



Una noche en la posada de Alvar el Honesto

Una Aventura para

Agelarre

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MÆDIEVALIS

por Ricard Ibáñez

Kit de maquetación
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Una Noche en la posada de Alvar el Honesto

por Ricard Ibáñez

Introducción

Diciembre, mediados del siglo XIV. Los Pj, por varios motivos, deben alojarse en el pueblecito de Lecumberri, casi al pie del monte Aralar, en el Reino de Navarra. El pueblecito es lugar de paso obligado para todos aquellos que viajan de Tolosa a Pamplona (o viceversa) o para los que deseen ir a remediar sus males con las aguas milagrosas de Betelu o Lizarza. Por suerte, Lecumberri está bien provista de alojamiento, y los Pj no tienen problemas en acomodarse en la posada de Alvar el Honesto. Esta posada es excelente, y de precios normales. Su único inconveniente es que está un poco alejada del pueblo, a unos quince minutos a paso vivo. Hace frío, y ya han caído las primeras nevadas. La idea de los Pj es pasar allí una noche ...

Descripción de la posada

La posada está construida de piedra y madera, es sólida y está bien cuidada. Consta de planta baja y un piso superior. En la planta baja se encuentra un gran comedor y sala de estar, donde los clientes comen, beben o sencillamente charlan o juegan a las cartas. En la planta baja se encuentra también la cocina de la posada y una sala privada, normalmente cerrada con llave, que el posadero sólo cede a personas de confianza.

En el piso superior se encuentran las habitaciones para clientes pudientes, la habitación del posadero, y la habitación común para los clientes normales. Las habitaciones constan de una cama con colchón de paja, sábanas de tejido basto, una mesa, una silla y un arca. Si se desea, se puede comer en la habitación. La habitación común, en cambio, es una sala bastante amplia con un buen montón de paja en un rincón. Los clientes de pocos recursos deben conformarse con dormir encima de la paja, abrigados todo lo más con una manta.

Encima del piso superior se encuentra la vieja buhardilla, que el posadero usa como trastero y almacén. Por una trampilla en la cocina se llega a una pequeña bodega, donde el posadero guarda el vino, y que le hace las veces de despensa.

Adosado a la posada se encuentra el establo, donde son instaladas las monturas de los clientes. En el piso superior del establo hay un pequeño granero, ahora lleno a rebosar, ya que el posadero guarda aquí su provisión de forraje para todo el invierno.

En la parte de atrás de la posada hay un pequeño huerto, un corral con gallinas, cerdos y una vaca, y un pozo. No hay letrinas. Los clientes satisfacen sus necesidades corporales en el patio, o en los orinales que hay en cada habitación.

Los precios

Dormir una noche en la habitación común cuesta 7 maravedies de plata.

Dormir una noche en una de las habitaciones cuesta 3 maravedies de oro.

Los clientes que duermen en la posada tienen una hogaza de pan y agua gratis.

Nada impide a un cliente consumir sus propias provisiones en el comedor, o hacer que se las cocinen en la misma posada.

En este último caso paga 1 maravedi de plata.

Los platos que la posada ofrece esa noche son:

<i>Potaje de judias</i>	<i>3 maravedies de plata</i>
<i>Sopa de ajo y pan</i>	<i>1"</i>
<i>Cerdo asado con hierbas</i>	<i>8"</i>
<i>Gallina asada en espetón</i>	<i>3"</i>
<i>Jarra de leche</i>	<i>1"</i>
<i>Jarra de vino</i>	<i>2"</i>

El servicio de la posada



La posada está atendida por Alvar, su mujer Bernarda y sus hijos Blanca y Roque.

Alvar es un hombre alto y fuerte, rubicundo y de vozarrón atronador. Está calvo como un queso de bola, y siempre tiene la calva brillante por el sudor. Luce una espesa barba negra. Tiene unos 40 años, y está muy gordo. Siempre es amable y divertido con sus clientes... a menos que no le paguen. Normalmente se encarga de servir a los clientes en la sala común, y le gusta conversar con ellos.

Su mujer Bernarda, es mucho más gorda que su marido, y tiene aproximadamente su misma edad. Luce unos erizados pelos negros encima de los labios, que hacen que Alvar la llame "Bigotuda!" (se supone que cariñosamente). Normalmente, está en la cocina. Cuando sonríe (lo cual sucede raras veces, por suerte) muestra una serie de dientes desiguales y amarillentos.

Blanca es una muchachita de catorce años, que se ha hecho mujer casi sin darse cuenta. Bastante bonita, el ambiente de la posada la ha hecho descarada y pícara. Se encarga de servir y limpiar las mesas, y sabe eludir con agilidad las manos de los clientes.

Roque tiene doce años. Se encarga de cuidar las monturas de los clientes, y de ayudar en lo que sea. Es un niño soñador, que sólo desea poder alistarse en el ejército para convertirse en un héroe y un caballero.

La familia duerme junta en la misma cama, en la habitación del piso superior.

Los Clientes

Los clientes de la posada esa noche son los siguientes:

En las habitaciones:

* Un soldado de fortuna llamado Gontzal y su amada Beatriz. El estaba al servicio de un rico mercader de Pamplona, y se enamoró de la hija de éste, siendo correspondido por ella. Sabiendo que Beatriz había sido comprometida al caballero Juan de Ocaña, la pareja de amantes decidió huir.

Gontzal hizo que un ermitaño de las afueras de Irurzun los casara. Ahora se dirigen hacia Ataún, donde Gontzal tiene familia.

* Un mercader Barcelonés llamado Arnau, que viaja junto con su criado Poncet a Tolosa, por negocios.

* Un caballero de la Orden de Calatrava, Julián de Malpartida que se dirige a Tolosa para visitar a un amigo (En realidad, se trata de un miembro de la Fraternitas Vera Lucis).

* Un comerciante en paños de Tolosa llamado Ramiro que se dirige a Pamplona con su sobrina Elvira y un criado, César. Este es un Morisco convertido al catolicismo. Tiene la lengua cortada (En realidad, todo esto es falso: ver más adelante).

En la sala común:

* Dos peregrinos, Lope y Mateo, camino de Santiago de Compostela.

* Poncet, criado de Arnau.

Secretos sorpresas y otras verdades



En la posada van a suceder esta noche ciertos hechos que pueden cambiar la vida de sus ocupantes para siempre. Ramiro el comerciante es en realidad un buscavidas que espera hacer el negocio de su vida. Más por suerte que por habilidad ha conseguido localizar y capturar a una cachorra de Mandrágora, la cual mantiene drogada en su habitación, vigilada día y noche por su fiel compinche César. Ha enviado noticia del hecho a dos individuos que pueden estar interesados en ella: el Alquimista judío Absalón ben Eleazar y el reputado mago Euskera Koldo de Ituriotz. Su idea es hacer una especie de subasta, o vender una parte de la mandrágora a cada uno. Ha elegido la posada de Alvar porque es un sitio discreto, conoce a Alvar desde hace tiempo y sabe que nadie les molestará. Además, la posada cae a medio camino de las residencias de sus dos posibles clientes: Absalón vive en Tolosa y Koldo en Etxarri-Aranaz.

Hay dos cosas, sin embargo, que Ramiro no sabe. Primero, que cerca del monte Aralar vive una comunidad de Mandrágoras bastante importante. Segundo, que hace tiempo que la Fraternitas Vera Lucis (Ver apéndice 3) anda siguiendo los pasos de Koldo. Han interceptado el mensaje de Ramiro, y su Gran Maestre considera que el que salga de su refugio mágico de Etxarri-Aranaz es una ocasión de Oro...

Desarrollo de los acontecimientos

El siguiente horario está calculado según la hora solar, por supuesto.

- **1h'30/ 17 h.** De no formar ya un grupo, los Pj van llegando durante este tiempo, por separado, a la posada. La mayor parte de los clientes ya están en ella.
- **17'15 h.** Llegan los dos peregrinos, Lope y Mateo.
- **17'30 h.** Se sirve la cena. César y Elvira no bajan a comer. Ramiro comenta que su sobrina está algo enferma. No da muestras de preocupación: al contrario, come copiosamente y bebe abundante vino.
- **18'00 h.** Oscurece. Alvar enciende las lámparas de aceite. Gonzal y Beatriz se acuestan pronto, pidiéndole al posadero que los avise al amanecer.
- **18'15 h.** Arnau intenta conversar sobre el negocio de paños con Ramiro, el cual le contesta con incoherencias, que demuestran que no es un comerciante.
- **18'25 h.** Arnau se retira a su habitación.
- **18'33 h.** Se oye un lamento, largo y lúgubre, que recuerda en parte al ulular del viento entre los árboles. Viene de la habitación de Ramiro. Este sube inmediatamente, volviendo a la sala al poco rato. Se trata de Elvira, que se ha quejado en sueños. César le administra inmediatamente más droga. Si alguien le pregunta, Ramiro explicará que su sobrina está enferma, y que a ratos delira. Lo que Ramiro no sabe es que el lamento de Elvira es una petición de socorro, y que ha sido oída por las Mandrágoras de Aralar.
- **18'47 h.** El peregrino Lope cuenta a Mateo, Poncet, y a los Pj que quieran oírlo, la leyenda del perro del monte de Aralar. Julián de Malpartida y Ramiro beben vino en silencio, en mesas separadas.
- **19'00 h.** Los hijos de Alvar y su mujer se acuestan. Este se queda en el comedor, atendiendo a sus clientes.
- **19'20 h.** Poncet se retira a descansar a la habitación común.
- **19'30 h.** Llega Koldo de Ituriotz. Es un hombre grande y corpulento, vestido con pieles y ropas de lana sin hilar. Ramiro le saluda efusivamente, a lo cual Koldo le contesta con gruñidos. Se sientan en la misma mesa, y Ramiro pide más vino. Koldo no bebe.
- **19'58 h.** Los peregrinos Lope y Mateo se retiran a descansar.
- **20'12 h.** Llega Absalón ben Eleazar. Se reúne con Koldo y Ramiro, éste sube a la habitación, baja con César y Elvira, entran los cinco en la sala privada.
- **20'15 h.** Julián de Malpartida entra en su habitación mueve la luz de su lámpara de aceite dos veces, ante la ventana, haciendo la señal de la cruz. A continuación, baja al comedor, asesina silenciosamente a Alvar (que dormita en una mesa) y abre la puerta.
- **20'18 h.** La Fraternitas Vera Lucis entra en la posada.

La leyenda del perro del monte Aralar



En el valle de Amboto vive un misterioso ser, que gusta de adoptar la forma de una mujer de apariencia muy hermosa. Los del lugar la adoran, y la llaman Mari, la dama de Amboto. Dicen que cuando se desplaza lo hace en un carro tirado por cuatro caballos negros, y que deja una estela de fuego detrás. Lamias, Meigas y buitres forman su corte, allí en las cavernas del valle de Amboto. Cuentan que una vez un jovencuelo atrevido le hizo la corte, y la enamoró. Ella le colmó de presentes y riquezas, y le concedió dones, como la inmortalidad, y el secreto de manipular el fuego a su capricho. Pero cuando se sintió poderoso y seguro él la abandonó, convirtiéndose en un poderoso hechicero, e instalando su residencia en lo alto del monte Aralar. No tenía que haberlo hecho. Pues ella le lanzó una maldición, que le privo del uso de la palabra y lo dejó convertido en un gigantesco perro rojo.

El alma de un hombre, en el cuerpo de un animal inmortal. Por broma cruel o capricho, no perdió, no obstante, su dominio sobre el fuego. Y hay viajeros que dicen haberlo visto, en las noches de luna como esta. En éstas noches, cerca del monte Aralar cualquier cosa puede suceder...

NOTA PARA EL DJ: Por supuesto, esta leyenda no tiene nada que ver con la aventura. Sin embargo, y en el mundo de Aquelarre, es absolutamente cierta (Ver el Capítulo 5. El Bestiario).

La lucha

Los miembros de la Fraternidad de la Vera Lucis que se disponen asaltar la posada son 30. Uno de ellos (Julián) está ya infiltrado en su interior. Su plan es el siguiente: Julián hará la señal de que los magos ya han llegado, e intentará abrir la puerta. Veinte miembros de la Fraternidad entrarán entonces a la carrera. Cinco subirán al piso superior, y quince se enfrentarán contra los magos, esperando que la sorpresa les impida preparar sus hechizos a tiempo para defenderse. Los cinco que suban al piso de arriba intentarán eliminar a todo el que salga de las habitaciones, impidiendo que bajen por la escalera.

De los nueve restantes miembros de la Fraternidad, cinco de ellos se mantendrán apartados de la posada, colocados, estratégicamente y dispuestos a asaetear con sus ballesta, a cualquiera que intente escapar de la casa por las ventanas o la puerta de atrás. Dos más prenderán fuego al granero. Los dos restantes cuidarán de los caballos.

Koldo de Ituriotz se defenderá lanzando contra sus enemigos un espíritu Igneo que le protege, e intentando huir en la confusión. A no ser que el DJ decida lo contrario, morirá abatido por los disparos de los ballesteros. El Igneo entonces desaparecerá. Absalón huirá teletransportándose.

De resultas de la acción del Igneo, y de la quema del Granero, la posada empezará a arder. La Fraternidad intentará evacuar a sus heridos, impidiendo que salgan los ocupantes de la posada, para quemarlos vivos. Entonces aparecerán las Mandrágoras, atacando a los miembros de la Fraternidad, y a todo aquél que se enfrente a ellas.

El desarrollo exacto de la lucha será el siguiente:

Asalto 1: Julián abre la puerta (o caso de que sea eliminado la Fraternidad la revienta, entrando en la posada). Dos miembros de la Fraternidad prenden fuego al Establo.

Asalto 2: La Fraternidad llega a la puerta de la sala privada, y empieza a golpearla, alertando a los del interior. Miembros de la Fraternidad llegan a la carrera al piso superior, atacando a los que salgan por las puertas. Los caballos y demás animales, en el Establo, relinchan asustados.

Asalto 3: La puerta salta hecha pedazos. César intenta interponerse y es eliminado. Ramiro se esconde con Elvira en un rincón.

Asalto 4: Absalón se teletransporta. Koldo lanza su Igneo contra los Fraternitas (que retroceden) e intenta huir por la ventana. El piso inferior empieza a arder.

Asalto 8: Koldo es eliminado por dos saetas de ballesta. El Igneo desaparece. Ramiro es degollado. Elvira recibe dos heridas, pero dada su naturaleza inhumana no muere. Su atacante no se percibe de ello y huye de la habitación en llamas.

Asalto 15: Bernarda sale al encuentro de los miembros de la Fraternidad con un cuchillo de cocina y es asesinada. Sus hijos Blanca y Roque se refugian en la bodega.

Asalto 20: Ante las proporciones que toma el incendio, los Fraternitas empiezan a retroceder hacia la puerta, prendiendo fuego metódicamente al piso inferior. El humo empieza a filtrarse por las tablas del suelo del piso superior. Elvira empieza a gritar. Los Fraternitas no se molestan en rematarla. seguros de que lo hará el incendio.

Asalto 23: El último miembro de la Fraternitas sale de la casa. Aquel que intente pasearse por el piso inferior debe tirar por su Agilidad x 4 para no incendiarse (Ver capítulo II).

Asalto 25: Las Mandrágoras atacan. Los que se encuentren en el piso superior deben tirar por asfixia (Ver capítulo II). Aquellos que intenten huir por la planta baja deben tirar por Agilidad x 2 para no incendiarse. Los ballesteros dejan de disparar contra los ocupantes de la casa, concentrándose en las Mandrágoras.

Asalto 35: Elvira muere abrasada. Hasta entonces es posible salvarla, aunque con graves quemaduras.

Asalto 40: Los niños salen de su escondite, tosiendo y medio asfixiados. Blanca se desmaya, y Roque grita pidiendo ayuda, Gontzal y Poncet (de seguir vivos) acompañados quizá por alguno de los Pj, deberán ayudarles a salir.

Asalto 100: El establo arde por completo. Todo el lado de la posada adosado a él está ya en llamas.

Asalto 180: (30 min.) El techo de la posada se hunde. Todos los ocupantes que pudieran quedar en la misma mueren abrasados.

El final

Evidentemente, los Pj pueden cambiar o alterar con sus actos la anterior sucesión de hechos. A no ser de que el Dj determine lo contrario, Arnau morirá acribillado por las saetas al intentar saltar por una ventana. Poncet luchará como pueda contra la Fraternitas, posiblemente codo a codo con los Pj. Los dos peregrinos no serán de ninguna utilidad, y sólo sobrevivirán si los Pj les protegen y les ayudan a salir. Gontzal luchará valientemente, protegiendo en todo momento a Beatriz, la cual empuñará una daga y hará lo que pueda al lado de su amor. Al autor de esto (empedernido romántico) le gustaría que se salvaran ...

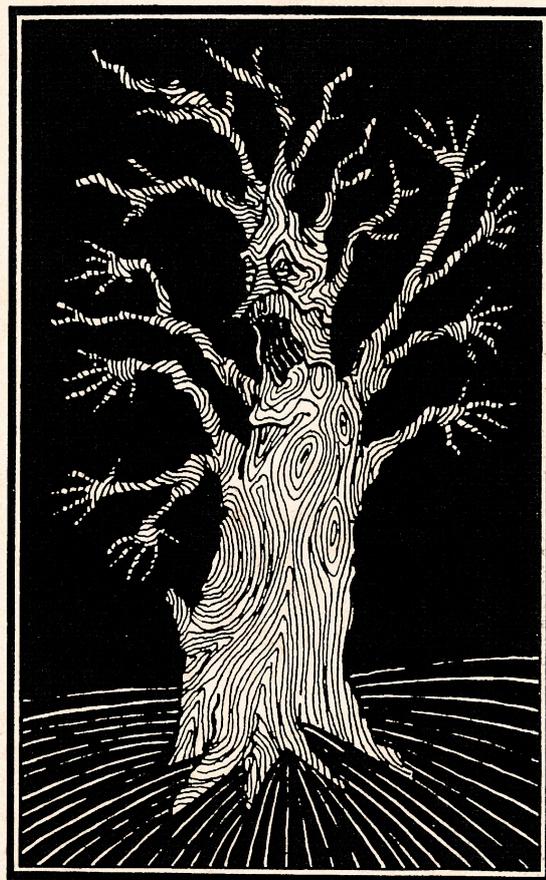
Elvira, la Mandrágora, sólo se salvará si algún Pj la rescata. Sus congéneres no podrán ayudarla, ya que el fuego prende con facilidad en ellas, haciéndolas arder casi en el acto.

Las Mandrágoras eliminarán a la mayor parte de los miembros de la Fraternitas Vera Lucis. No atacarán a los supervivientes de la posada, a no ser que éstos las ataquen. Si uno de los Pj consigue salir con el cuerpo de Elvira y lo entrega a las Mandrágoras, éstas le darán en agradecimiento un extraño fruto. Si lo come, aprenderá inmediatamente el lenguaje de las Mandrágoras, será considerado en el acto amigo por cualquiera de ellas cuando le vean y aumentará 2 puntos su Fuerza y Resistencia de manera permanente. Por desgracia como efecto secundario su pelo adquirirá un escandaloso tono verdoso...

Los Pj que sobrevivan a esta festiva noche de invierno ganarán cada uno 40 puntos de Aprendizaje.



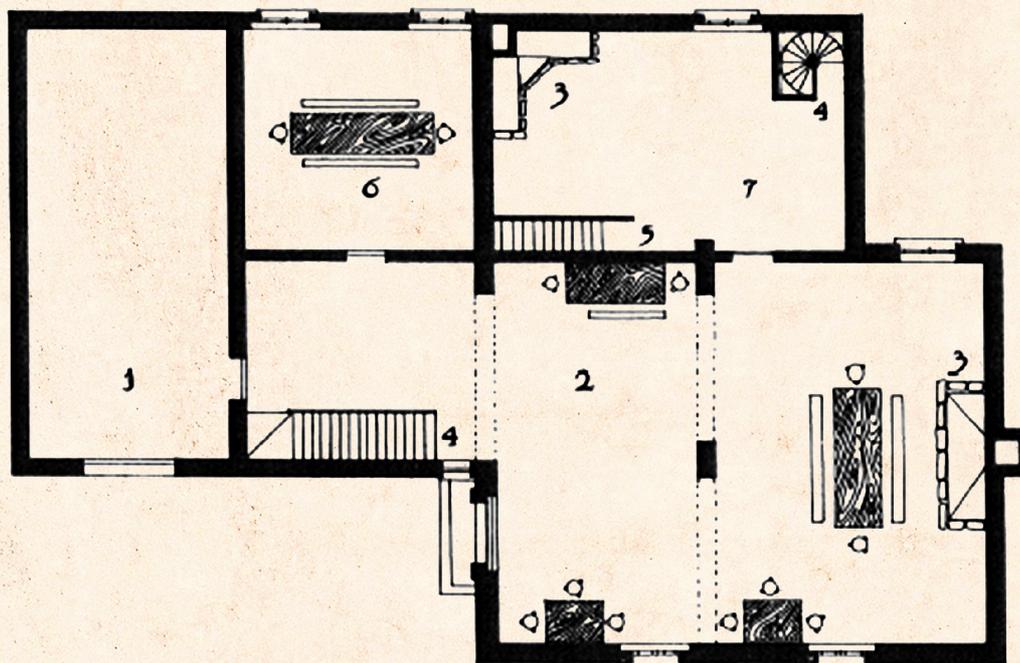
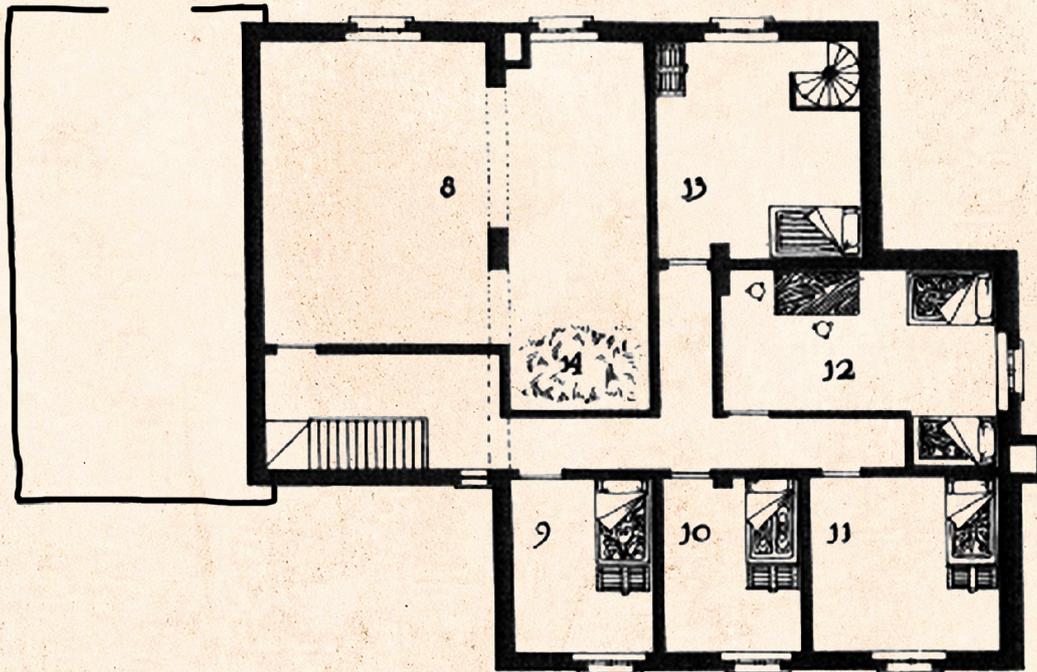
IGNEO



MANDRÁGORA

Nota: Tanto esta aventura como las ilustraciones, realizadas por Montse Fransoy, pertenecen al manual básico de Aquelarre publicado por Joc Internacional en 1990.

Mapa de la posada de Alvar el Honesto



- | | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| 1. Establo | 8. Habitación comuna |
| 2. Sala comedor | 9. Habitación |
| 3. Chimenea | 10. Habitación |
| 4. Escaleras al piso superior | 11. Habitación |
| 5. Escaleras a la bodega | 12. Habitación |
| 6. Sala para reuniones privadas | 13. Habitación del posadero |
| 7. Cocina | 14. Pilon de paja |

Dramatis Personae

ALVAR, el honesto

FUE: 20 Altura: 1,80 m
AGI: 10 Peso: 98 kg
HAB: 15 RR: 55% IRR: 50%
RES: 20 Aspecto: 12 (normal)
PER: 10 Templanza: 50%
COM: 20 Edad: 42
CUL: 5 Suerte: 35

Armas: Garrote 60% D: 1D6+1D4
Armadura: Carece
Competencias: Psicología 45%, Regatear 75%.

BERNARDA, "¡bigotuda!"

FUE: 15 Altura: 1,75 m
AGI: 10 Peso: 110 kg
HAB: 15 RR: 55% IRR: 50%
RES: 20 Aspecto: 8 (mediocre)
PER: 15 Templanza: 50%
COM: 5 Edad: 41
CUL: 10 Suerte: 30

Armas: Cuchillo cocina 30% D: 1D6+1D4
Armadura: Carece
Competencias: Cocinar 70%.

BLANCA, la bella hija de Alvar

FUE: 10 Altura: 1,73 m
AGI: 20 Peso: 61 kg
HAB: 15 RR: 55% IRR: 50%
RES: 15 Aspecto: 20 (atractiva)
PER: 15 Templanza: 55%
COM: 20 Edad: 14
CUL: 5 Suerte: 40

Armas: Pelea 65% D: 1D3
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 75%. Esquivar 70%.

ROQUE, el soñador hijo de Alvar

FUE: 10 Altura: 1,68 m
AGI: 15 Peso: 65 kg
HAB: 20 RR: 50% IRR: 50%
RES: 15 Aspecto: 13 (normal)
PER: 20 Templanza: 40%
COM: 10 Edad: 12
CUL: 10 Suerte: 40

Armas: Cuchillos 35% D: 1D3
Armadura: Carece
Competencias: Con. Animales 40%.

GONTZAL, soldado enamorado

FUE: 20 Altura: 1,87 m
AGI: 15 Peso: 85 kg
HAB: 20 RR: 75% IRR: 25%
RES: 20 Aspecto: 15 (normal)
PER: 10 Templanza: 50%
COM: 10 Edad: 24
CUL: 5 Suerte: 25

Armas: Daga 40% D: 2D3+1D4
Armadura: Peto cuero ref. (P3), casco y escudo.
Competencias: Discreción 35%, Escudo 45%, Saltar 40%, Tregar 40%.

BEATRIZ, fugada enamorada

FUE: 10 Altura: 1,57 m
AGI: 20 Peso: 52 kg
HAB: 15 RR: 50% IRR: 50%
RES: 15 Aspecto: 23 (hermosa)
PER: 20 Templanza: 50%
COM: 10 Edad: 22
CUL: 20 Suerte: 40

Armas: Daga 40% D: 2D3+1D4
Armadura: Carece
Competencias: Esquivar 40%.

ARNAU, mercader barcelonés

FUE: 5 Altura: 1,62 m
AGI: 10 Peso: 78 kg
HAB: 10 RR: 25% IRR: 75%
RES: 10 Aspecto: 12 (normal)
PER: 15 Templanza: 45%
COM: 20 Edad: 32
CUL: 15 Suerte: 50

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Regatear 60%.

PONCET, criado del mercader

FUE: 10 Altura: 1,72 m
AGI: 15 Peso: 65 kg
HAB: 10 RR: 50% IRR: 50%
RES: 20 Aspecto: 12 (normal)
PER: 20 Templanza: 50%
COM: 15 Edad: 29
CUL: 10 Suerte: 50

Armas: Esp. Corta 45% D: 1D6+1
Armadura: Ropa gruesa (P1)
Competencias: Discreción 45%, Esquivar 60%.

Dramatis Personae

JULIAN DE MALPARTIDA

FUE: 15 **Altura:** 1,78 m
AGI: 20 **Peso:** 70 kg
HAB: 15 **RR:** 90% **IRR:** 10%
RES: 20 **Aspecto:** 11 (mediocre)
PER: 10 **Templanza:** 60%
COM: 10 **Edad:** 28
CUL: 10 **Suerte:** 30

Armas: Esp. normal 65% D: 1D8+1+1D4
Armadura: Cota malla(P5), casco, escudo
Competencias: Discreción 75%, Escudo 40%, Escuchar 35%.

RAMIRO, el buscavidas

FUE: 5 **Altura:** 1,65 m
AGI: 15 **Peso:** 55 kg
HAB: 20 **RR:** 50% **IRR:** 50%
RES: 15 **Aspecto:** 13 (normal)
PER: 15 **Templanza:** 55%
COM: 20 **Edad:** 27
CUL: 10 **Suerte:** 45

Armas: Daga 45% D: 2D3+1D6
Armadura: Carece
Competencias: Esquivar 40%, Robar 64%.

CÉSAR, el mudo converso

FUE: 20 **Altura:** 1,81 m
AGI: 10 **Peso:** 78 kg
HAB: 10 **RR:** 35% **IRR:** 65%
RES: 20 **Aspecto:** 11 (mediocre)
PER: 5 **Templanza:** 60%
COM: 0 **Edad:** 30
CUL: 5 **Suerte:** 10

Armas: Cimitarra 40% D: 1D6+2
Armadura: Peto de cuero (P2)
Competencias: Tortura 40%.

ELVIRA, cría de mandrágora

FUE: 15 **Altura:** 1,45 m
AGI: 10 **Peso:** 38 kg
HAB: 10 **RR:** 0% **IRR:** 200%
RES: 30 **Aspecto:** 12 (normal)
PER: 15 **Templanza:** 55%
COM: 5 **Edad:** meses
CUL: 5 **Suerte:** 40

Armas: Cuchillos 35% D: 1D3
Armadura natural: Piel/corteza (P3)
Competencias: Cantar 15%.

LOPE, el peregrino cuentacuentos

FUE: 10 **Altura:** 1,65 m
AGI: 15 **Peso:** 70 kg
HAB: 15 **RR:** 50% **IRR:** 50%
RES: 15 **Aspecto:** 15 (normal)
PER: 15 **Templanza:** 45%
COM: 20 **Edad:** 33
CUL: 15 **Suerte:** 50

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 60%; Leyendas 75%.

MATEO, el otro peregrino

FUE: 10 **Altura:** 1,78 m
AGI: 15 **Peso:** 65 kg
HAB: 20 **RR:** 50% **IRR:** 50%
RES: 15 **Aspecto:** 12 (normal)
PER: 10 **Templanza:** 40%
COM: 5 **Edad:** 34
CUL: 20 **Suerte:** 35

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 40% Astrología 60%, Escondese 65%.

ABSALÓN BEN ELEAZAR

FUE: 5 **Altura:** 1,57 m
AGI: 10 **Peso:** 45 kg
HAB: 15 **RR:** -75% **IRR:** 175%
RES: 15 **Aspecto:** 14 (normal)
PER: 15 **Templanza:** 50%
COM: 10 **Edad:** 55
CUL: 20 **Suerte:** 45

Armas: Palo 40% D: 1D3
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 100%, Astrología 70%, Con. Mágico 80%, Elocuencia 40%, Psicología 60%, Medicina 70%, Teología hebrea 90%.
Hechizos: Corrosión del metal, Arma Irrompible. Aumentar Conocimiento, Detección de Venenos, Resistencia al frío, Virilidad, Riqueza, Suerte, Curación de Enfermedades, Inmunidad al Fuego, Curación de Heridas graves, Hablar mediante sueños, Sumisión, Invulnerabilidad, Invocación de Animas, Protección Mágica, connción, Teletransportación.

Dramatis Personae

KOLDO DE ITURIOTZ

FUE: 20 **Altura:** 1,88 m
AGI: 10 **Peso:** 90 kg
HAB: 15 **RR:** -25% **IRR:** 125%
RES: 20 **Aspecto:** 10 (mediocre)
PER: 15 **Templanza:** 55%
COM: 5 **Edad:** 43
CUL: 20 **Suerte:** 40

Armas: Esp. Corta 60% D: 1D6+1+1D4

Armadura: Ropa gruesa (P1)

Competencias: Alquimia 85%, Astrología 95%, Con. Animales 75%, Con. Mágico 90%, Leyendas 65%.

Hechizos: Corrosión del metal, Arma Irrompible, Resistencia al frío, Maldición, Riqueza, Inmunidad al Fuego, Curación de Heridas Graves, Arma Irrompible, Pacificación de fieras salvajes, Robar fortaleza, Vuelo, Maldición del Lobisome, Invocar y controlar Igneos, Invocar a Frimost.

IGNEO

FUE: 17 **Altura:** 1,90 m
AGI: 28 **Peso:** kg
HAB: 25 **RR:** 0% **IRR:** 325%
RES: 12 **Aspecto:** -
PER: 20 **Templanza:** -
COM: 0 **Edad:** -
CUL: 7 **Suerte:** 40

Armas: Lanzar bolas de fuego 75% D:3D6

Armadura natural: Inmune a todo lo que no sea la magia.

Hechizos: Carece

Poderes especiales: Control del fuego.

MIEMBROS DE LA FRATERNITAS VERA LUCIS

FUE: 15 **Altura:** 1,78 m
AGI: 13 **Peso:** 75 kg
HAB: 17 **RR:** 75% **IRR:** 25%
RES: 15 **Aspecto:** 13 (normal)
PER: 12 **Templanza:** 55%
COM: 10 **Edad:** -
CUL: 15 **Suerte:** 25

Armas: Esp. normal 65% D: 1D8+1+1D4

Hacha de mano 45% D: 1D8+2+1D4

Espadón 40% D: 1D10+2+1D4

Ballesta 40% D: 1D10+1D4

Armadura: Cota malla(P5), Peto de cuero con refuerzos (P3), casco y escudo.

Competencias: Cabalgar 60%, Conocimiento Mágico 45%, Escudo 40%.

MANDRÁGORAS

FUE: 42 **Altura:** 1,57 m
AGI: 5 **Peso:** 52 kg
HAB: 10 **RR:** 50% **IRR:** 50%
RES: 40 **Aspecto:** 23 (hermosa)
PER: 17 **Templanza:** -
COM: 1 **Edad:** -
CUL: 8 **Suerte:** 40

Armas: Golpear con las Ramas: 25% D: 1D8 + 6D6 (12 ataques por asalto).

Armadura natural: Piel/corteza (P12)

Hechizos: Carece

Poderes especiales: Una Mandrágora no se desmaya hasta que no llega a 0 puntos de Resistencia. Entonces se seca y muere.

Los puntos de protección de la Mandrágora se reducen a 3 frente a un ataque de fuego.



Aguelave

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Kit de maquetación
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

