (reforzada en rodillas y trasero), abarcas de cuero, armas y armadura, cuchillo en su vaina colgado del cuello con un cordel, zaque de vino, cuenco desportillado y bolsa de cinturón con 6 maravedís. El ladrón de la sierra tiene en propiedad un caballo, en situación de libertad.

Hechizos: Carece

Rituales de Fe: Carece

Caballo

FUE: 30/35 **RR:** 50% **IRR:** 50%
AGI: 30/35
RES: 40/45
PER: 10/15

Armas: Coz 30% D: 1D6 +2D6

Competencias: Galopar 50%.

Protección: Carece

Notas: Un caballo puede dar a su jinete un modificador a su tirada de cabalgar desde +25% a -25%, basándonos en la calidad del caballo.

Pastor, guía del rebaño

Clase social: Esclavo, Siervo o Campesino.

Que es el andariego cuidador y vigilante de vacas u ovejas propias o ajenas, y más acostumbrado a la compañía de estas bestias que a la de sus semejantes.

FUE: 15 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 6 **Peso:** 80 libras
HAB: 10 **RR:** 40% **IRR:** 60%
RES: 10 **Aspecto:** 8 (mediocre)
PER: 20 **Templanza:** 50%
COM: 6 **Edad:** 24
CUL: 4 **Suerte:** 30

Armas: Cuchillo 10% D: 1d6
Cayado 30% D: 1d6+1+1d4
Honda 37% D: 1D3+2+ 1d6,
Recarga 1 acción, Alcance 15/25/50)

Armadura: Ropas Gruesas (1 Punto)

Competencias: Conocimiento Animal 25%, Correr 60%, Descubrir 75%, Rastrear 75%, Conocimiento Vegetal 30%, Escuchar 34%, Saltar 30%, Leer y escribir 4 %, Leyendas, 15%, Flauta 12%.

Idiomas: El materno y otro peninsular 20%.

Equipo: Ropa humildísima (muy recosida y reforzada en rodillas y trasero, rellena de paja en invierno, con "mitones" y polainas de tiras de tela enrolladas y atadas), abarcas de esparto, honda de esparto y cuero enrollada a modo de pulsera, bolsillo de cinturón con piedras escogidas para la honda, cayado recurvo, odre de agua, manta (sujeta al hombro con un cabo de cuerda), un morral de tela encerada con un yesquero, un cuchillo, unas tijeritas de hierro, aguja e hilo, una flauta de hueso, cecina de oveja seca y una hogaza de pan y 5 maravedies. Le acompaña un perro.

Hechizos: Carece

Rituales de Fe: Carece

Perro pastor

FUE: 10 **RR:** 40% **IRR:** 60%
AGI: 15
RES: 20
PER: 15

Armas: Mordisco 60% D: 1D4+1

Competencias: Escuchar 45%, Rastrear 70%.

Protección: Carece

Caballero

Clase social: Nobleza

El infanzón o guerrero de caballería de clase noble, vasallo de un señor feudal.

FUE: 15 **Altura:** 1,80 varas
AGI: 15 **Peso:** 110 libras
HAB: 10 **RR:** 40% **IRR:** 60%
RES: 10 **Aspecto:** 14 (normal)
PER: 9 **Templanza:** 50%
COM: 10 **Edad:** 26
CUL: 6 **Suerte:** 25

Armas: Lanza de Caballería 60% D: 2D6 + 1d4

Espada de mano 45% D: 1D8+1

Estilete 10% D: 1D3+1

Escudo de metal 45% (Res 150)

Armadura: Almete con celada (Pro 6, RES 8) encima de capaceté acolchado (Pro 2, Res 20).

Competencias: Cabalgar 60%, Mando 35%, Conocimiento animal 10%, Juego 20%, Descubrir 30%, Corte 20%, Leer y escribir 2%.

Idiomas: El materno y otro peninsular 20%.

Equipo: Ropa elegante, guantes de cuero, botas de montar de ante, sobreveste con los colores de su señor, tahalí para llevar la espada, armas y armadura, cinturón de cuero con una escarcela que contiene un par de pequeñas joyas (se las quita para pelear: una cadena de plata con un buen crucifijo y un anillo de oro decorado) 2 monedas de plata y 15 maravedíes, varios lienzos limpios y una pequeña redoma de linimento. Va montado en un destrial con arreos de guerra y una gualdrapa de fieltro.

Hechizos: Carece

Rituales de Fe: Carece

Destrial

FUE: 30 **RR:** 45% **IRR:** 55%
AGI: 35
RES: 45
PER: 10

Armas: Coz 30% D: 1D6 + 2D6

Competencias: Galopar 50%.

Protección: Carece

Notas: + 10% a la tirada de Cabalgar del jinete.

Buhonero

Vendedor ambulante que ofrece mercaderías variadas.

FUE: 10 **Altura:** 1,80 varas
AGI: 10 **Peso:** 110 libras
HAB: 10 **RR:** 40% **IRR:** 60%
RES: 12 **Aspecto:** 10 (mediocre)
PER: 10 **Templanza:** 50%
COM: 18 **Edad:** 32
CUL: 6 **Suerte:** 34

Armas: Bordón 30% D: 1D4 + 2

Cuchillito 10% D: 1D4

Armadura: Gorro de Cuero (Pro 1, RES 20), Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Competencias: Comerciar 54%, Elocuencia 54%, Descubrir 30%, Escuchar 30%, Empatía 30%.

Idiomas: El materno y otro peninsular 20%.

Equipo: Canasto de mimbre reforzado (a la espalda, sobre la valija) con mercancías varias, un bordón con un farol de madera y pergamino colgado, un zaque de agua, una bolsa de cinturón con un yesquero y 6 maravedíes.

Hechizos: Carece

Rituales de Fe: Carece

Campesinos, jugadores de dados

Clase social: Campesino

Profesión: Sirvientes

FUE: 14 **Altura:** 1,70 varas
AGI: 15 **Peso:** 108 libras
HAB: 15 **RR:** 20% **IRR:** 80%
RES: 15 **Aspecto:** 14 (normal)
PER: 15 **Templanza:** 50%
COM: 10 **Edad:** -
CUL: 6 **Suerte:** 31

Armas: Cuchillo 30% D: 1d6+1d4

Armadura: -

Competencias: Artesanía 25%, Conducir Carro 20%, Conocimiento Vegetal 25%, Sigilo 30%, Correr 40%, Comerciar 25%, Degustar 25%, Escuchar 35%, Juego 38%, Saltar 30% y Cuchillos 30%.

Hechizos: Carece

Rituales de Fe: Carece

Duendes

Procedencia: Andalucía/Extremadura

Acostumbran a vestir como los frailes y son muy traviesos. Seres diminutos de apariencia humana, normalmente vestidos con ropas desastrosas e incluso pueden portar espadas diminutas. Residen normalmente en las ciudades, en el interior de las casas de los hombres o en sus sótanos y buhardillas.

También han sido vistos por el alcantarillado aunque se cree que es solo para desplazarse.

FUE: 3/5 **Altura:** 0,1/0,5 pies

AGI: 20/25 **Peso:** Una o dos onzas

HAB: 20/25 **RR:** 40% **IRR:** 60%

RES: 10/15 **Aspecto:** 10 (mediocre)

PER: 20/25 **Templanza:** 50%

COM: 25/30 **Edad:** vive unos 30 años.

CUL: 15/20

Armas: Espada Diminuta 45% **D:** 1 PD

Armadura: Carece

Competencias: Sigilo 95%, Elocuencia 75%, Escamotear 95%.

Hechizos: Pueden aprender y usar cualquier hechizo.

Poderes Especiales: Modificar tamaño.

Drago o Sierpe

Procedencia: Andalucía / norte África

Otros nombres: Lagarto, Culebro.

Serpiente o lagarto gigante que mora en cuevas, de las que sale para sembrar el terror y la destrucción.

FUE: 40

Longitud: 54 varas

AGI: 15

Peso: 1100 libras

HAB: 0

RR: 0% **IRR:** 100%

RES: 45

Aspecto: -

PER: 20

Templanza: 50%

COM: 0

Edad: ???

CUL: 0

Armas: Morder 65% **D:** 1D8+6D6

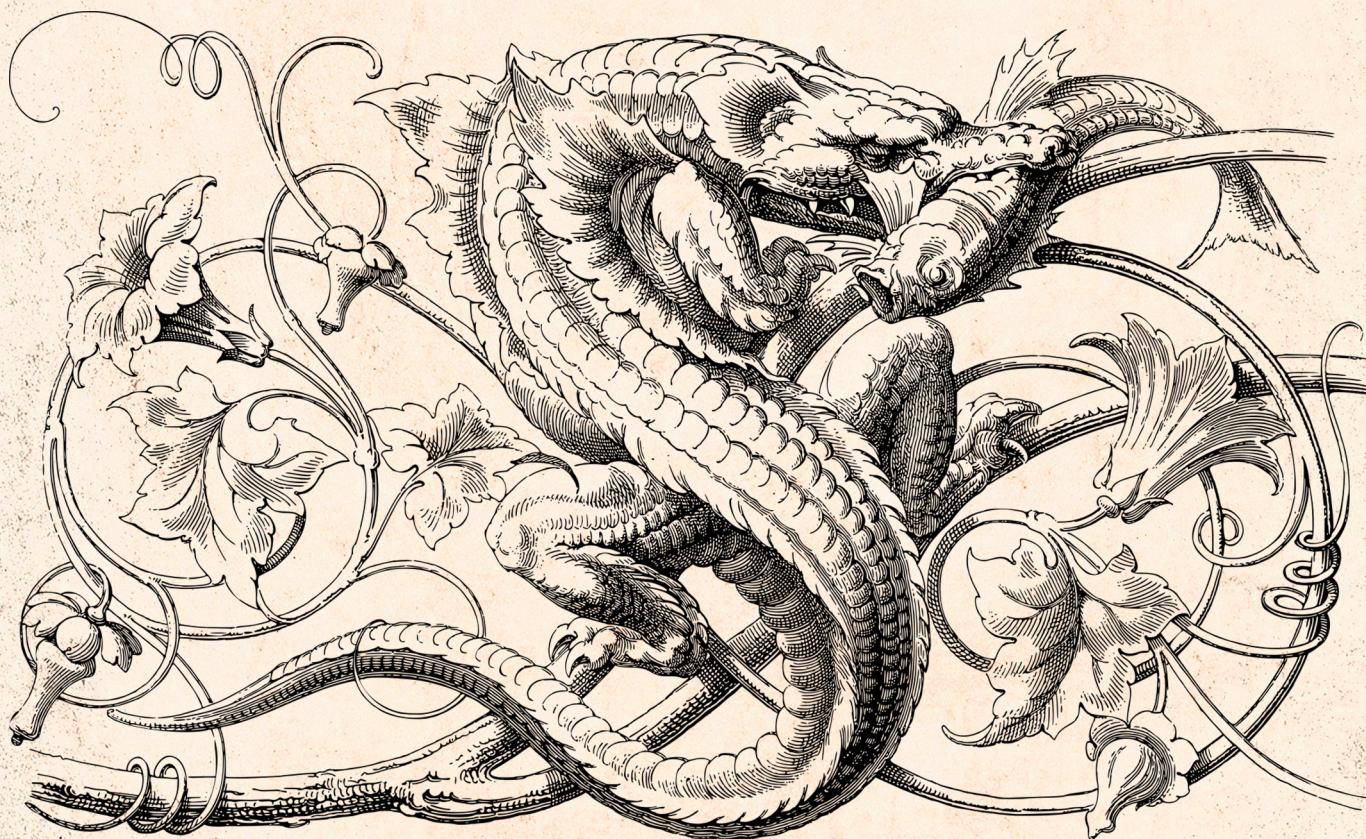
Golpear con la cabeza y la cola 40 % **D:** 5D6

Armadura: Escamas (10 puntos de protección)

Competencias: Descubrir 50%.

Hechizos: Carece

Poderes especiales: Todo aquel que se encuentre con estas criaturas debe hacer una tirada de Templanza, si falla no se acercará a la criatura y si esta se le acerca, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto hasta que la saque y reúna el valor suficiente para acercársele.





Ilustraciones

Saint George by Gordon Johnson from pixbay Free licence	Pág. 2
The Itinerant Pedlar by Paul Sandby - Wikimedia commons public domain	Pág. 4
Dragon by Gordon Johnson from pixbay Free licence	Pág. 16



Aguelane

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS