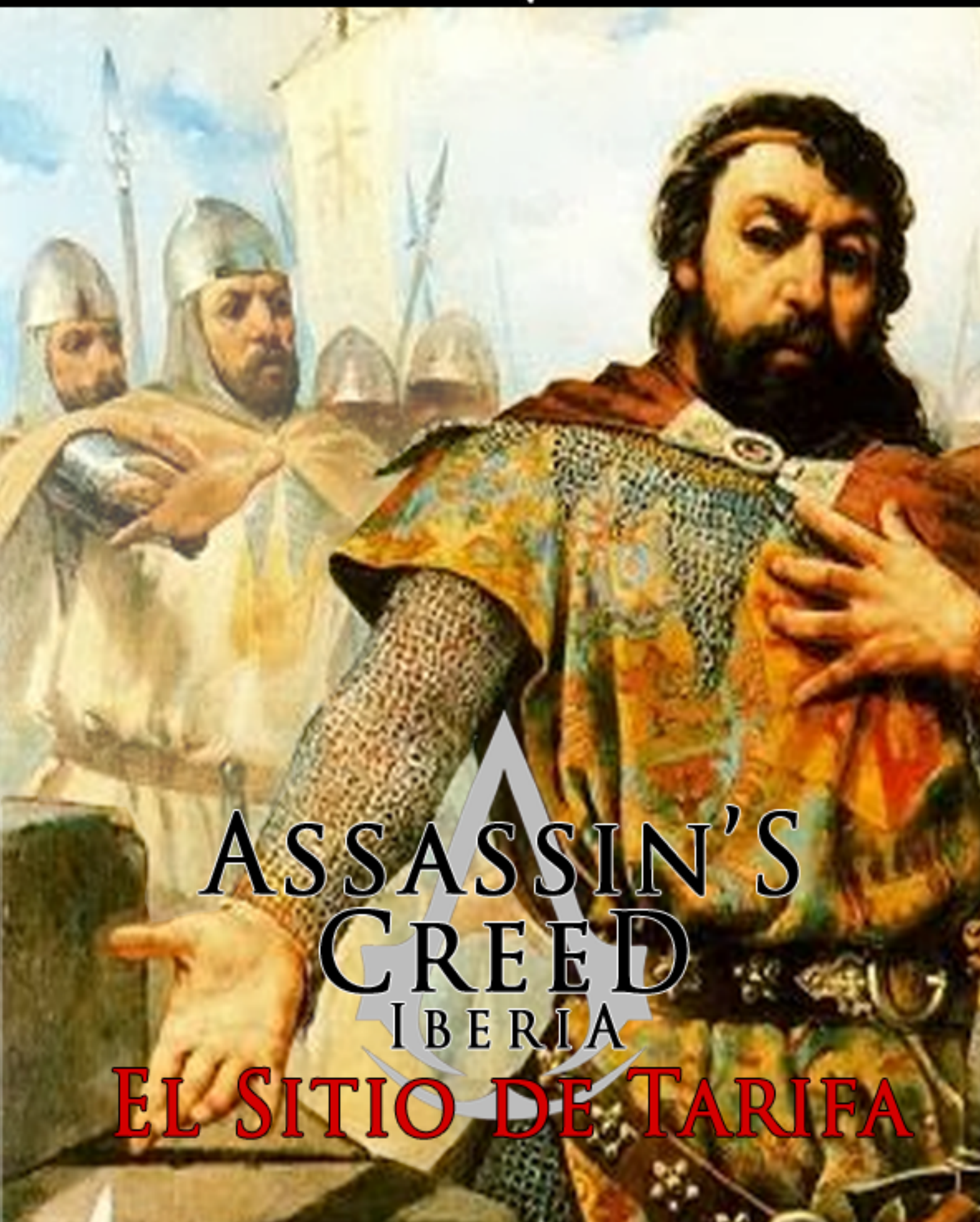


Un modulo para Aguelave



ASSASSIN'S
CREED
IBERIA

EL SITIO DE TARIFA

Un modulo para *Assassins Creed*

POR MIGUEL DE ANDRÉS



Assassin's Creed: Iberia se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons de Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

ASSASSIN'S CREED IBERIA EL SITIO DE TARIFA

PRÓLOGO

Asesinos y Templarios siempre han estado presentes en la Historia del mundo, aunque sus nombres han variado durante los siglos. Instaurados en prácticamente todos los reinos del planeta, las confrontaciones entre ambas órdenes han tenido sus consecuencias a lo largo de los años y aún hoy continúan enfrentándose entre ellas.

La división de **Abstergo Entertainment** destinada en España ha decidido reclutar una serie de jóvenes para investigar acerca de una época muy concreta: el Asedio y defensa de la plaza de Tarifa en 1294, el origen de la leyenda de Guzmán el Bueno. Empleando la nueva tecnología Animus, proyectará las mentes de estos nuevos sujetos hasta sus ancestros con la excusa de desarrollar un nuevo sistema de entretenimiento basado en la Historia de España.

Así pues, la sesión de rol será plasmada como una secuencia dentro del Animus, provocando ciertos problemas si se alargan durante demasiadas horas. El propio Director de Juego (DJ) puede provocar diversas circunstancias dentro de la sesión, como que nadie puede abandonar la mesa mientras se juegue, o algunas mucho peores que deberán acordarse con los propios jugadores. Así mismo, se recuerda

que si un personaje muere y no tiene descendencia, la secuencia se reiniciará con todos hasta el punto que el propio DJ crea conveniente.

Los jugadores deberán utilizar, dentro de lo posible, el conocimiento que puedan tener de sus antepasados o sobre la historia de su familia o apellidos para poder confeccionar una ficha todo lo creíble posible: un jugador que se apellide Verdugo o Herrero probablemente descienda de una familia que ejercía esta profesión, igual que otro apellidado Cuéllar o Medina puede perfectamente ser descendiente de los primeros habitantes de estos municipios. Esto ayudará a los propios jugadores a conocer un poco más acerca de sus familias y de su auténtico pasado, pero tampoco se puede obligar a un jugador a investigar si no quiere pasar más allá de sus abuelos.

Por último, este módulo usa el sistema **Basic Role Playing** que podemos disfrutar en juegos como **Aquelarre** (juego en el que estaba basado al principio) o **La Llamada de Cthulhu**, pero siéntete libre de adaptarlo a cualquier sistema, como archiconocido **D20**.

Ya estás listo para entrar en el Animus.
Bienvenido a Abstergo Entertainment.

MEMORIA 1

Fecha: Primavera de 1294

Localización: Puerta Norte, Tarifa.

Tarifa es una de las ciudadelas más importantes, estratégicamente hablando, de la Corona de Castilla. Tal es su relevancia que el rey Sancho IV ha nombrado al noble leonés Alonso Pérez de Guzmán alcaide de Tarifa. Gracias a este nombramiento, este poderoso hombre se estableció hace unos meses en la villa, donde es respetado y admirado por todos.

Alonso Pérez de Guzmán es también un destacado miembro de la Orden de Asesinos de la Corona de Castilla, es su Mentor, su líder. Estos Asesinos actúan entre las sombras para salvaguardar la libertad de los inocentes, y son herederos de dos cultos muy dispares: el Liberalis Circulum de la Antigua Roma y los hashshashin de Masyaf.

Hace ya nueve años, esta Orden sufrió uno de los mayores reveses de su historia al verse traicionados por un Maestro Asesino que resultó ser Pedro Pérez Ponce de León, un infiltrado de los Templarios que buscaba someter a toda la población de la Península Ibérica bajo su mando gracias a un místico objeto: la Capa de Magec. Este poderoso artefacto se encuentra ahora guardado por la Orden de Asesinos Nazaríes, que se encuentra liderada ahora por Tâleb Malîk tras el fallecimiento del anterior Mentor Marzûq Ibn Bashîr.

Los personajes comenzarán esta secuencia a las puertas de la muralla de Tarifa, donde se encuentra el mismísimo Alonso Pérez de Guzmán.

“Guzmán: - ¡Ah, queridos amigos! ¡Qué placer volver a veros! Ha pasado mucho tiempo, sí, y mis obligaciones como Alcaide de Tarifa no ayudan a que pueda mantener unida a la Orden bajo un mismo objetivo como antes. La traición nos costó cara, pero nuestros aliados nos han ayudado y ¡aquí estamos! Por favor,

acompañadme hasta mi hogar. Estaréis cansados del viaje.”

Mientras avanzan por la ciudadela, Guzmán saluda a la gente con la que se cruzan: Guardias, comerciantes, taberneros, pescadores, niños... El Mentor está de muy buen humor y así lo demuestra, sonriendo a todos los habitantes.

“G: - Esta plaza es muy importante para el Rey, y también para todos nosotros. Gracias a Tarifa podremos afianzar nuestra posición y mantener una nueva relación con nuestros hermanos del norte de África. El intercambio es indispensable si queremos mejorar nuestra maltrecha Orden.”

Tras llegar al Castillo de la ciudadela, los personajes podrán acceder a él junto a su Mentor. Una vez dentro, se oirá el fuerte repiqueteo de las campanas, tocando una alerta general en la ciudadela.

“G: - ¡Rápido amigos! ¡Debemos ver quién osa atacar Tarifa!”

Guzmán y los PJs se dirigirán entonces hacia el lado del castillo que da a la playa, donde podrán ver una gran cantidad de barcas de las que desembarcan un gran número de hombres armados. Con una tirada exitosa de Otear podrán reconocerles como asaltantes benimerines, procedentes del Magreb.

“G: -Debemos hacer algo... ¡Acompañadme!”

El Mentor en ese momento se dirigirá a un saliente del castillo y efectuará un Salto de Fe. Este momento es el propicio para que los jugadores aprovechen y hagan una tirada de Vista de Águila para poder sincronizar la mitad sur del mapa de la ciudadela. Después deberán hacer un Salto de Fe, lográndolo con una tirada exitosa de Saltar.

La playa se encuentra con un gran número de benimerines que intentan alcanzar las puertas de Tarifa mientras los pescadores y el resto de

aldeanos intentan refugiarse en el interior de la ciudadela. La misión de los PJs es aguantar el asalto benimerín hasta que los aldeanos consigan su objetivo, algo que podrán lograr si resisten un combate contra 6d4 asaltantes. Una vez haya finalizado el conflicto, Guzmán correrá hacia ellos.

“G: - ¡Deprisa! ¡Entrad! Los benimerines se acercan por tierra, ¡están preparando un asalto! Debemos entrar, fortificar la ciudadela y proteger a los ciudadanos. ¡Vamos!”

Los PJs entrarán entonces de nuevo en Tarifa mientras que, con una tirada exitosa de Otear, podrán ver a lo lejos unas pocas máquinas de asedio y un contingente benimerín a caballo. Los ciudadanos están nerviosos, los niños lloran mientras los ancianos intentan, envalentonados, hacerse con algún arma para salir a enfrentarse al invasor.

“G: - Lo importante es hacer que todos estén tranquilos. Rápido, acudid a la Puerta Norte, donde nos encontramos, y buscad a Fray Diego. Él es el encargado de los almacenes de la Villa, necesitamos saber si habrá comida suficiente para soportar un largo asedio.”

Fray Diego es un monje que probablemente alcance los treinta años de edad, de complexión fuerte y rasgos amables. El pelo alrededor de su tonsura es completamente negro, como sus grandes ojos, y los personajes le verán alarmado, rebuscando entre una gran cantidad de papeles en el almacén de la Puerta Norte.

“Fray Diego: - ¡Ah, aquí estáis, nobles Asesinos! ¿Os ha enviado don Alonso? La situación no podía ser peor, no sólo nos asedian y nos encierran en nuestra propia ciudad... ¡También me han robado los registros y el dinero que había aquí! ¿Y si hay que negociar la recuperación de algún rehén? Por favor, ayudadme.”

Una vez acepten ayudar a Fray Diego, los PJs se encontrarán de nuevo fuera del almacén. Para localizar a su objetivo, deberán superar con éxito una tirada de Vista de Águila. Gracias a esta habilidad podrán seguir a un joven que se dirige hacia el este de la ciudadela, pero se detiene cada poco para ver si le siguen. Para poder llegar hasta él sin ser detectados (algo que provocaría una DESINCRONIZACIÓN), los jugadores deberán superar tres tiradas, dos de Discreción y una de Esconderse o de Parkour. Una vez hayan superado estas condiciones, podrán seguir al joven que se dirige hacia un misterioso y bajito encapuchado.

“Niño Encapuchado: - ¿Tienes lo que pedí?”

Ladrón: - Por supuesto, pero esa información tiene un precio.

NE: - ¿Qué es lo que deseas? El Infante te pagará lo que necesites, ya sabes que cuenta con el apoyo de Abu Yaqub.

L: - Lo primero, que me saquéis de aquí. Y después oro, tanto oro como para poder vivir apaciblemente en una apartada villa extremeña.

NE: - Lo consultaré con mi señor. Tendrás tu respuesta más tarde.”

El encapuchado se perderá entonces entre las sombras y el joven volverá a internarse en Tarifa para poder perderse entre la muchedumbre. Es el momento de poder asaltarle y de acabar con su vida, por lo que, en cuanto crean conveniente, pueden darle fin a su vida.

“L: - Maldición... Sólo quería salir de esta apastosa ciudadela, no volver a servir al de Guzmán. Su hijo me pidió los archivos del almacén, para comprobar si soportarían el asedio, y así comunicárselo al Infante y a Abu Yaqub. Sí, Pedro Alonso Pérez de Guzmán ha traicionado a su padre, y lo ha hecho por un amor impuro y degenerado.”

MEMORIA 2

Fecha: Verano de 1294

Localización: Castillo de Alonso Pérez de Guzmán, Tarifa.

La ciudadela de Tarifa se encuentra en una delicada situación. Tras pasar buena parte de la primavera sitiados en sus propios hogares, los ciudadanos comienzan a notar la escasez de recursos. Mientras en el almacén hacen lo que pueden por racionar la poca comida que les queda, en el castillo don Alonso se encuentra desesperado para encontrar una solución al problema de la comida.

“G: - Queridos amigos, debo pedirlos algo que pondrá nuevamente vuestras vidas en peligro. Vuestra indispensable ayuda debe ser dirigida ahora en salvar a los ciudadanos de Tarifa, que agonizan de hambre en las calles. Desde varias ciudades cercanas están por llegar varios carros con comida, pero temo que los benimerines los asalten. Por favor, lograd que al menos uno de esos carros llegue sano y salvo a las puertas de la ciudadela. Fray Diego irá con vosotros, ya que es el contacto que debe encontrarse junto a los suministradores de alimentos. Protegedle de todo mal.”

Los PJs podrán salir de Tarifa a través de dos puntos diferentes: la Atalaya sur del Castillo, por la cual saltaron en la Memoria 1, o dirigirse hacia la Atalaya en el norte de Tarifa y aprovechar para sincronizar esa sección del mapa, si aún no lo hubieran hecho. Una vez en el lado exterior de la muralla, los personajes deben atravesar el asentamiento benimerín que acampa tanto en la playa como en el terreno más firme cercano a la ciudadela, pudiendo hacerlo gracias a una serie de tiradas consecutivas de Discreción y Esconderse, con un malus de 15, o masacrando a todo aquel que se interponga en su camino. El destino de los personajes pasa por tener que esconderse al final del campamento benimerín para pasar desapercibidos, en caso contrario sus rivales les perseguirán hasta los carros y provocarían una DESINCRONIZACIÓN. Así mismo, la muerte de Fray Diego durante el breve

período de tiempo en el que atravesen el campamento, también provocaría una DESINCRONIZACIÓN.

Antes de atravesar por completo el campamento, los jugadores podrán realizar una tirada de Otear, seguida de otra de Escuchar si superaron la primera. Desencadenarán así una conversación que podrán espiar al completo si no se mueven entre un hombre que, a pesar de vestir ropas árabes, parece castellano con un joven de 10 años vestido con elegantes ropas femeninas de seda y collares.

“NE: - Mi amor, no podemos seguir torturando así a mi padre. Debemos convencerle para que se rinda.

Castellano: - ¿Y cómo lo haremos, mi pequeño y dulce Pedro? Tu padre es un terco y no claudicará fácilmente.

NE: - Háblale desde el corazón, como me hablas a mí. Comprenderá que nada puede hacer ante la inminente derrota.

C: - ¿Dejarse vencer por los benimerines? No creo que lo aceptara jamás.

NE: - Quizás acepte si voy contigo... ¡Comprenderá que no puede interponerse en nuestro amor, mi querido Juan! Eres un infante, ¡y pronto serás rey!

C: - ¿Rey?

NE: - ¡Sí! ¡Mi rey!”

La pareja se fundirá en un profundo beso para después, sujetos por la cintura, sonreírse y seguir besándose antes de entrar en una tienda del campamento. Fray Diego se encontrará entonces a punto de decir algo, pero la misión es más importante y asentirá a los PJs para que continúen el camino.

Una vez sea atravesado el campamento, a una distancia prudencial, se encontrarán con tantos carros como jugadores haya en el grupo. Uno de estos carros ha de llegar a la ciudadela de Tarifa, ya sea con sus ocupantes indemnes o sólo con los Asesinos sobre él, aunque si llegan todos, será mucho mejor

para los jugadores. Fray Diego recibirá al convoy antes de seguir la marcha.

“FD: - ¡Tranquilos amigos! ¡Soy Fray Diego, vengo a recibirlos para escoltarlos hasta Tarifa!

Carretero: - La situación es grave, me temo.

FD: - Así es, mi querido amigo. Los benimerines sitian la ciudad y no permiten a nadie entrar o salir. Pero tranquilos, mis compañeros nos ayudarán para llegar hasta el interior de las murallas.”

Los PJs deberán derrotar, con éxito, a tres oleadas de enemigos benimerines, formadas por 2d6 soldados, que intentarán por todos los medios que los carros fracasen en su intento de alcanzar Tarifa: saltarán sobre los carros, arrojarán piedras a los conductores, intentarán matar a los caballos... ¡Lo que sea! Sin embargo, una tirada crítica de Conducir Carro logrará al menos evitar una de estas

oleadas. Si no sobrevive ningún carro, la memoria se DESINCRONIZARÁ y volverán a comenzar en el mismo punto de partida.

Los PJs entrarán en Tarifa junto a Fray Diego y los carros supervivientes cuando alcancen las puertas, mientras los guardias de la ciudad ahuyentan a los soldados benimerines. La gente vitorea a los Asesinos y a Fray Diego, que son recibidos por Alonso Pérez de Guzmán con una amplia sonrisa. Sin embargo, el monje se acerca a él con expresión sombría.

“G: - ¡Amigos míos, nos habéis salvado! El pueblo de Tarifa os está eternamente agradecido.

FD: - Mi señor, debemos hablar...

G: - ¿A qué viene esa expresión, amigo Diego? ¡Rápido! ¿Qué aflige tu corazón?

FD: - No, aquí no. Vayamos a sus dependencias y le contaré algo terrible.”

MEMORIA 3

Fecha: Septiembre de 1294

Localización: Castillo de Alonso Pérez de Guzmán, Tarifa.

Desde que los Asesinos y Fray Diego consiguieron que los carros con alimentos, los ciudadanos de Tarifa se encuentran con un ánimo más elevado. Además, llegan buenas noticias por tierra y mar: los aliados de don Alonso están a punto de llegar y la derrota de Abu Yaqub está cercana.

Sin embargo, el Mentor de los Asesinos lleva desde entonces con un ánimo taciturno y sombrío. Apenas habla con nadie dentro de la ciudadela, sólo con su familia y Fray Diego. Los PJs se encuentran siempre cercanos a Alonso Pérez de Guzmán, pero a la vez son alejados por él mismo con su oscuro silencio.

Una mañana de septiembre, se oye un cuerno desde el lado sur de la muralla, en el lado del castillo de Tarifa. Pronto, uno de los guardias de la ciudadela entra atropelladamente a la sala principal donde se encuentran Guzmán, Fray Diego y los PJs.

“Soldado: - ¡Mi señor! ¡Abu Yaqub y sus aliados quieren negociar con vos!”

El Mentor asiente y se dirige al exterior con actitud decidida. Tras él irán Fray Diego y los PJs. Una vez fuera, cerca del saliente que permite efectuar un Salto de Fe, encontrarán a Guzmán mirando hacia abajo. Allí se encuentran, junto a Abu Yaqub, el infante Juan de Castilla y Pedro Alonso Pérez de Guzmán, el hijo del Mentor que se encuentra vestido como una mujer. Estos dos últimos son reconocidos por los PJs como la pareja de hombres que se besaba y entraba a la tienda en la memoria anterior.

“C: - ¡Ríndete, Alonso! Es por el bien de la ciudad, de sus habitantes y, sobre todo, por el bien del reino.

G: - ¿De qué reino hablas, maldito traidor? ¡Jamás se rendirá Tarifa ante moros y traidores!

NE: - Pero padre...

G: - ¡Silencio! Por lo que a mí respecta, no eres mi hijo. Ese degenerado bastardo traidor te ha corrompido, convirtiéndote en una burla para todos y un insulto a mi honor. ¡Honor que debe ser restaurado!”

En ese momento, Guzmán arroja una daga contra el Infante, pero falla y este queda clavado ante los pies de Juan de Castilla, que empieza a reír.

“G: - Antes de rendir esta plaza, preferiría ver muerto a ese degenerado que dice ser mi hijo.

C: - Así sea, estúpido. Caeréis, y tu cabeza adornará una pica en las puertas de la muralla.

G: - Yo no estaría tan seguro...”

Cuando Guzmán acaba por pronunciar esa última frase, se comienzan a ver a lo lejos varios barcos en los que ondea la bandera de la Corona de Aragón. Así mismo, suena la voz de alarma en el campamento benimerín, pues tropas de infantería y caballería castellanas han roto el cerco que había sobre la ciudadela de Tarifa y están acabando con sus hombres. Abu Yaqub, Juan de Castilla y Pedro Alonso de Guzmán huyen de las puertas de Tarifa, en dirección a la playa: Intentan escapar antes de que los aragoneses aparezcan y acaben con ellos. Mientras tanto, Guzmán cae de rodillas y, con lágrimas de rabia en sus ojos, encomienda a los Asesinos su última misión.

“G: - Acabad con él. Traedme su cabeza. Quiero al Infante Juan muerto antes de que consiga huir de la playa. Debemos restaurar no sólo mi honor, si no el de nuestro rey y el de la Corona de Castilla. ¡Vamos!”

Los Asesinos podrán bajar a la playa con un Salto de Fe, que sigue las mismas reglas que los anteriores. La playa es un hervidero de benimerines corriendo, junto a caballeros y soldados de Castilla y Aragón corriendo a acabar con sus vidas. Los jugadores deberán conseguir tres tiradas de Correr con éxito para poder alcanzar al Infante Juan de Castilla para poder combatir con él. Sin embargo, la estocada final la recibirá el joven Pedro Alonso de Guzmán, que pretende así salvar al hombre del que está enamorado. El Infante huirá con Abu Yaqub en una barca, mientras los PJs se reúnen alrededor del moribundo Pedro.

“NE: - Ah... ¿Esta es la sensación de la muerte? El hombre que creía que me amaba me abandona al ver que el peligro se acerca, mi padre me ha abandonado por traicionarle y ahora soy alguien sin patria ni familia... Nadie llorará mi muerte... Pero vosotros, Asesinos, seréis quienes conoceréis siempre la verdad. ¡No permitáis que mi padre sea deshonrado por la corte! Inventad una historia de sacrificio, de honor... Fui un estúpido...”

Mientras los benimerines siguen huyendo, Pedro Alonso de Guzmán fallece en la playa.

EPÍLOGO

Fecha: Septiembre de 1294


Localización: Puerta Norte, Tarifa

Los PJs se encuentran nuevamente montados a caballo, en la Puerta Norte de las murallas de la ciudadela. En esta ocasión son despedidos por Fray Diego, que les ha suministrado víveres y pertrechos suficientes para que continúen su camino hacia nuevos horizontes.

“FD: - Perdonad a don Alonso, pero en estos momentos no puede continuar con su labor como Mentor de los Asesinos. Ahora comenzará un período en el que se debe encontrar al más fuerte de entre los Maestros Asesinos y sea nombrado como el nuevo líder, pero eso será más adelante. Ahora, nuestro

señor me pidió que os deseara buena suerte y que, por favor, no divulgéis lo que conocéis acerca de su hijo. Todo el reino cree que fue sacrificado por un bien mayor, y hay gente que ya comienza a llamar a don Alonso “El Bueno”, incluido el propio rey, que le ha recompensado con más señoríos en la Corona de Castilla. Tened buen viaje, amigos míos. Espero que nos volvamos a ver algún día.”

¡Enhorabuena! Los PJs han conseguido sobrevivir al Asedio de Tarifa y conocen el origen de la leyenda de Guzmán el Bueno. Completar esta secuencia de Memoria les recompensa con **45 PX**.



RECUERDO COMPLETADO: SECUENCIA II TERMINADA

APÉNDICES

En las páginas siguientes encontrarás las guías necesarias para adaptar tu juego de **Aquelarre** a la experiencia de **Assassin's Creed**. Recuerda que todas estas reglas que se presentan a continuación son totalmente opcionales.

Además, al final del todo, tienes disponible la ficha para que la imprimas a todo color, con las nuevas habilidades y todo lo necesario para poder jugar.

ASESINOS

“La'a shay'a waq'un mountlaq bale koulon mounkime. La sabiduria de nuestro credo se revela en estas palabras: nada es verdad, todo esta permitido, actuamos en las sombras para servir a la luz: somos asesinos.”

Los miembros de la Orden de Asesinos no son miembros caóticos que se dedican a sesgar las vidas de cualquiera que se cruce en su camino. Estos Asesinos fueron miembros de una orden organizada que luchó en una continua guerra secreta contra los Templarios por más de dos mil años. Mientras los Templarios ansiaban el poder para salvar a la humanidad de sí misma controlando su libre albedrío, la Orden de los Asesinos luchó para asegurarse de que sobreviviera el libre pensamiento, ya que es lo que permite el progreso de nuevas ideas y el crecimiento de la individualidad.

Los PJs serán miembros de la Orden de Asesinos de la Corona de Castilla. Esta

Orden es heredera del antiguo Liberalis Circulum, el nombre que poseían los seguidores del credo en la época del Imperio Romano, aunque se pueden encontrar influencias de los Asesinos Levantinos de Masyaf dentro de sus costumbres, como consecuencia de la invasión musulmana en el año 711 después de Cristo. Para poder crear un personaje Asesino, siguiendo las reglas de Aquelarre, se deben de seguir los siguientes pasos:

Mínimos de Características:

15 en Agilidad, 20 en Habilidad, 10 en Percepción.

Limitaciones de armas y armaduras:

Un Asesino no tiene ninguna, salvo la impuesta por sí mismo.

Competencias primarias:

- Discreción
- Hoja Oculta
- Parkour
- Vista de Águila

Competencias secundarias:

- Escondarse
- Escuchar
- Disfrazarse
- Robar
- Trepar
- Pelea
- Dos habilidades de armas



CREACIÓN DE PERSONAJE

El sistema de creación de personaje está basado en Aquelarre, por lo que te resumimos aquí el método que utiliza. Así mismo, tienes algunas partes destacadas que son las que hemos editado para que el sistema se adapte a Assassin's Creed Iberia.

Posición social: Lanzaremos 1d10 para determinar la posición social de la familia del PJ. Aunque la clase del personaje ya está escogida, en este caso nos servirá para conocer el dinero que tiene disponible y todo lo relativo a su familia. Resultados: 1 – Alta Nobleza; 2 – Baja Nobleza; 3/4 – Burguesía; 5/6 – Villanos; 7/8/9/10 – Campesinos. Puedes encontrar más datos acerca de los beneficios de cada clase social en el manual básico de Aquelarre.

Determinar la profesión paterna: Como bien apunta el manual básico de Aquelarre, se deberá tirar 1d10 para determinar la profesión paterna y los conocimientos que han podido enseñar a nuestro personaje. Las nuevas tablas de profesión paterna son las siguientes:

Alta Nobleza	Baja Nobleza
1 Clérigo	1 Alquimista
2 Clérigo	2 Alquimista
3 Cortesano	3 Cortesano
4 Cortesano	4 Cortesano
5 Asesino	5 Asesino
6 Asesino	6 Asesino
7 Guerrero	7 Infanzón (Guerrero)
8 Guerrero	8 Infanzón (Guerrero)
9 Guerrero	9 Infanzón (Guerrero)
0 Guerrero	0 Infanzón (Guerrero)

Burguesía	Villano
1 Alquimista	1 Artesano
2 Cambista	2 Artesano
3 Comerciante	3 Goliardo
4 Asesino	4 Juglar
5 Escriba	5 Marino
6 Marino	6 Ladrón
7 Médico/Curandero	7 Asesino
8 Pirata	8 Pirata
9 Soldado	9 Soldado
0 Soldado	0 Soldado

Campesino
1 Almogávar
2 Bandido
3 Asesino
4 Asesino
5 Cazador
6 Curandero
7 Pastor
8 Siervo
9 Siervo
0 Soldado

Situación familiar, nacionalidad y grupo étnico: Estos apartados se llevarán a cabo de igual manera que en el resto de las fichas de Aquelarre. Puede que incluso quieras permitir a tus jugadores proceder de diferentes reinos, pero recuerda que la aventura es para Asesinos de la Corona de Castilla, así que lo mejor será que los trasfondos estén bien hilados.

Racionalidad e Irracionalidad: Aunque la competencia Vista de Águila permite una identificación de objetivos sobrehumana, no deriva de ningún poder mágico. Este aspecto puede ser eliminado si el Director de Juego lo cree necesario o, por otra parte, hacer que se deba hacer una tirada de IRR, ganando 1d4 puntos si no han conseguido sacarla con éxito.

NUEVAS COMPETENCIAS

Hoja Oculta (Habilidad): El arma favorita de los Asesinos, usada tanto para fines ceremoniales como de lucha. La cuchilla estaba compuesta por una hoja, la cual salía de unas placas de metal gracias a un movimiento de cuerdas. El primer uso documentado de ésta fue en el año 465 a.C, cuando el Asesino persa Darío dio muerte al rey Jerjes I de Persia. Esta competencia provoca una muerte instantánea en el objetivo en el caso de no encontrarse en combate y siendo el ataque siempre por sorpresa. Por supuesto, esta norma es completamente a discreción del DJ.


Parkour (Agilidad): es una disciplina que consiste en desplazarse en cualquier entorno (en ambientes urbanos o naturales), usando las habilidades del propio cuerpo, procurando ser lo más rápido y fluido posible y efectuando movimientos seguros y eficientes. Esto significa superar obstáculos que se presenten en el recorrido, tales como vallas, muros, etc.

Vista de Águila (Percepción): comúnmente llamada El Sexto Sentido es una visión especial que obtuvieron algunos Asesinos gracias a Aquellos Que Vinieron Antes. Gracias a esta vista, los asesinos podían captar el aura de las personas que les rodeaban. Los asesinos que adquieren este poder, si llegan a dominarlo bien puede pasar de **Vista de Águila** a **Sentido de Águila**. Con esta mejora, un asesino puede ver dónde ha ido su objetivo o incluso al revés, donde irá.

SINCRONIZACIÓN Y MAPAS

Uno de los atractivos de la saga de videojuegos Assassin's Creed es el recorrer

las ciudades en busca de Atalayas a las que escalar para poder obtener un pedacito de mapa. Para poder llevar a nuestra partida de rol este aspecto de los videojuegos, puedes aplicar la siguiente regla que puede ser de cierta utilidad si tus jugadores quieren sentir al máximo la experiencia Assassin's Creed.

Las atalayas están marcadas en los mapas con el símbolo . Para desvelar la sección pertinente del mapa (todo depende de cuál sea), el jugador debe llevar a cabo con éxito tres tiradas, por este orden: Tregar, Parkour y Vista de Águila. Si falla la tirada de Parkour, el personaje caerá y sufrirá 1d4 de daño que podrá recuperarse con el tiempo (a razón de 1 PV por cada cinco minutos reales); fallar la tirada de Vista de Águila conlleva que no se ha realizado la sincronización.

Por supuesto, asegura a todos tus jugadores que bajo cada atalaya hay un resistente carro de paja que frenará su caída contra el suelo, una vez hayan superado una tirada de Saltar (fallar implicará un salto al vacío). A no ser que quieras que mueran de una manera cruel (lo que produciría una DESINCRONIZACIÓN).

DESINCRONIZACIÓN

Cuando un personaje muere, es de obligado cumplimiento que se produzca una DESINCRONIZACIÓN, así como fallar en algunos aspectos de las misiones. Esto se debe a que, en realidad, lo que ha ocurrido no debió haber pasado, ya que estamos jugando (supuestamente) con hechos acontecidos realmente durante aquellos años. Queda en tus manos, estimado DJ, decidir qué punto es al que deben retroceder en aquellas

DESINCRONIZACIONES en las que no hay nada marcado.

Esto sirve tanto de castigo como de recompensa a los jugadores fieles, que se han molestado en crear y mejorar su

personaje durante muchas sesiones. Además, se supone que juegan con sus antepasados y, si muere el PJ... ¡El jugador no existiría

ESTADÍSTICAS DE LOS PNJs

Soldados Benimerines



FUE	14	Altura	1'70 m
AGI	16	Peso	70 kg
HAB	20	Apariencia	13
RES	18	Armadura Natural	Carece
PER	15		
COM	10	RR	60 %
CUL	10	IRR	40%

Armas: Espada 45 % (1d8 + 1 + 1d6), Arco Corto 45 % (2d6)

Armadura: Cuero Reforzado (Protección 3)

Competencias: Correr 55%, Discreción 35%, Otear 40 %, Rastrear 45 %, Tortura 45 %

Alonso Pérez de Guzmán, el Bueno



FUE	20	Altura	1'75 m
AGI	11	Peso	77 kg
HAB	17	Apariencia	15
RES	20	Armadura Natural	Carece
PER	15		
COM	10	RR	70 %
CUL	12	IRR	30%

Armas: Espadón 70 % (1d10 + 2 + 1d6), Espada 60 % (1d8 + 1 + 1d4), Hoja Oculta 75 % (2d4)¹

Armadura: Cota de Malla (Protección 5)

Competencias: Buscar 40 %, Cabalgar 55 %, Escudo 55 %, Esquivar 40 %, Leer/Escribir 40 %, Lanzar 70 %, Mando 55 %, Memoria 60 %, Parkour 60 %, Primeros Auxilios 45 %, Vista de Águila 80 %

¹ El daño se aplica sólo en caso de combate, siguiendo las mismas reglas de Hoja Oculta que con los PJs

Infante Juan de Castilla



FUE	10	Altura	1'50 m
AGI	18	Peso	45 kg
HAB	20	Apariencia	18
RES	10	Armadura Natural	Carece
PER	12		
COM	20	RR	45 %
CUL	10	IRR	55%

Armas: Arco corto 75 % (2d6), Espada corta 60 % (2d6 +1)

Armadura: Ropa Gruesa (Protección 1)

Competencias: Artesanía 75 %, Correr 90 %, Disfrazarse 75 %, Elocuencia 95 %, Escondarse 90 %, Esquivar 70 %, Robar 75 %

Fray Diego



FUE	10	Altura	1'62 m
AGI	15	Peso	60 kg
HAB	12	Apariencia	12
RES	15	Armadura Natural	Carece
PER	10		
COM	20	RR	80 %
CUL	5	IRR	20%

Armas: Daga 30 % (2d3 + 1d4)

Armadura: Carece

Competencias: Correr 30 %, Discreción 40%, Escondarse 75 %

Edad

 Habilidad Paterna

RASGOS DE CARÁCTER Y EVENTOS		
Nº	Descripción	Efecto
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Nº	Descripción	Efecto

[illegible]

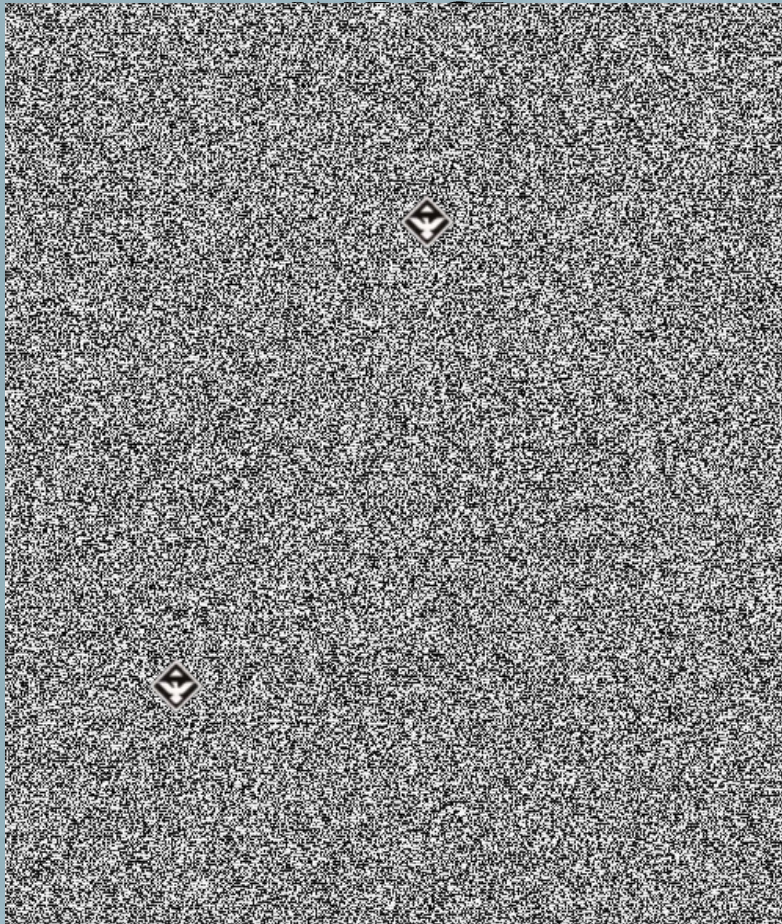
1 Florín Portugués
21 maravedíes castellanos
1 Florín navarro
1 Maravedí castellano
1 Croa catalán
1 Sueldo navarro
1 Dinar Granadino
36 maravedíes castellanos

Dinero: _____

Renta: Gasto:

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

Mapa sin sincronizar



Mapa sincronizado

