

¶ Abel Mainar (Caballero Verde)

Soy uno de los Caballeros Verdes que han jurado obediencia a la reina Lucrecia de Aragón.

Fiel a mi juramento, he recorrido y recorrido los desolados páramos, he dado caza a sus enemigos y he buscado pergaminos perdidos con la sabiduría del antiguo mundo. Acostumbrado a mis misiones en solitario, me he vuelto un hombre de pocas palabras, más acostumbrado al páramo que a la ciudad.

Ahora debo ponerme a las órdenes del sabio judío Melquisedec. Mi reina desea recibir noticias de primera mano de las actividades de este sabio. Parece que ambos tienen intereses comunes. Según diversas informaciones, Melquisedec abandonó Nueva Venecia y ahora está en Lucca, al norte de Florencia, hacía allí he encaminado mis pasos...

Rango: Novato

PE: 0

Raza: Puro.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6 (1).

Habilidades: Cabalgar d6, Disparar d4, Nadar d4, Notar d4, Pelear d6, Rastrear d8+2 (en terreno salvaje), Sigilo d4+2 (en terreno salvaje), Supervivencia d8+2 (en terreno salvaje), Tregar d4.

Idiomas: Catalán, Castellano, Florentino, Francés.

Desventajas: Tozudo (m), Manazas (m), Código de honor (M).

Ventajas: Leñador, Sentir el peligro.

Arcano Salvaje: El Mago (I).

Equipo:

Armas: Maza (FUE+d6) 1,5k, Arco (2d6, 12/24/48, 1,5 k).

Armadura: Brazales de cuero (+1) 2k, Grebas de cuero (+1) 3k y Pectoral de cuero (+1) 3k

Equipo especial: Carcaj 1k, Flechas 20 2kg.

Bolsa (1kg): 25 florines.

Total peso acarreado: 15 kg.



N Doménico Pisano (Alquimista avaricioso)

Mi madre era puta en la ciudad de Pisa y según aseguraba ella, mi padre era un mercader borracho que pasó una temporada con ella hasta que se quedó sin dinero. Me crié en las calles de la ciudad, un auténtico nido de ladrones, timadores y asesinos. Allí me pasaba el día con una pandilla de golfillos andrajosos. Nos buscábamos la vida lo mejor que podíamos, aligerando de sus bolsas a los ciudadanos despistados y rebuscando comida entre los desperdicios del mercado. Un día comimos algo que nos hizo enfermar. Fui el único de la pandilla que sobrevivió, pero de una forma peculiar. Me dijeron que tenía la enfermedad de los muertos. Poco después de recuperarme mi madre me llevó a una casa en la zona rica de la ciudad. Me dijo que iba a ser criado en la casa de una rica señora, que tendría ropa, cama y comida. Y si era avispado ganaría algunas monedas.

Lo que no me contó mi madre era que realmente me estaba vendiendo a Caterina Mazzi, una afamada alquimista de la ciudad. La señora Mazzi estaba muy interesada en estudiarme, por la forma en que había sobrevivido a mi enfermedad.

Con los años mi curiosidad innata y mi mente despierta me llevaron a convertirme en su aprendiz. Mi relación con mi maestra nunca ha sido especialmente buena. Según ella, le disgusta mi carácter egoísta y mi excesivo aprecio por el oro. Yo siempre le digo que no hay nada como crecer en la más absoluta miseria para descubrir las cosas importantes de la vida: el oro, la plata y las joyas.

Creo que es para librarse de mí por lo que me ha enviado a esta misión. Tengo que reunirme en Lucca con un grupo que trabaja para el sabio Melquisedec, un viejo judío con el que se cartea mi maestra desde hace años. Por lo visto pueden necesitar la ayuda de alguien versado en las artes de la alquimia. Ya veremos que me encuentro...

Rango: Novato **PE:** 0

Raza: Infectado.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: -4; **Paso:** 6; **Parada:** 6(1); **Dureza:** 6(1).

Habilidades: Alquimia d8, Cabalgar d4, Callejear d4, Disparar d6, Forzar Cerraduras d4, Nadar d4, Notar d4, Pelea d6, Persuadir d6, Sigilo d4.

Idiomas: Florentino, Francés, Castellano y Catalán.

Desventajas: Curioso (M), Avaricioso (m), Canalla (m).

Ventajas: Trasfondo Arcano (Alquimia).

Poderes:

- *Ceguera (1-3 florines; Ciega Agilidad -2/-4 con aumento o cegado (-6 y aturdido)).*
- *Curación (1 florín; como Sanar (Hora de Oro)).*
- *Visión Oscura (1 florín; ½ penalización por iluminación/ninguna con aumento).*

Arcano Salvaje: El Mago (I).

Equipo:

Armas: Ropera (FUE+d4) (1,5k), Ballesta Ligera (2d4, 6/12/24) (1,5 k), Carcaj (1k), Virotos (10) (1k).

Armadura: Pectoral de cuero (+1) (3k).

Equipo especial: Zurrón de alquimista (3kg), Ingredientes alquímicos (1k), Elixir venenoso (0,5k), Ganzúa (0,5k).

Bolsa (1kg): Pellejo de agua (0,5k), 30 florines.

Total peso acarreado: 14,5kg.



¶ Ernesto Alcañiz (Iscariote):

Ernesto Alcañiz creció en el seno de una humilde familia judía aragonesa. Cuando tenía 7 años Abelardo Alcañiz, su padre, falleció presa de la Plaga, así que Ernesto tuvo que cargar con gran parte del peso de la casa. A los 12 años su madre sufrió un grave accidente pero, antes de morir, le confesó que tenía un hermano mayor, Joaquín, al que habían dado por muerto. Hace poco recibieron noticias de que andaba luchando en la Guerra Macabra contra la Plaga, en venganza por la muerte de su padre. Su madre le hizo jurar que encontraría a su hermano.

Tras el funeral de su madre, Ernesto volvió a su casa, donde pasó dos angustiosas semanas. Es muy duro quedarse solo con 12 años.

Una mañana, se plantó ante su puerta un hombre vestido con unas extrañas ropas de color negro. El hombre se presentó como Álvaro Montoya, Iscariote y antiguo amigo de su padre. Álvaro propuso a Ernesto unirse a su orden y... hasta ahora.

Ernesto se ha convertido en un hábil luchador, sigiloso y letal. Se toma el dicho "amistad, divino tesoro" al pie de la letra y no entrega su amistad fácilmente, pero cuando lo hace lo hace en serio.

Rango: Novato **PE:** 0

Raza: Puro.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6 (1).

Habilidades: Cabalgar d4, Callejear d4, Conocimiento (Plaga) d4, Forzar Cerraduras d4, Nadar d4, Notar d6, Pelea d8, Sigilo d8, Supervivencia d4, Tregar d4.

Idiomas: Español, Hebreo, Latín, Florentino.

Desventajas: Leal (m), Juramento (m) (Encontrar a su hermano Joaquín).

Ventajas: Iscariote.

Arcano Salvaje: La Fuerza (XI).

Equipo:

Armas: Dos katar de muñeca (AGI+d4 daño, desenfundado acción gratuita) (2kg).

Armadura: Completa de cuero (Armadura 1 en Torso y Extremidades) (8kg).

Equipo especial: Capa con capucha de Iscariote (0kg).

Bolsa (1kg): Contiene pellejo de agua (0,5kg), ganzúas (0,5kg), acero y pedernal (0,5kg) y 27 florines. Caballo (con silla de montar, manta y raciones de viaje).

Total peso acarreado: 12,5kg.



■ Sulaiman Magnússon (Al-Barsark):

Sulaiman es hijo de Magnus Muhaïd Ragnarson, uno de los miembros de la Guardia Personal de Omar Ibn Rugiar, el Califa Blanco, un Al-Barsark. Así pues, Sulaiman creció con el ansia de la gloria de su padre, y convertirse, como este, en al-barsarkun. Cuando tenía catorce años su padre murió en una batalla contra piratas berberiscos, llevándose eso sí, a un par de decenas por delante. Cuando el Califa Blanco regresó a Palermo, le entregó en persona a Sulaiman la espada y escudo de su padre, así como su copia del Corán. Sulaiman aún recuerda aquel día con orgullo.

Sulaiman se convirtió en al-barsarkun y su fidelidad al Califato y al Califa jamás se ensombreció, así como su fe en Ala. Cuando se convirtió en un miembro prominente de la guardia Al-Barsark, y juró ante el Califa, prometió acabar con todos los muertos que su fe y su espada pudieran. Omar Ibn Rugiar le dio permiso para partir de Sicilia y cumplir su promesa, mientras estudiaba métodos paganos de acabar con los muertos...

Sulaiman es un hombre contradictorio, místico y de fe, intolerante con los muertos y con los infectados (en cuya presencia ha de contenerse). Y a la vez, un hombre, tras los rezos, de bajas pasiones, le gusta comer, pelear, beber, pelear, follar, pelear, y eso sí servir, a Ala y al Califa de Sicilia por encima de todo. Sueña con ganar honor como para construirse un buen harén, y con morir en batalla, con la espada en la mano y viajar al Yanna, donde Ala le tendrá reservadas setenta y dos vírgenes.

Rango: Novato **PE:** 0

Raza: Puro.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6/7; **Dureza:** 6 (8 a distancia).

Habilidades: Cabalgar d4, Callejear d4, Intimidar d6, Nadar d4, Navegar d4, Notar d4, Pelear d8, Persuadir d4, Sigilo d6, Supervivencia d4, Tregar d4.

Idiomas: Árabe, Florentino, Alemán.

Desventajas: Exceso de confianza (M), Juramento (m) (Acabar con cuántos muertos pueda), Tozudo (m).

Ventajas: Fornido, Al-Barsark (Espíritu: -2 Parada; +2 Pelear, Daño CaC, Fuerza, Dureza y Aturdimiento, ignora modificadores por heridas sufridas en este estado, no concentración).

Arcano Salvaje: El Diablo (XV).

Equipo:

Armas: Espada larga (FUE+d8 daño) (4kg), Daga curva (FUE+d4) (0,5kg).

Armadura: Escudo mediano (Parada +1, Armadura +2) (6kg).

Equipo especial: Copia del Corán (0,5kg).

Bolsa (1kg): Contiene antorcha (0,5kg), cuerda (20m) (7,5kg), cantimplora (1kg), pedernal y acero (0,5kg), piedra de afilar (0,5kg), vial de cauterio (0,5kg), última esperanza (1kg), capa de lana con capucha, camisa normal y 62 florines.

Total peso acarreado: 23,5kg.

