

Fabula: Peccato veniale

Este módulo se lo dedico a Gonzalo, oriundo de Fuenteguinaldo y el mejor padre que podía tener.

INTRODUCCIÓN

Aventura pensada para un grupo de 4 a 6 Pjs. La mayoría debe poder defenderse con el uso de las armas y algunos deberían tener ciertos conocimientos mágicos. Así mismo, algunos deben ser oriundos de la zona de Ciudad Rodrigo o tener alguna relación con el obispo de esta diócesis o con el clero.

LA RECEPCIÓN

18 de noviembre del año de gracia de 1343. Los Pjs, por unas u otras razones, se encuentran en Ciudad Rodrigo, al menos durante un tiempo. Algunos de ellos pueden haber sido convocados por algún clérigo orden religiosa para la misión en cuestión. Los Pjs son citados por el arcipreste de la diócesis Civitense, Fernando Roncero, para la mañana del día 19 en el claustro de la catedral de Santa María la Real.

En la reunión, el arcipreste Fernando Roncero, se presenta con cara de circunstancias para explicar al grupo que parece ser que su excelencia, el obispo Pedro Díaz, prelado de la diócesis civitense, ha sido hechizado. Si lo Pjs sugieren que pueda estar enfermo, este les contestará que tiene suficiente experiencia para reconocer un hombre hechizado y que eso no es fruto de una enfermedad natural. Su excelencia está en su residencia del palacio Episcopal. Ha sido hechizado por una bruja que le odia y se esconde en una zona recóndita, cerca de la aldea vecina de Fuenteguinaldo. Hay que romper el embrujo o traer a la bruja, con vida y con todas sus pertenencias mágicas, para obligarla a romper el hechizo, o de lo contrario, el obispo morirá.

La recompensa por salvar al obispo serán 80 doblas de oro, de las cuales está dispuesto a adelantar una tercera parte. Además les proveerá de todo el equipo razonablemente necesario para la búsqueda de la bruja. Pueden hacer una tirada de Comerciar (contra el arcipreste) para intentar sacar hasta un 20% más.

CIUDAD RODRIGO

Ciudad Rodrigo es una ciudad mediana, localizada a orillas del río Águeda y completamente amurallada, que sirvió antaño para detener las incursiones musulmanas y ahora para defensa ante un posible conflicto con Portugal.

El arcipreste se negará en principio a dejar que el grupo visite al obispo. Para conseguirlo pueden hacer varias cosas, desde tirar Elocuencia con un malus de -25% hasta ir a convencer a su familia o a su criado con una tirada sencilla.

Si se interesan por la familia del obispo, sus dos hermanas velan y cuidan del obispo, junto con el criado de este, Sancho Martín, que es con quien más confianza tiene el obispo.

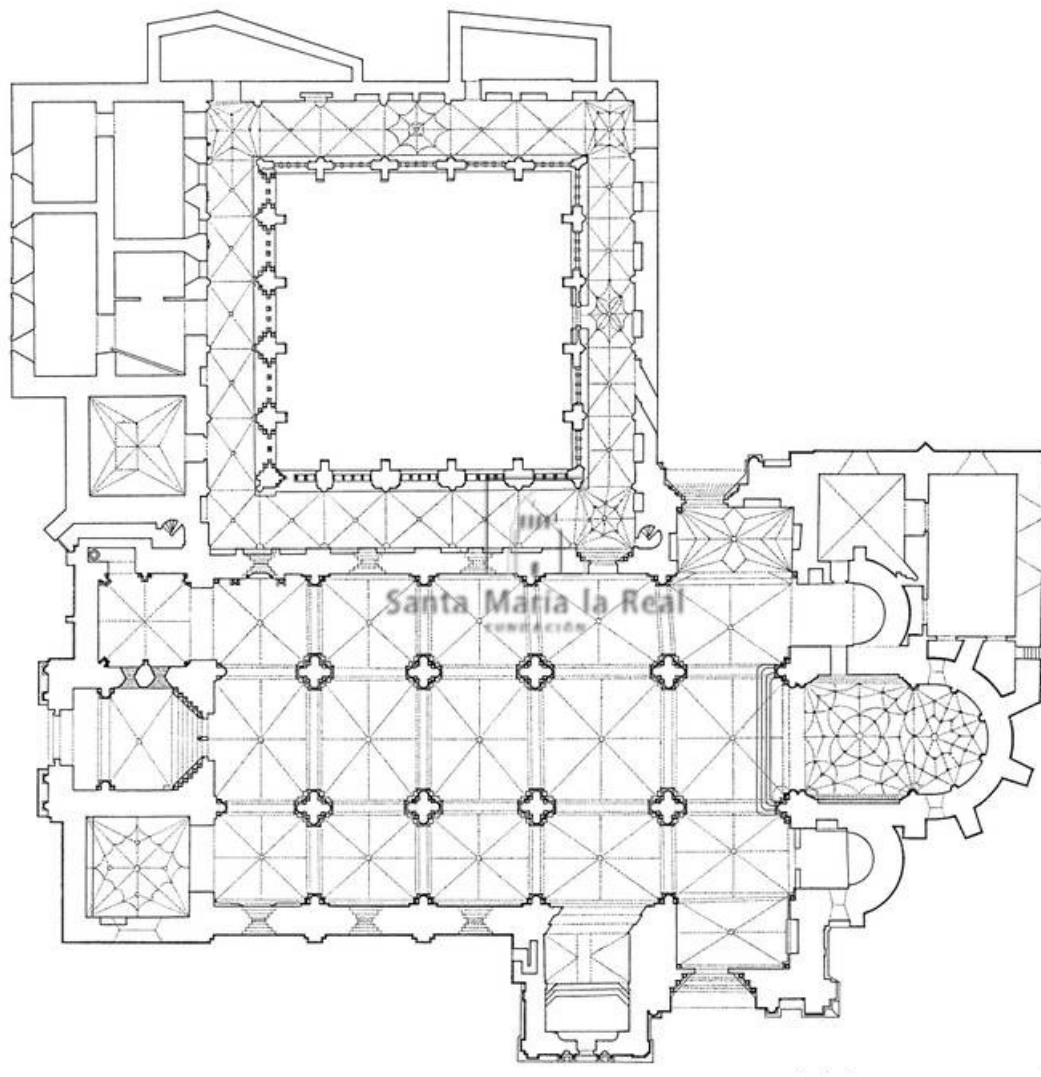
Si preguntan en los bajos fondos de Ciudad Rodrigo, empleando la Elocuencia o sobornando (comerciar) a las gentes de buen comer y mejor beber, les dirán que *"la bruja vive aislada cerca de Fuenteguinaldo"* y que *"hace años vivía en la ciudad. Era una joven de grandísima belleza. De hecho, el obispo la tuvo un tiempo de manceba, terminando la relación mal para la bella, pues el mismo obispo hizo correr el rumor de que era bruja y tuvo que huir de la ciudad. Pero en realidad todo el mundo sabía que efectivamente la mujer practicaba la brujería, aunque nunca se destapó hasta que la mujer rechazó al clérigo. Y no es la única manceba que ha tenido, el obispo gusta de los placeres de la carne"*. Si se interesan por la última manceba de obispo, es dirán que *"vive en la posada situada en la subida desde el arrabal"*.

Otros rumores son: "El arcipreste es una mala persona".

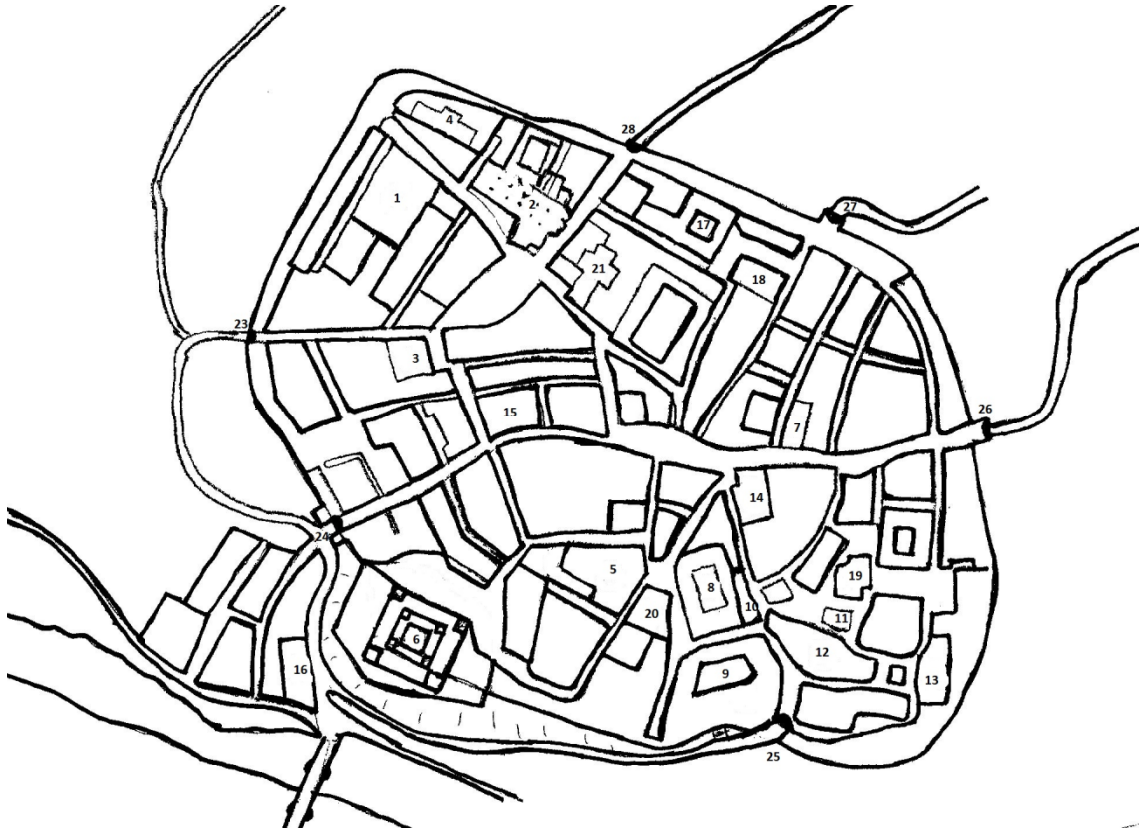
La posada es una típica posada castellana (similar a la del módulo de la primera versión del manual de Aquelarre). En una habitación vive y da sus servicios una ramera que se hace llamar Úrsula. Una tirada básica de percepción hará notar a los Pjs que es extremadamente guapa... demasiado guapa. Si intentan contactar con ella y hablan del tema saldrá

huyendo a no ser que se lo impidan, lo cual no será fácil, ya que Úrsula es en realidad Igis, una súcubo al

servicio del arcipreste.



Catedral de Santa María la Real.



Plano de Ciudad Rodrigo

- | | |
|---|----------------------------|
| 1.- Palacio | 22.- Puente romano |
| 2.- Catedral de Santa María | 23.- Puerta de Santa Cruz |
| 3.- Palacio Episcopal | 24.- Puerta de la Colada |
| 4.- Capilla | 25.- Puerta de Santiago |
| 5.- Cuarteles | 26.- Puerta del Sol |
| 6.- Castillo | 27.- Puerta del Conde |
| 7.- Capilla de la Venerable Orden Tercera | 28.- Puerta de la Catedral |
| 8.- Hospital de la Pasión | |
| 9.- Hospital | |
| 10.- Iglesia de San Agustín | |
| 11.- Palacio | |
| 12.- Convento Franciscano | |
| 13.- Convento | |
| 14.- Casa Consistorial | |
| 15.- Cárcel | |
| 16.- Posada | |
| 17.- Palacio | |
| 18.- Palacio | |
| 19.- Iglesia de San Pedro | |
| 20.- Sinagoga | |
| 21.- Capilla de Cerralbo | |

Si consiguen atraparla sólo dirá que alguien le pagó por conseguir pelo y uñas del obispo. No sabe nada de esa persona. Le pagó mediante un mensajero desconocido. Aguantará todo el tormento que haga falta hasta morir. Aunque obviamente es mentira, nadie le pagó nada, simplemente es una súcubo al servicio del arcipreste y morirá defendiendo a quien sirve.

EL PALACIO EPISCOPAL

Si consiguen convencer al arcipreste, a alguno de sus familiares o a su criado, podrán ir. El palacio Episcopal no se encuentra muy lejos de la catedral.

El obispo se encuentra acostado en su lecho, inconsciente, gordo y en estado muy débil. Una tirada de medicina no arrojará nada de luz sobre su estado. Una tirada de Conocimiento Mágico con un malus de -25% confirmará que el obispo parece hechizado. Si se saca un crítico, se identificará el hechizo de Maldición de la Vela como causante de los males del obispo. Esto lo sabrá automáticamente cualquier Pj que conozca este hechizo.

Están en el palacio varios criados y dos hermanas del obispo. El criado principal es Sancho Martín, hombre de confianza de obispo. Si hablan con él, les contará una interesante historia, siempre que saquen la correspondiente tirada de Elocuencia:

"He tenido unos sueños muy extraños. En un primer sueño, aparecía el obispo acosado por conejos negros, pero un monje franciscano acudía en su ayuda y espantaba a los conejos para después advertirle a él que el obispo debía confesar sus pecados, que son muchos".

"En un segundo sueño pasaba lo mismo, pero el obispo era acosado por unos perros negros, y el desenlace era el mismo, con la ayuda del monje franciscano".

"En un tercer sueño, unos demonios se levaban al obispo a un caldero en el fuego, igualmente aparecía el monje y esta vez le increpaba y le decía al obispo que se confesase".

"Él le ha contado sus sueños al obispo y este, con miedo, se ha tomado confesión justo antes de caer enfermo".

Si hablan con los monjes del convento franciscano, el padre superior les dirá que el obispo es un buen hombre, gran devoto de San Francisco y que siempre ha hecho muchas donaciones a la congregación. Negarán cualquier acusación de mujeriego y por supuesto guardarán el secreto de confesión del obispo.

FUENTEGUINALDO

Fuenteguinaldo pertenece a la diócesis y por lo tanto las tierras pertenecen al obispado.

El camino no es muy complicado, hay un camino directo, saliendo en dirección suroeste. Son unas 5 leguas y media, es decir, unas 5 o 6 horas de camino. Sólo hay una pequeña aldea en el camino. Ya en la aldea, se pueden alojar en una pequeña posada que hay.

Si indagan un poco por la aldea, con sendas tiradas de Elocuencia o Soborno (comerciar), les dirán sin mucha dificultad que la bruja vive junto al río, aislada junto con otros anacoretas. Es un lugar de difícil acceso y nadie va allí, porque les temen. Tampoco ellos vienen a la aldea a molestar.

Gonzalo, un campesino del pueblo se ofrecerá a acompañarles hasta allí por unas pocas monedas ¿Tiradas de Comerciar?. Lo mejor es ir por la senda que cruza el río y desviarse antes para deslizarse por una pared vertical hasta el fondo del desfiladero, ya que en esa zona el curso del río corre encajado sobre las endebles pizarras. Otra opción sería seguir el camino hasta un pequeño puente que lo cruza y desde allí remontar el río remando en alguna embarcación.

En la aldea pueden comprar suministros de cuerda (20 maravedíes de vellón), garfio (10 maravedíes de vellón) y embarcación (unos 400 reales de plata).

Si visitan la ermita, los feligreses les informarán de que la fuente que da nombre a la aldea tiene propiedades curativas.

Si se bañan con el agua de la fuente y pasan una tirada de IRR, recuperarán +1D6 PV y además tendrán +10 en Suerte durante 1D6 días.



CAMINO AL RÍO

Tanto si les guía Gonzalo, como si no, el sendero sale hacia el río en dirección sur, es estrecho y con mal piso. No cabe un carro, aunque sí una montura. Hay aproximadamente dos leguas hasta el puente, pero el camino es malo (unas dos horas de camino).

Si deciden navegar río arriba, será aproximadamente otra legua (una media hora) de navegación.

Si se desvían del camino deberán abrirse paso por la maleza y si lo hacen por la noche, deberán pasar una tirada de Astrología para llegar al cortado.

Una vez en el cortado, tienen un descenso de unas 30 varas. Deberán pasar una tirada de trepar para llegar abajo, si no, no bajan. Si fallan tres veces o sacan un pifia, caerán al vacío, a no ser que se aten de alguna forma segura. Gonzalo no avanzará más si no le obligan a la fuerza.

En la parte de abajo encontrarán los cadáveres de dos soldados musulmanes. Portan una adarga bastante deteriorada, una gumía, un saif y dos coracinas deterioradas.

La gumía parece bien conservada a pesar de los años. Una tirada de Conocimiento Mineral les permitirá identificar que el mango es de oro y el filo de un metal desconocido. Tiene una resistencia fuera de lo común, por lo que nunca se romperá.

EL REFUGIO CELTA

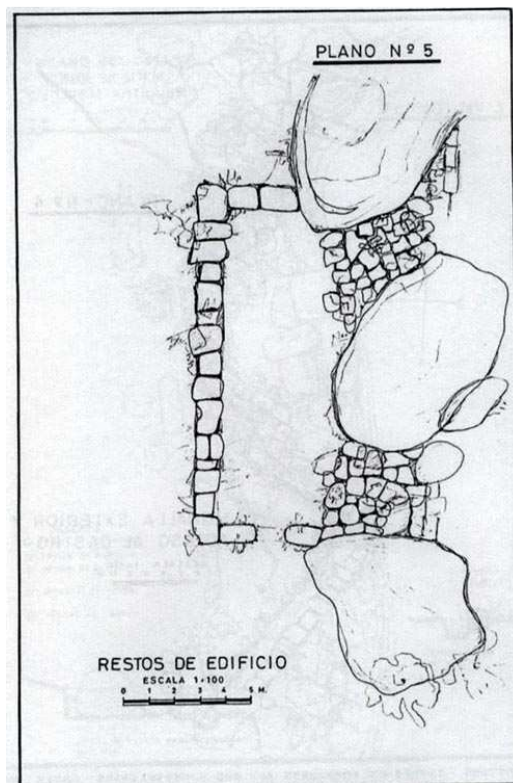
Una vez abajo, podrán seguir el curso del río con bastante dificultad, ya que el río lleva bastante agua.

Llegarán a un claro con roca y arena donde se puede ver una choza de piedra con una techumbre de paja. Aquí deben decidir si usan Sigilo, Descubrir, etc. para evitar ser descubiertos. En el momento que les

detecten, saldrá de la choza un individuo que rápidamente tomará una espada y correrá hacia los Pjs en actitud amenazante. Otro anacoreta armado con una espada cubrirá la entrada a la choza. Dependiendo del número de Pjs, el Dj puede decidir añadir uno o dos contrincantes más, de igual nivel que los anteriores.

Una mujer huirá río arriba y se esconderá en una entrada que hay en el suelo. Es una antigua estructura funeraria con forma de dolmen. Tirada de dados haciendo el paripé, porque va a lanzar un hechizo sí o sí.

Los hombres lucharán hasta la extenuación, portando espadas bastante raras que los Pj sólo serán capaces de identificar si alguno es pagano. Se trata de antiguas falcatas.

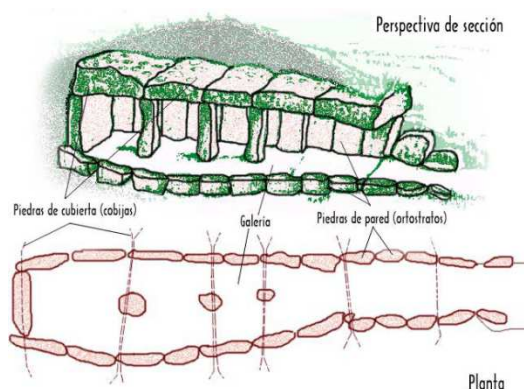


Hay dos niños de dos años y medio año escondidos dentro de la choza.

Cuando se dirijan hacia la gruta, saldrá de esta un toro que se enfrentará a ellos hasta que sea malherido, momento en el cual huirá a toda velocidad hacia la gruta de nuevo. Cuando entren, se encontrarán con la bruja desnuda y malherida en la localización correspondiente a las heridas del toro y no habrá rastro del toro. Ganancia de IRR de rigor,

pues acaban de presenciar claramente el efecto de un hechizo de nivel 5 (Pellejo de bestia). Este hechizo está detallado en el suplemento Ars Malefica.

Esta les preguntará qué buscan. Si la acusan de haber hechizado al obispo, dirá que ella no tiene nada que ver con eso, aunque no le da mucha pena el obispo, pues él tampoco la tendría por ella. Afirmará llamarse Isidora y no tener cuentas pendientes con nadie. Sólo vive la vida aislada por voluntad propia. No tendrá fuerzas para defenderse. Rogará a los Pjs que no hagan daño a los niños que están en la cabaña y que los lleven con ellos para que alguien pueda hacerse cargo de ellos.



Tirada de Descubrir para encontrar en el suelo de la gruta una piedra roja y azul. Tirada de Con. Mineral difícil para saber que es la denominada piedra sin nombre, de origen africano. Otra tirada de Con. Mágico (difícil) les indicará que la piedra se utiliza para el potente y famoso (pero que muy pocos dominan) hechizo de Elixir de la Vida.

Hay también varios componentes mágicos, algunos ungüentos y un colgante con una bolsa de cuero (Amansar a las Fieras).

En la choza hay enseres domésticos, algo de comida y 20 varas de cuerda.

EL REGRESO

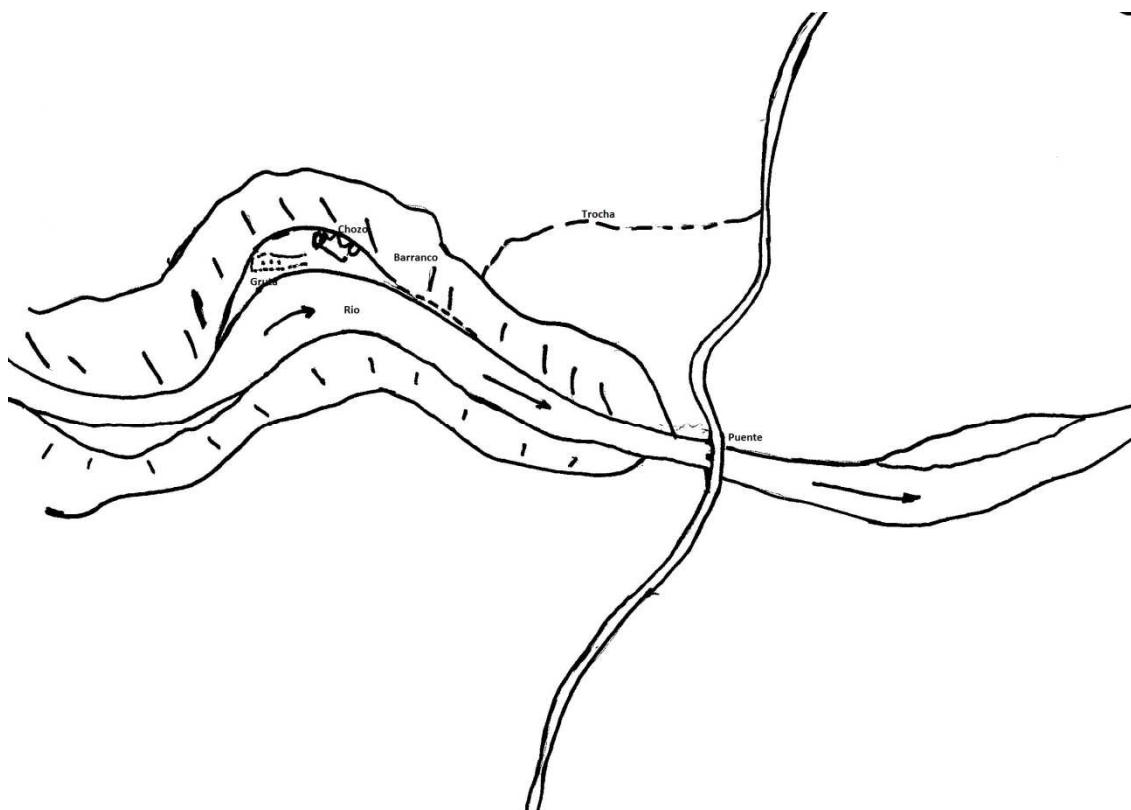
Hay que volver a Fuenteguinaldo con la bruja y con los niños, si es que no terminan con ellos.

En la orilla del río hay una canoa vieja de remos en la que pueden ir 3 personas (justo las personas de más que ahora hay en el grupo). Se las tendrán que apañar para bajar por el río hasta el puente con algún otro tipo de embarcación, andando por la orilla o escalando los 50 metros del cortado. Ni Isidora ni los niños pueden trepar. Deberán decidir si se separan y en tal caso, quién acompaña a la bruja.

Durante el camino, si es de noche, Isidora comenzará a aullar. Realmente intentará lanzar un hechizo de Llamar a los Lobos (nivel 2). Si lo consigue acudirá en su ayuda una manada de 1D8 lobos contra los que tendrán que defenderse los Pjs. En medio de la batalla tendrán que impedir que la bruja escape. Este hechizo también aparece en el suplemento Ars Malefica.

El resto del camino hasta Fuenteguinaldo será tranquilo.

En Fuenteguinaldo pueden dejar a los niños.



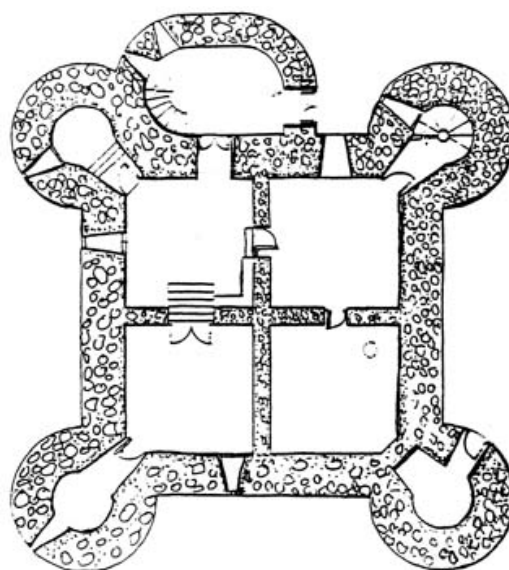
LA BIENVENIDA

Llegando a Ciudad Rodrigo, aparecerá una comitiva con el arcipreste y 10 soldados a caballo. Se harán cargo de la bruja y de sus pertenencias.

Una tirada de Empatía permitirá a los Pjs darse cuenta de que la bruja está aterrada. Gritará a los Pjs: "No le crean!! No le crean!! Él no es lo que parece!! Piedad!!!". Le cerrarán la boca a la fuerza y la cargarán a la grupa de un caballo.

Si los Pjs no le dan la piedra por iniciativa propia, se la pedirá explícitamente. No aceptará un no por respuesta y les obligará a dársela. Si no la tienen, les acusará de cómplices y los soldados intentarán apresarlos y registrarlos. Si no la encuentran, tomarán camino a Fuenteguinaldo y se llevarán a los Pjs con ellos hasta Fuenteguinaldo. Allí los encerrarán junto con Isidora en la fortaleza, mientras algunos de ellos irán al río.

Si le dan la piedra, los Pjs recibirán sólo la mitad de lo acordado y se disculpará por no disponer del resto.



LA VERDAD

El Arcipreste Fernando Roncero es un miembro del Magisteruelo.

Isidora es una muchacha bellísima de Fuenteguinaldo que fue manceba del obispo y durante esa etapa el obispo se enteró que Isidora dominaba la magia de sus ancestros celtas y tuvo conocimiento de la existencia de la piedra sin

nombre, que ella guardaba celosamente para que no cayera en malas manos.

En un momento dado la información llegó a manos del arcipreste, sin conocer el obispo la verdadera inclinación de este, que siguiendo indicaciones de su secta, ha utilizado a los Pjs para conseguir la piedra y se ha deshecho del obispo hechizándolo él mismo, cargo que ahora, si nadie lo impide, seguramente caiga en sus manos.

Durante todo el tiempo de la aventura y hasta que muera el obispo, la vela del hechizo se consumirá poco a poco en los propios aposentos del arcipreste. Para romper el hechizo habría que apagar la vela con agua bendita, antes de que se consuma.

EL DESENLACE

Si siguen camino a Ciudad Rodrigo y van al palacio episcopal, se cruzarán en la puerta con el obispo, que con apariencia sana les dará las gracias por su ayuda y les dirá que "no entreguen la piedra al arcipreste, por Dios!! Está maldito!! Él es el responsable de todo esto!!" Saldrá corriendo por la puerta y perderá a los Pjs corriendo por las calles de la ciudad en dirección oeste. Si le siguen, verán que va hasta el convento franciscano y entra.

Una vez entren en el palacio, recibirán la noticia del fallecimiento del obispo hace dos días. Tirada de IRR para no ganar +1D10 en IRR, pues son perfectamente conscientes de que acaban de tener contacto con un ánima o ama en pena.

A continuación, tendrán que decidir qué hacer.

El ánima de obispo acudirá al convento de los Franciscanos a recibir confesión antes que nadie sepa de su fallecimiento. Si hablan con ellos, les dirán que el obispo fue y confesó sus pecados de la carne.

Isidora será quemada en la hoguera el día siguiente por la mañana en la plaza que hay frente al castillo. Si es que los Pjs no deciden intentar ayudarla. Está presa en el castillo, donde se guarnece el arcipreste con sus soldados.

Si deciden intentar convencer a alguien de la verdadera naturaleza del arcipreste no será tarea fácil. Deberán presentar pruebas claras y pasar una tirada de Elocuencia. Tarea imposible.

En el castillo hay un total de 18 soldados, uno de los cuales por la noche se convierte en un Brucolaco, además de 8 criados de servicio.

Isidora está encerrada en la parte alta de la torre del homenaje. El arcipreste se guarece en los aposentos principales.

En la habitación del arcipreste está él mismo con la piedra sin nombre, junto con un par de libros curiosos: Uno es "*De Magia Nigra et Profunda*" de Bernat Desmons, escrito en latín (Enseñar 40%). Este libro proporciona 15 PAp para Conocimiento Mágico, siempre que no se tenga más del 75% en esta competencia. El otro es "*De Feits lo Diable*", una traducción de un texto latino anónimo del siglo III en hebreo (Enseñar: 45%). Este libro contiene los hechizos: Leche de Sapiencia, Invocación de Ánimas y Elixir de la Vida.

También pueden decidir esperar para rescatar a Isidora en la misma ejecución. Igualmente estará vigilado por los 18 soldados del arcipreste.

RECOMPENSAS

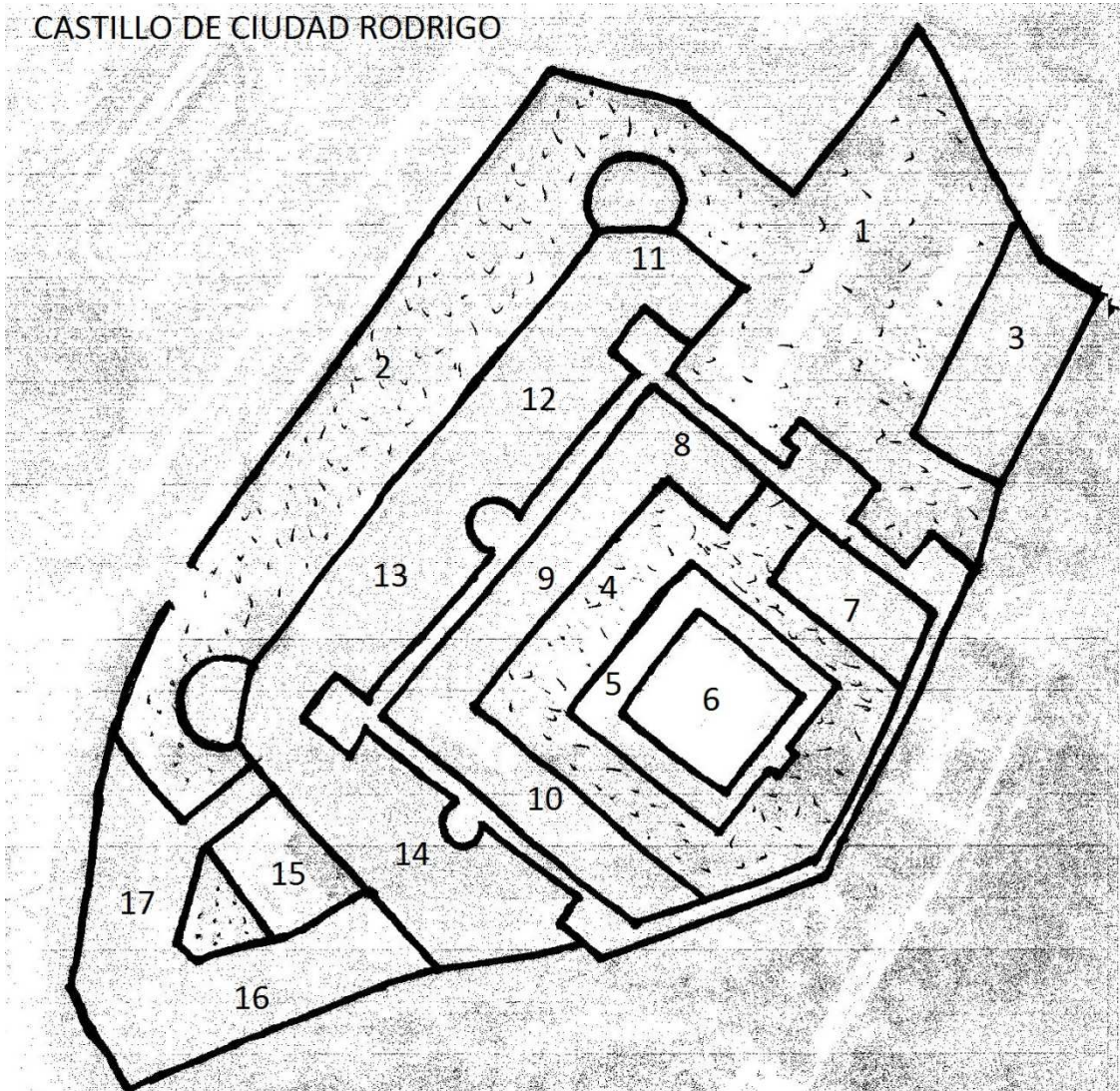
Los Pjs recibirán 20 PAp por sobrevivir a esta aventura.

También conseguirán 20 PAp más si consiguen salvar a Isidora, además de su perdón, su agradecimiento y su amistad (y quién sabe si sus enseñanzas).

Recibirán 20 puntos más si evitan que la piedra sin nombre quede en manos del arcipreste.

Acusar al arcipreste será casi un suicidio, por lo que les será casi imposible evitar que llegue a ser obispo, a no ser que le maten. Además recibirán la eterna amenaza de ser conocedores de parte de los secretos que esconde el próximo obispo de la diócesis civitatense.

CASTILLO DE CIUDAD RODRIGO



Plano del castillo

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| 1.- Patio de armas | 11.- Sacristía |
| 2.- Barbacana | 12.- Capilla |
| 3.- Barracones de los soldados | 13.- Vestíbulo |
| 4.- Patio principal | 14.- Despensa y cocina |
| 5.- Aposentos principales | 15.- Cobertizo |
| 6.- Torre del homenaje | 16.- Alojamientos de servicio |
| 7.- Almacén | 17.- Establos |
| 8.- Calabozos | |
| 9.- Vestíbulo | |
| 10.- Aposentos secundarios | |

DRAMATIS PERSONAE

Arcipreste Fernando Roncero

FUE: 12 **Altura:** 1,80 varas
AGI: 10 **Peso:** 175 libras
HAB: 10 **RR:** -15%
RES: 12 **IRR:** 115%
PER: 15 **Templanza:** 60
COM: 15 **Aspecto:** 18(Atractivo)
CUL: 20 **Edad:** 39 años.

Protección: Coracina (5 puntos de protección).

Armas: Espada de mano 45%(1D8+1D4+1)

Competencias: Elocuencia 55%, Latín 40%, Hebreo 30%, Leer y Escribir 50%, Teología 40%, Alquimia 40%, Astrología 40%, Conocimiento Mágico 100%, Corte 35% Descubrir 15%, Empatía 15%, Mando 15%, Criptografía 40%, Demonología 50%, Medicina 20%, Castellano 100%, Comerciar 25%.

Hechizos: Aliento del Diablo, Cáliz Maldito, Oración Oscura, Aquelarre, Ungüento de Bruja, Punzón de Invocación, Elixir de la Vida.

Obispo Pedro Díez

FUE: 10 **Altura:** 1,70 varas
AGI: 10 **Peso:** 160 libras
HAB: 15 **RR:** 40%
RES: 15 **IRR:** 60%
PER: 20 **Templanza:** 70%
COM: 20 **Aspecto:** 12 (Normal)
CUL: 20 **Edad:** 42 años

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Teología 60%, Castellano 100%, Latín 80%, Seducción 55%.

Sancho Martín

FUE: 12 **Altura:** 1,64 varas
AGI: 13 **Peso:** 142 libras
HAB: 15 **RR:** 50%
RES: 16 **IRR:** 50%
PER: 14 **Templanza:** 46%
COM: 9 **Aspecto:** 12 (Normal)
CUL: 4 **Edad:** 41 años

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Artesanía 40%, Mando 35%, Descubrir 45%, Comerciar 30%, Empatía 60%, Conocimiento de Área (Ciudad Rodrigo) 85%, Castellano 100%.

Ramera Úrsula (Igis)

FUE: 20 **Altura:** 1,70 varas
AGI: 20 **Peso:** 120 libras
HAB: 15 **RR:** 0%
RES: 20 **IRR:** 200%
PER: 10 **Templanza:** 76%
COM: 10 **Aspecto:** 36 (Inhumana)
CUL: 10 **Edad:** indefinida.
Protección: Carece.
Armas: Pelea 30% (2D6).
Competencias: Seducción 99%.
Hechizos: No los utilizará.

Gonzalo

FUE: 12 **Altura:** 1,68 varas
AGI: 13 **Peso:** 154 libras
HAB: 14 **RR:** 35%
RES: 13 **IRR:** 65%
PER: 12 **Templanza:** 35%
COM: 9 **Aspecto:** 14(Normal)
CUL: 9 **Edad:** 25 años

Protección: Pelliza de piel (1 punto de protección).

Armas: Cayado 45% (1D4+1).

Competencias: Conocimiento de Área (Fuenteguinaldo) 60%, Sigilo 35%, Comerciar 30%, Correr 40%, Empatía 30%, Navegar 35%, Conducir carro 35%, Castellano 100%.

Anacoretas

FUE: 17 **Altura:** 1,70 varas
AGI: 12 **Peso:** 180 libras
HAB: 15 **RR:** 25%
RES: 16 **IRR:** 75%
PER: 13 **Templanza:** 50%
COM: 8 **Aspecto:** 16 (Normal)
CUL: 8 **Edad:** 35 años.

Protección: Grebas de cuero (2 puntos de protección), Pelliza de piel (1 punto de protección), capacete (2 puntos de protección).

Armas: Falcata 65% (1D6+1D4+2)

Competencias: Lanzar 50%, Escudo 55%, Conocimiento de Área(Fuenteguinaldo) 65%, Esquivar 45%.

Toro (Isidora)

FUE: 35 **RR:** 10%
AGI: 10 **IRR:** 90%
RES: 35
PER: 10

Protección: Piel gruesa (1 punto de protección).

Armas: Cornada 40% (1D6+3D6)

Competencias: Descubrir -25%, Correr 40%.

Isidora

FUE: 10 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 15 **Peso:** 130 libras
HAB: 12 **RR:** 10%
RES: 15 **IRR:** 90%
PER: 20 **Templanza:** 50%
COM: 5 **Aspecto:** 20 (Atractiva)
CUL: 15 **Edad:** 30 años

Protección: Carece.

Armas: Cayado 52% (1D4+1).

Competencias: Conocimiento Animal 45%,
Conocimiento Vegetal 45%, Rastrear 60%, Descubrir
85%, Alquimia 60%, Conocimiento Mágico 85%,
Escuchar 60%, Leyendas 55%, Sigilo 60%,
Conocimiento Mineral 30%, Corte 20%, Teología
(Pagana) 40%, Ancestral 25%, Castellano 100%,
Portugués 30%.

Hechizos: Bálsamo de curación, Ojos de Lobo,
Amansar a las Fieras, Pellejo de Bestia, Lengua de
lobo, Llamar a los lobos.

Lobos

FUE: 10 **RR:** 50%
AGI: 15 **IRR:** 50%
RES: 15
PER: 20

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 60% (1D6).

Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%.

Soldados del Arcipreste

FUE: 15 **Altura:** 1,75 varas
AGI: 20 **Peso:** 180 libras
HAB: 15 **RR:** 75%
RES: 15 **IRR:** 25%
PER: 15 **Templanza:** 50%
COM: 10 **Aspecto:** 10 (Feos)
CUL: 10 **Edad:** 24 años.

Protección: Coracina (5 puntos de protección),
capacete (2 puntos de protección).

Armas: Espada de mano 60% (1D8+1D4+1)

Competencias: Esquivar 35%, Cabalgar 45%, Sigilo
30%, Descubrir 25%.

Brucolaco

FUE: 20 **Altura:** 1,85 varas
AGI: 15 **Peso:** 156 libras
HAB: 10 **RR:** 0%
RES: 20 **IRR:** 150%
PER: 30 **Templanza:**
COM: 5 **Aspecto:**
CUL: 5 **Edad:**

Protección: Piel y pelo (5 puntos de protección)

Armas: Mordisco 75% (1D8+2D6), Garras
50%(1D6+2D6)

Competencias: Rastrear 90%, Descubrir 75%,
Saltar 90%, Esquivar 75%.