



Apéndices:

Ayudas de juego y fichas de personajes



Ayuda de juego A:

Yo, Ramiro II, te concedo el permiso y el deber de asesinar a la dama Sancha, hija del Rey de Navarra, el día 5 de enero en la abadía de San Julián, donde tiene previsto pasar la noche.

FDO: Ramiro II

Ayuda de juego B:

De acuerdo con nuestro trato. Dile al ciego que nos veremos en las criptas la tarde después de matarla. Asegúrate de que trae el resto del dinero.

Personajes jugadores

A continuación os presentamos las fichas de los personajes jugadores ordenadas por orden alfabético. En el apartado "descripción" hemos añadido un objetivo secreto opcional para cada

personaje que puedes usar para añadir tensión a la partida, dado que están pensados para que los jugadores sospechen entre sí. Estos objetivos están relacionados con el trasfondo que aparece al final de la ficha de cada uno de los personajes y por experiencia propia, recomendamos usarlos.

- Bolga

[illegible]

Ingreso mensual:_____ Gasto semanal:_____

- Possione

Una Biblia

[illegible]

- hechizos y rituales

[illegible]

Notag

- Servidores y Criados

[illegible]

Bolsa con hierbas medicinales
Vial con veneno (acónito)
Cuchillo
Instrumental quirúrgico
Pentáculo de bronce (bien escondido)
Grimorio con los hechizos que te sabes

[illegible]

Equipo transportado

[illegible]

— Bolga —

Dineros: 80 maravedies

Ingreso mensual: **Gasto semanal:**

Dogsong

Espada familiar

Ropa de viaje

Carta de recomendación por parte del ejército

(no sabe leerla, pero sabe que es buena para él)

Servicios y Rituales

[illegible]

Notes

— Der vidoeres y Criadoos —

[illegible]

————— Equipo transportado ————— Bolsa —————

This image shows a full page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a template for handwriting practice or general writing. There are no margins, text, or other markings on the page.

————— **Posestones** —————

[illegible]

Hechizos y Rituales

[illegible]

————— Notas ————— ————— Servidores y Criados —————

Ser judío en la España medieval es una auténtica pesadilla, pero también tiene sus ventajas. Nadie te tiene en cuenta y puedes pasar desapercibido con facilidad. Es por eso por lo que la corona leonesa te reclutó como informador y espía hace ya cinco años. Tu último encargo es asistir a la cena de la adoración de los reyes en una abadía cercana a León y descubrir a un espía del emir de Granada que sabes asistirá a la cena. Tu lealtad a la corona es incuestionable, y harás cualquier cosa para sacar a ese espía de circulación.

[illegible]

Personajes no jugadores

A continuación os presentamos las fichas de los personajes no jugadores, ordenados por orden alfabético. Incluimos tan sólo las competencias en las que tienen entrenamiento, quedando el resto con la puntuación básica de su característica.

Alfonso (h)

Nombre: Fray Alfonso (Rey Alfonso IV)

Reino: Castilla

Grupo étnico: Asturleonés

Posición social: Alta nobleza

Familia: Viudo/un hijo

Profesión: Monje

Profesión Paterna: Cortesano (rey)

Características:

FUE	10	ASP:	10
AGI	10	Templanza:	50
HAB	15	RR:	10
RES	10	IRR:	90
PER	15	PF:	2
COM	20	PC:	18
CUL	20	Suerte:	55

PV: 10

Sano: 10

Herido: 5

Malherido: 2

Inconsciente: 0

Muerto: -10

Competencias:

-Conocimiento Mágico (CUL): 70

-Corte (COM): 70

-Descubrir (PER): 60

-Elocuencia (COM): 80

-Enseñar (COM): 60

-Latín: 60



-Castellano: 80

-Bable: 100

-Leer y escribir (CUL): 60

-Mando (COM): 70

-Teología (CUL): 70

-Espadas (HAB): 50

Posesiones:

-Vestimentas de monje

-Bolsa con los componentes de hechizo que conoce.

Hechizos conocidos:

-Cuerda de Cridavents: Aquelarre Breviarium (página 148).

-Piel de Lobo: Aquelarre Breviarium (página 152).

-Tormento: Aquelarre Breviarium (página 153).

-Aquelarre (Guland): Aquelarre Breviarium (página 159).

Miguel Fernández de Lugo

Nombre: Miguel Fernández de Lugo

Reino: Castilla

Grupo étnico: Gallego

Posición social: Campesino

Familia: Sin familia

Profesión: Bandido

Profesión Paterna: Ladrón

Características:

FUE	20	ASP:	15
AGI	15	Templanza:	70
HAB	20	RR:	65
RES	15	IRR:	35
PER	15	PF:	13
COM	5	PC:	7
CUL	10	Suerte:	25

PV: 15

Sano: 15
Herido: 7
Malherido: 3
Inconsciente: 0
Muerto: -15

Competencias:

-Descubrir (PER): 45
-Disfrazarse (COM): 50
-Escuchar (PER): 40
-Esquivar (AGI): 40
-Castellano: 40
-Gallego: 100
-Lanzar (AGI): 50
-Sigilo (AGI): 75
-Tormento (HAB): 60
-Tregar (AGI): 70

Ataques:

Bracamante: 80% **Daño: 1D6+1D6+2**
Pelea: 75% **Daño: 1D3+1D6**

Posesiones:

-50 Maravedíes.
-Disfraz de arquitecto (ropa lujosa).
-Bracamante (oculto siempre, excepto cuando lo vaya a usar).
-Estuche para pergaminos y planos.
-Carta de asesinato (Ayuda de juego A).

Nahid Ibn Jaldun

Nombre: Nahid ibn Jaldun
Reino: Granada
Grupo étnico: Árabe
Posición social: Mercader
Familia: Casado/dos hijos
Profesión: Soldado
Profesión Paterna: Mercader



Características:

FUE	15	ASP:	15
AGI	15	Templanza:	50
HAB	15	RR:	50
RES	15	IRR:	50
PER	15	PF:	10
COM	10	PC:	10
CUL	15	Suerte:	35

PV: 15

Sano: 15
Herido: 7
Malherido: 3
Inconsciente: 0
Muerto: -15

Competencias:

-Conducir Carro (HAB): 45
-Descubrir (PER): 45
-Esquivar (AGI): 45
-Árabe: 60
-Castellano: 60
-Andalusí: 100
-Sanar (HAB): 45
-Sigilo (AGI): 45
-Tormento (HAB): 45

Ataques:

Alfanje: 60%	Daño: 1D10+1D4+1
Almarada: 60%	Daño: 1D4+1D4+2
Pelea: 45%	Daño: 1D3+1D4

Posesiones:

-Ropas lujosas.
-Ropas de viaje.
-Un carro lleno de especias y el burro que tira de él.
-Carta en árabe donde se puede apreciar que claramente es un espía del emir de Granada y un posible agente doble.
-Armas.



Oveco Núñez (h)

Nombre: Oveco Núñez

Reino: Castilla

Grupo étnico: Asturleonés

Posición social: Alta nobleza

Familia: Sin familia

Profesión: Clérigo

Profesión Paterna: Infanzón

Características:

FUE	10	ASP:	10
AGI	15	Templanza:	70
HAB	10	RR:	75
RES	10	IRR:	25
PER	20	PF:	15
COM	15	PC:	5
CUL	20	Suerte:	55

PV: 10

Sano: 10

Herido: 5

Malherido: 2

Inconsciente: 0

Muerto: -10

Competencias:

- Conocimiento Mágico (CUL): 40
- Corte (COM): 70
- Descubrir (PER): 50
- Elocuencia (COM): 45
- Empatía (PER): 60
- Enseñar (COM): 60
- Latín: 60
- Castellano: 80
- Bable: 100
- Leer y escribir (CUL): 60
- Memoria (PER): 40
- Teología (CUL): 80

Posesiones:

-1750 Maravedíes.



-Ropa lujosa clerical.

-Ropa lujosa normal.

-Anillo de obispo (valorado en 500 maravedíes).

-Biblia ilustrada (valorada en 300 maravedíes).

-Los escritos necesarios para realizar los rituales de fe que conoce.

Hechizos conocidos:

-**Todos los rituales del Ordo Primus:** Aquelarre Breviarium (página 171 en adelante).

-**Confrontación:** Aquelarre Breviarium (página 175).

-**Bendición:** Aquelarre Breviarium (página 174).

-**Revelación:** Aquelarre Breviarium (página 176).

-**Pentecostés:** Aquelarre Breviarium (página 176).

-**Exorcismo:** Aquelarre Breviarium (página 177).

Pere Gómez

Nombre: Pere Gómez

Reino: Castilla

Grupo étnico: Castellano

Posición social: Villano

Familia: Sin familia

Profesión: Monje

Profesión Paterna: Brujo

Características:

FUE	15	ASP:	15
AGI	10	Templanza:	50
HAB	10	RR:	0
RES	15	IRR:	100
PER	20	PF:	0
COM	10	PC:	20
CUL	20	Suerte:	50

PV: 15
Sano: 15
Herido: 7
Malherido: 3
Inconsciente: 0
Muerto: -15



Competencias:

- Astrología (CUL): 30
- Conocimiento Mágico (CUL): 85
- Descubrir (PER): 40
- Empatía (PER): 40
- Escuchar (PER): 60
- Castellano: 100
- Latín: 60
- Griego: 20
- Leer y escribir (CUL): 60
- Teología (CUL): 60

Posesiones:

- Vestimentas de monje.
- Bolsa con los componentes de hechizo que conoce.
- Pluma, papel y tinta.

Hechizos conocidos:

- Furia: Aquelarre Breviarium (página 148).
- Piel de Lobo: Aquelarre Breviarium (página 152).
- Ungüento de Bruja: Aquelarre Breviarium (página 154).
- Maldición del Gul: Aquelarre Breviarium (página 158).
- Aquelarre (Guland): Aquelarre Breviarium (página 159).

Rodrigo González de Pamplona

Nombre: Rodrigo González de Pamplona
Reino: Navarra

Grupo étnico: Navarro
Posición social: Baja nobleza
Familia: Sin familia
Profesión: Infanzón
Profesión Paterna: Cortesano

Características:

FUE	20	ASP:	20
AGI	15	Templanza:	70
HAB	20	RR:	60
RES	15	IRR:	40
PER	15	PF:	12
COM	10	PC:	8
CUL	5	Suerte:	30

PV: 15
Sano: 15
Herido: 7
Malherido: 3
Inconsciente: 0
Muerto: -15



Prot: 4 cabeza; resto 5 (Loriga de malla y bacinete)

Competencias:

- Cabalgar (AGI): 75
- Corte (COM): 50
- Esquivar (AGI): 40
- Aragonés: 15
- Castellano: 100
- Mando (COM): 60
- Tormento (HAB): 50

Ataques:

Espada: 80% Daño: 1D8+1D6+1

Posesiones:

- 500 maravedíes.
- Espada familiar.

-Salvoconductos del rey de Navarra para
atravesar territorio leonés.

Sancha Sánchez (h)

Nombre: Sancha Sánchez

Reino: Navarra

Grupo étnico: Navarro

Posición social: Alta nobleza

Familia: Viuda dos veces/dos hijos

Profesión: Infanzón

Profesión Paterna: Cortesano

Características:

FUE	10	ASP:	20
AGI	15	Templanza:	30
HAB	10	RR:	50
RES	15	IRR:	50
PER	15	PF:	10
COM	20	PC:	10
CUL	15	Suerte:	50

PV: 15

Sano: 15

Herido: 7

Malherido: 3

Inconsciente: 0

Muerto: -15



Prot: 2 (todo el cuerpo: Gambesón y capete)

Competencias:

- Cabalgar (AGI): 40
- Cantar (COM): 40
- Corte (COM): 80
- Degustar (PER): 40
- Disfrazarse (COM): 50
- Elocuencia (COM): 60
- Empatía (PER): 45

-Escuchar (PER): 40

-Aragonés: 45

-Castellano: 100

-Leer y escribir (CUL): 50

-Leyendas (CUL): 30

-Mando (COM): 50

-Seducción (ASP): 60

Posesiones:

-1.000 maravedíes.

-Espada y armadura (no sabe usarla).

-Ropas lujosas (tanto de hombre como de mujer).

-Tiara real (valorada en 3.000 maravedíes).

Nombre: Sancha Sánchez

Criados y servidores:

-Tu criada Elvira, que a efectos de juego, tiene las mismas características y competencias que tú, al haber sido educada para suplantarle.

-Rodrigo González de Pamplona y los soldados navarros que os acompañan.

Soldados navarros

Características:

FUE	20	ASP:	10
AGI	15	Templanza:	50
HAB	15	RR:	50
RES	20	IRR:	50
PER	15	PF:	10
COM	10	PC:	10
CUL	5	Suerte:	30

PV: 15

Sano: 15

Herido: 7

Malherido: 3

Inconsciente: 0

Muerto: -15

Prot: 2 (todo el cuerpo: Gambesón, escudo y capacete)

Competencias:

- Cabalgar (AGI): 45
- Descubrir (PER): 40
- Escuchar (PER): 40
- Esquivar (AGI): 30
- Rastrear (PER): 40

Ataques:

Espada: 70% **Daño:** 1D8+1D6+1
Lanza corta: 80% **Daño:** 1D6+1D6+1

- 80 Maravedíes.
- Juego de dados.
- Cuerno para llamar al resto de compañeros.



Peones

A continuación encontraréis peones recortables de cada personaje importante de la abadía. Los hemos creado con el fin de que tengáis un constante conocimiento de donde está cada personaje en cualquier momento de la partida. Esperamos que os resulten útiles.

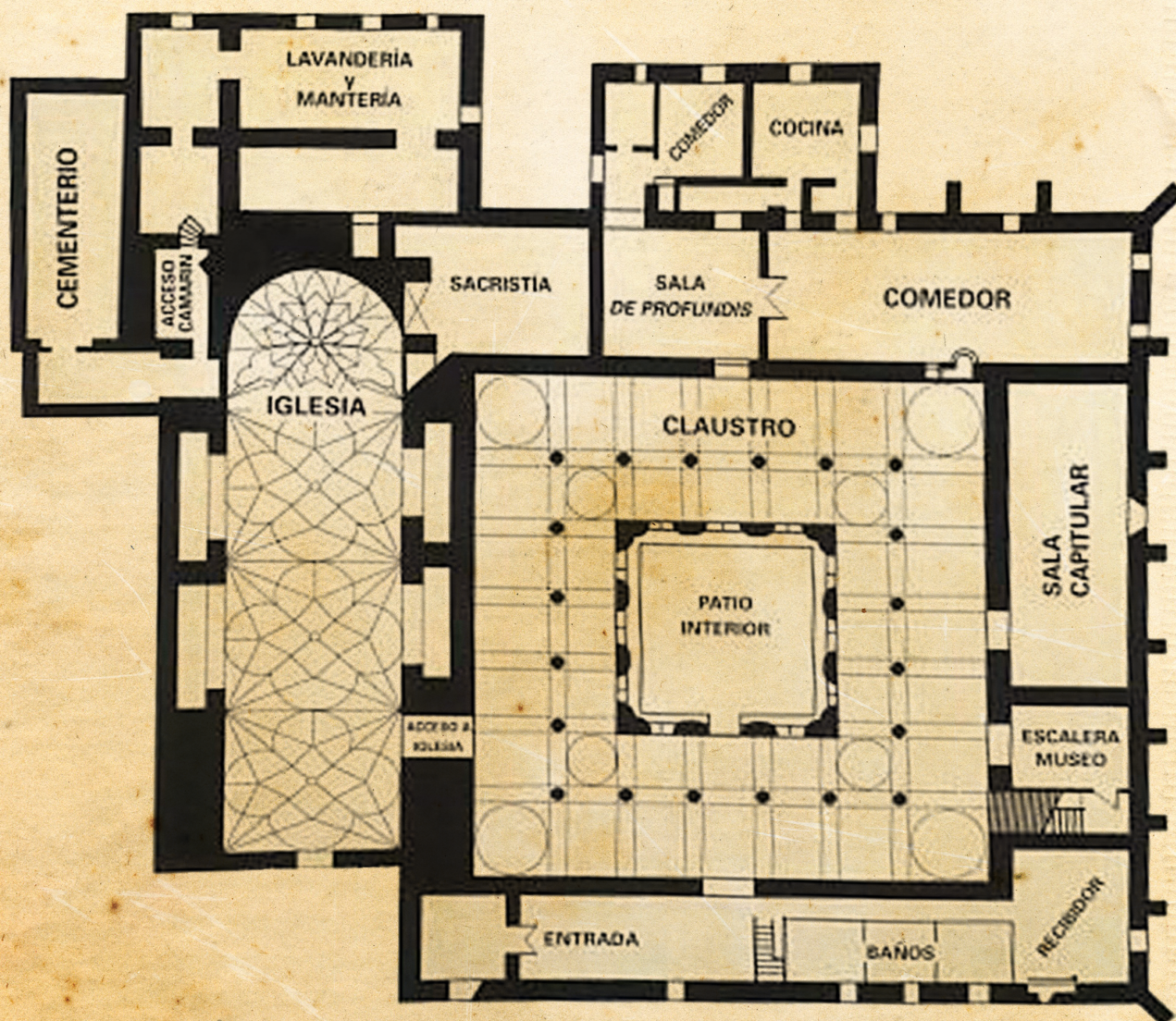




Mapas

A continuación planteamos dos mapas de la abadía en la que sucede la aventura: Uno es de planta, para que veáis con facilidad todas las habitaciones de la abadía y el otro es isométrico, para que podáis apreciar bien sus alturas y elementos arquitectónicos.

También incluimos una leyenda para que podáis orientaros sobre dónde discurren las distintas escenas de la aventura.



Escena 1: El patio (Mapa isométrico zona A).

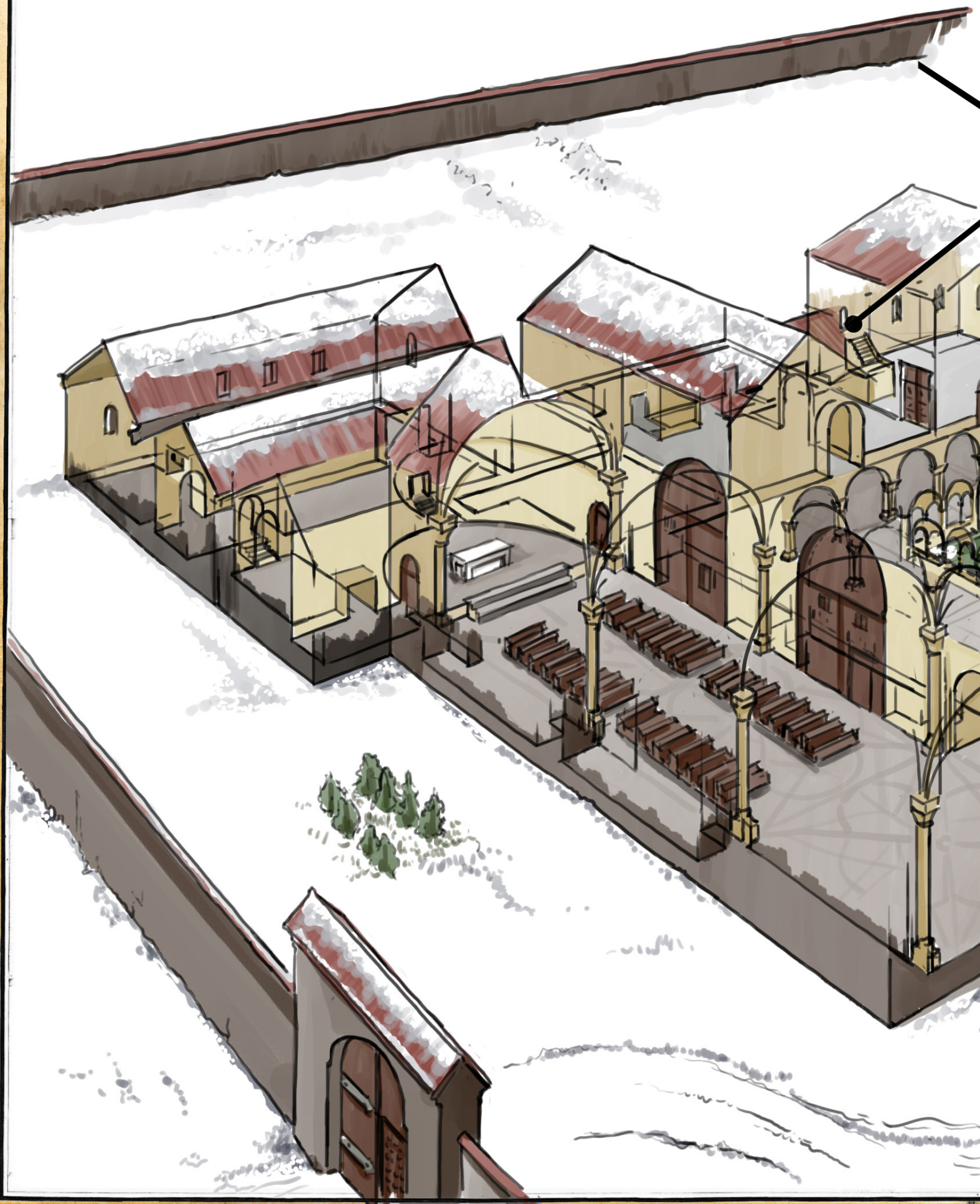
Escena 2: Los baños (Mapa de planta, Entrada y Baños).

Escena 3: La cena (Mapa de planta, comedor).

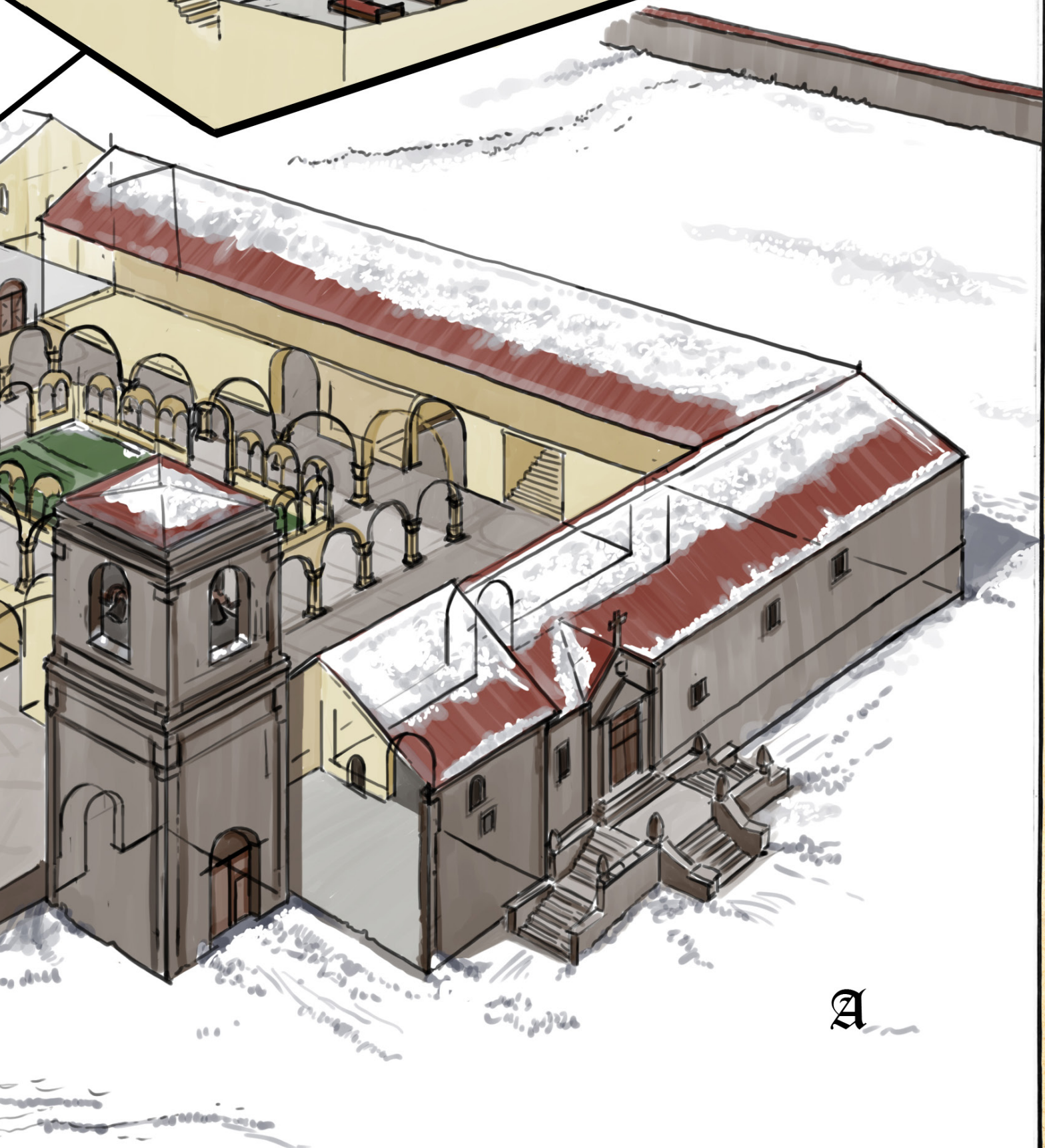
Escena 4: La consulta (Mapa de planta, sala "de profundis").

Escena 5: El crimen (Mapa de planta, comedor->Desde él suben unas escaleras que llevan a las habitaciones, las cuales encontrarás en el mapa isométrico, en la zona B).

Escena 6: La caza de brujas (Toda la abadía)



B



A



Autor del módulo
Diego Marqués Vega



Diego Marqués Vega

Bienvenido a Códice, el compendio de las historias interminables donde podrás encarnar los personajes más variopintos.

En nuestra web encontrarás material adicional, personajes pregenerados, ayudas de juego y otras aventuras listas para jugar en descarga gratuita.

Si diriges alguna de nuestras aventuras, nos gustaría que nos escribieses comentándonos que tal te ha ido y que nos mencionases en caso de jugarlas Online.



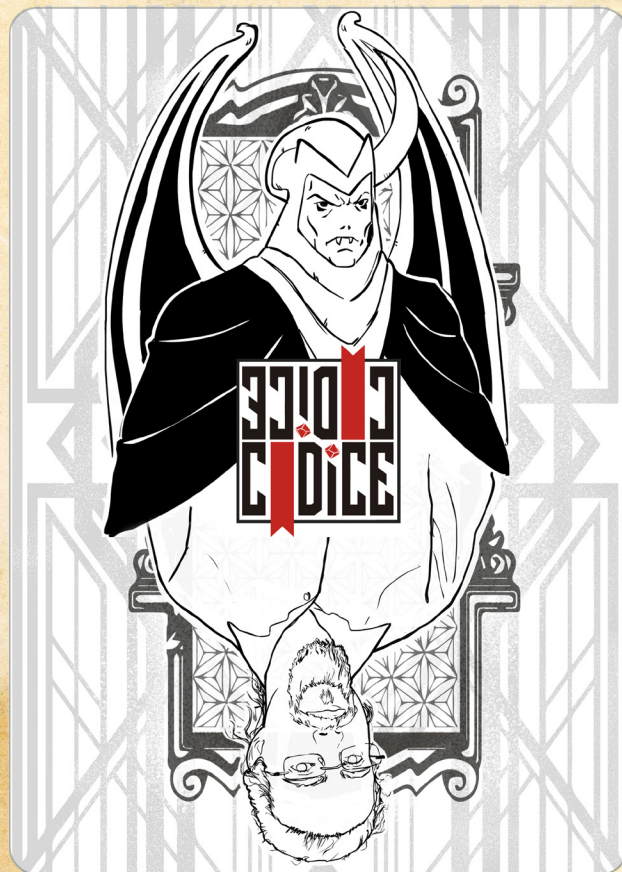
www.codice.tk



Códice grupo creativo



codicegrupocreativo@gmail.com



El equipo que hizo posible este módulo:

Ilustraciones  Marlock

Maquetación  Diego Marqués Vega

Corrección de textos:  David Gutiérrez

 Zapo Valenzuela

 Carlos C

 Sirio Sesenra

Mapa  Aoren

Y próximamente en Códice....:

