

ET AUREUM NUMERUM EST...

Nueva versión para 7ºMar de una aventura escrita originariamente para "Flashing Blades" y publicada en el número 6 de la revista "Troll" (Julio de 1987). Con el permiso de Ricard Ibañez.

San Cristóbal, primus de 1668...

Los hechos son los siguientes: El erudito don Borja Serra, docto aunque excéntrico personaje (teólogo, matemático y aficionado a la química), está en la actualidad estudiando viejos pergaminos de la biblioteca de San Cristóbal para encontrar el llamado "número de oro" o "sucesión áurea". Dicho número, secreto celosamente guardado por los antiguos sabios de Numa, es muy útil para realizar determinadas operaciones aritméticas, y además, según los cánones del mundo antiguo, era la clave de la proporción perfecta a nivel arquitectónico y artístico. Hasta aquí, perfecto, pero la Inquisición considera que hay que acotar los campos del saber y está considerando eliminarle. Por fortuna, un miembro de Los Vagos llamada Lilia, que ha logrado infiltrarse en la Inquisición, le ha mandado una nota anónima avisándole del peligro que corre.

La cosa se complica cuando su criado Gonzalo cree descubrir que el fruto de los estudios del erudito es en realidad encontrar la fórmula de la transmutación de los metales para fabricar oro a raíz de cualquier substancia. Presa de la excitación, huye de la casa para aliarse con una banda de delincuentes cuyo actual jefe es un tal "Bufanda" (apodado así porque siempre lleva una raída bufanda gris al cuello). Junto a sus nuevos socios, el criado traidor regresa a la casa con intención de torturar a su amo y arrancarle su secreto. Pero Serra ha interpretado mal la desaparición de Gonzalo, teme que la Inquisición le haya asesinado y decide huir de la ciudad. Sólo se detiene el tiempo suficiente para enviar un mensaje por posta urgente a Rocío Encino, su sobrina y único pariente cercano, que reside en la ciudad de Tarago. Cuando llegan, "Bufanda" y sus muchachos solamente encuentran una casa vacía... pero el criminal es un hombre paciente, tiene tiempo y sabe esperar, mantiene la casa vigilada y aguarda. Una semana y media más tarde la figura de un apuesto (aunque imberbe) muchacho, ataviado con un vistoso sombrero verde, intenta entrar en la casa. Se trata de Rocío Encino, la sobrina del erudito que, disfrazada de hombre para mejor pasar desapercibida, intenta encontrar a su tío. Fernando, el lugarteniente de "Bufanda", y cuatro de sus hombres intentan atraparla. En la huida, Rocío intenta despistar a sus perseguidores entrando en la Taberna del Toro Bermejo.

Introducción para los Héroes

Una fresca noche de invierno, los Héroes se encuentran en la Taberna del Toro Bermejo, cercana a la posada donde se hospedan, vaciando unos vasos de vino, jugando a las cartas sus últimas monedas o quizás intentando atrapar entre

sus brazos a la moza de abundantes pechos que sirve las mesas con el fin de jurarle amor eterno... por lo menos durante media hora. El ambiente es bullicioso pero sin tensiones, y todo parece indicar que va a ser una tranquila velada...

Donde aparece un sombrero verde

De pronto la puerta principal se abre, y una figura cruza corriendo la posada, tan precipitadamente que choca con uno de los Héroes (elegir alguno más o menos bajo de estatura), cayendo ambos al suelo. El desconocido no se detiene ni a murmurar una disculpa, se levanta y sale por la puertecilla que conduce al patio trasero antes de que nadie pueda detenerlo. Los sombreros de ambos han caído al suelo. El desconocido, en su precipitación, coge accidentalmente el del Héroe, dejando su vistoso sombrero verde tras de sí. Aquél que se lo ponga o lo examine con cuidado notará un bulto extraño, producido por un papel doblado debajo del forro. Por otro lado, los Héroes no tendrán excesivo tiempo para investigaciones, ya que casi a continuación de que el desconocido desaparezca por una puerta, cinco malcarados sujetos (Fernando y sus hombres) irrumpirán por la otra y señalando al Héroe que tenga el famoso sombrero verde calado o en la mano gritarán: ¡Ahí está!, lanzándose sobre él (De seguir el sombrero en el suelo se lanzarán contra quien no tenga, creyendo que se le ha caído). Los matones se lanzarán contra el Héroe sin armas, aunque desenvainarán si alguien del grupo lo hace. Si alguno de ellos muere, si Fernando resulta herido o si encuentran demasiada resistencia, intentarán la huida escapando por las calles en la oscuridad. Si alguien dispara un arma de fuego... la ronda, que casualmente está en los alrededores, llegará al cabo de D5 asaltos de combate.

Nota para el DJ: Si los Héroes logran coger algún prisionero, ya sea en la taberna o en la calle, confesará trabajar para un tal "Bufanda" que les ha ordenado capturar vivo (aunque no necesariamente ileso) a ese hombre. Si los Héroes indagan en busca de más detalles podrán averiguar además, que uno de ellos ha oído decir que van tras alguien que puede fabricar oro de la nada.

Lo ideal sería que algunos matasietes escaparan pero que el grupo lograra atrapar a uno. Tras el combate los Héroes pueden examinar con calma el sombrero y la nota:

Querida Rocío: No te asustes ante mi brusca huida pero el pobre Gonzalo ha desaparecido y me temo que ahora vengan a por mí. Vete inmediatamente de Tarago y dirígete a mi casa en San Cristóbal. Allí encontrarás la clave de mi paradero, que se encuentra frente y tras tus ojos. Quizá te sigan así que debes estar atenta. Desconfía especialmente de un hombre con una marca de nacimiento en forma de media luna. Tu tío que te quiere.

-Borja Serra-

Si los Héroes se asoman al patio interior buscando al misterioso (ahora ya no tanto) dueño del sombrero verde, se encontrarán con que está desierto. No da directamente a la calle, pero la tapia no es un obstáculo para una persona medianamente ágil.

Con todo, el grupo no tardará demasiado en tropezarse con la decidida Rocío Encino, que los acechará a la salida de la taberna para seguirlos de cerca e intentar recuperar su sombrero y la nota que hay en él. De hecho, realizará su petición pistola en mano, y los acontecimientos posteriores dependerán de las acciones de los Héroes:

a) Si los miembros del grupo intentan convencerla de que pretenden ayudarla, se negará a aceptarla (desconfía de unos desconocidos tan altruistas) y montará el arma con un ominoso click-clack mientras vuelve a exigirles que le den el sombrero. La joven está MUY nerviosa pero aun así será incapaz de apretar el gatillo a sangre fría contra un semejante, y en el momento más dramáticamente adecuado, perderá el sentido (uno de los Héroes debería recogerla en sus brazos antes de que caiga al suelo).

b) Los Héroes reaccionan violentamente... pues intenta huir (al fin y al cabo no necesita la carta para nada).

c) Los Héroes echan a andar hacia la cercana posada donde se hospedan y se dan cuenta de que alguien les sigue (**Tirada opuesta de Ingenio vs Ingenio+Seguir** de la chica) y logran capturarla: lo confiesa todo escupiéndoselo a la cara, segura de que son los hombres que perseguían a su tío.

d) Los Héroes dicen "bueno vale" y le entregan la nota. Pues parpadea un poco sorprendida de que todo sea tan fácil, traga saliva y huye a todo correr (¡¿Pero con que clase de Héroes de pacotilla juegas tu?!).

Nota para el DJ: Es necesario evitar a toda costa que algún gárrulo con los cables cruzados mate a la chica por error, que nos j la aventura.***

Si llevan a la inconsciente Rocío a la posada y los Héroes deciden ayudarla a encontrar a su tío para protegerlo de sus desconocidos enemigos, al día siguiente los conducirá a la casa.

Si por el contrario los Héroes dejan que Rocío huya y no obstante desean seguir con el misterio podrán enterarse por sus contactos habituales (**previa tirada de Ingenio+Rumores vs 15**) que con el nombre de Borja Serra se conoce en la ciudad a un erudito, antiguo catedrático de la universidad. Caudal inagotable de conocimientos pues es docto en Teología, Matemáticas, Astronomía y otros saberes, entre los que según las malas lenguas se incluye el ocultismo. Su dirección es relativamente bien conocida (**tirada de**

Ingenio+Rumores vs 10 por parte del Héroe que se interese por ella para averiguarla).

También pudiera suceder que los Héroes se desentiendan de la chica y del misterio (mal, mal...). En ese caso serán sometidos a vigilancia por los hombres de "Bufanda", que no vacilarán en llegar al secuestro, la tortura o el asesinato para alcanzar sus propósitos pues creen que ellos saben donde se oculta el erudito Serra.

Donde una casa pequeña contiene un gran misterio

Nota para el DJ: Si Rocío no se ha unido al grupo inmediatamente después del incidente de la posada, los Héroes la encontrarán en el interior de la casa, intentando desentrañar el enigma.

La casa del erudito es pequeña, de dos pisos. La puerta delantera está cerrada, y los postigos de las ventanas bien cerrados. No obstante, la puerta de atrás, que da a un pequeño corral, es otro cantar: no hacen falta tiradas para ver que ha sido forzada, y está simplemente entornada...

Si alguno de los miembros del grupo, empujado por un sano y paranoico sentimiento de supervivencia, anuncia su deseo de examinar los alrededores en busca de sospechosos, el éxito en una **tirada Ingenio+Con. de las calles vs 20** le hará fijarse en un mendigo que a todas luces dormita en un portal frente a la casa, envuelto en una manta... manta que presenta un bulto que podría (con cierta buena voluntad) pasar por una muleta... pero que se parece en forma y aspecto, sospechosamente, a una espada. Y es que se trata de Joselito, otro de los hombres de "Bufanda" quien, de sentirse descubierto, tratará de huir (persecución al canto). Si el Héroe ha hecho al menos **2 aumentos en la tirada anterior** podrá descubrir también una sombra detrás de una ventana, en una casa cercana: Se trata de uno de los agentes de la Inquisición, que también busca al sabio. Si los Héroes intentan atrapar a la sombra, cuando entren en la casa (tras tirar abajo la puerta) ya se habrá esfumado por una salida trasera. Lo único que descubrirán son indicios de que alguien lleva mucho tiempo de guardia en ese lugar (restos de comida, botellas de vino vacías, una improvisada hamaca...) y un libro de ensayo abierto apoyado en la repisa de la ventana (escrito en theáno por un tal Largo Gallegos de Aldana) que defiende las tesis de la Inquisición.

La Casa

Descripción de las habitaciones:

Zaguán (el equivalente a nuestro recibidor actual): La sala está decorada únicamente con un cofre de tapa plana (que sirve también como asiento). Está abierto y su contenido (capas, mantas y ropas de abrigo en general) se encuentran desparramados aquí y allá.

Cocina: El hogar está lleno de ceniza, y el tiro de la chimenea parece a punto de atascarse de pura suciedad. Hay una mesa de madera de roble, muy recia. Un arcón guarda la vajilla de loza, que en su mayor parte ha sido arrojada al suelo. La alacena adolece de un desorden similar, y es evidente que ha sufrido un saqueo. Hay una puerta forzada que va a dar al corral posterior.

Biblioteca: Alberga una respetable colección de casi cien tomos, en su mayoría tratados científicos (matemáticas, química y astronomía) o de teología. Muchos de ellos son manuscritos redactados en théano y un par incluso en lunar (violación flagrante del embargo de la Iglesia). Aunque se han tirado un par de libros al suelo, el desorden es mucho menor que en el resto de la casa (los supersticiosos hombres de “Bufanda” han supuesto que se trataba de libros de brujería, y no han querido tocarlos; los inquisidores no han podido entrar debido a la vigilancia de los anteriores).

En un atril se encuentra un libro abierto, manuscrito en pulcro théano. Aquél que sea capaz de leerlo descubrirá que se trata de un libro de actas eclesiásticas. Si se busca el año 1623 se encontrará fácilmente el nombre de un tal Ignacio del Barro, cuyo nombre ha sido destacado por posteriores anotaciones en tinta roja. Aquellos que sepan théano podrán leer el acta, levantada tras la muerte del antedicho, las partes señaladas indican que al parecer se trataba de un sacerdote apóstata del norte de Gallegos que practicaba la brujería conocida como “El Fuego Interior”. A pesar de lo cual solamente usó sus negras habilidades para hacer el bien, ayudando en lo posible y en lo imposible a amigos y vecinos. Por ello era querido por todos, y nunca fue denunciado, descubriéndose estos hechos tan solo después de su muerte, acaecida en 1608 a causa de unas fiebres malignas. El funcionario que levantó el acta concluye diciendo que la Iglesia del Profeta Redentor, en Villalobos, al pie de la Sierra de Hierro, fue cerrada por orden del Gran Inquisidor y Valentín, el hijo de cinco años del sacerdote, llevado al monasterio de San Onofre para ser educado en la fe vaticana ya que su madre murió al darle a luz.

Comedor: Una gran mesa, sillas, una estantería que ha sido volcada. Al pie de la chimenea, arrancado de la pared, se encuentra un hermoso cuadro en el que está pintada una niña (Rocío Encino de pequeña). Escritos en la parte posterior del lienzo se encuentran los números:

12, 19, 25, 27, 14, 21, 19

16, 23, 24

12, 9, 9, 27, 26

IIIXXCDM

o sea:
IGNACIO
DEL
BARRO
(1623)

Si los Héroes son un pelín gznápiros y no acaban de pillar la idea del mensaje, el misericordioso DJ se puede sacar de la manga que Rocío conoce el código (o, al menos, parte del mismo) para dar alguna pista sobre su resolución (por ejemplo, que las cifras podrían corresponder a letras y estar en el mismo sentido que el año).

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Laboratorio: Redomas, probetas, alambiques y demás cachivaches. La mayor parte de ellos estrellados contra el suelo. Sin embargo, una **tirada de Ingenio+Filosofía Natural vs 15** permitirá deducir que Serra trabajaba con diferentes óxidos metálicos. En una mesa se encuentra un desordenado montón de papeles que también siembran el suelo, junto a los fragmentos de cristal. Sin necesidad de tiradas, es aquí donde más se han cebado los intrusos. **Una tirada de Ingenio vs 20** permitirá encontrar un arrugado fragmento de una nota. En ella puede leerse: "et numerum aureum est: 1,1,2,3,5,8,13,21..."

Nota para el DJ: *Se trata de un modo de encontrar el llamado número áureo de la proporción perfecta: Esta sucesión numérica (llamada la "sucesión Fibonacci" debido al matemático que la descubrió) permite, sumando a un número su anterior, formar una sucesión, que dividida da el valor aproximado del famoso número.*

Dormitorio: Una gran cama, con la ropa deshecha y el colchón desgarrado, destripado de su relleno de borra de lana. Igualmente el baúl está abierto en un bostezo, con todo su contenido vomitado alrededor. Hay una mancha de orina en un rincón, manchando la alfombra (pequeño homenaje a los hermanos Cohen).

Los Héroes se pueden encontrar otro par de dormitorios y una fresquera, tan saqueadas como las anteriores habitaciones, sin mayor interés.

Donde se realiza un viaje

Es de esperar que de la visita a la casa sepan dónde se encuentra escondido el tío de Rocío: en la aldea de Villalobos, en la provincia de Gallegos. Debido a que estamos en lo peor del bloqueo naval (el almirante Orduño aun no ha lanzado el contraataque castellano), ningún capitán querrá arriesgarse a salir del puerto por miedo a sufrir el ataque de alguno de los piquetes montaignenses que peinan La Boca, así que a no ser que los Héroes dispongan de un medio de transporte propio (en cuyo caso tendrás que ser tú quien les amenice la travesía), tendrán que ir en la línea de postas que cubre regularmente el trayecto San Cristóbal - San Gustavo por el camino de la costa. El precio del trayecto en carruaje es de un doblón (cinco gremiales). No incluye ni el alojamiento ni la comida en la venta, ya que a pesar de las relativamente buenas condiciones de los caminos se tardan casi tres días en llegar hasta San Gustavo por lo que el grupo tendrá que hacer al menos un par de noches en alguna posada. El carruaje

cuenta en total con ocho plazas. Además de los Héroes y Rocío, viajan en ella dos pasajeros más:

- **El Sargento Luis Sobrón de Sobrón.** Es un hombre hosco y poco hablador, de temperamento muy vivo y adusto mostacho que retará a cualquiera a la menor provocación. Viaja a San Gustavo desde su guarnición en Tarago por motivos familiares sobre los que parece bastante reservado, cosa que quizás inspire la paranoia del grupo.

- **El Padre Sebastián Nuñez de Bejarano.** Un individuo grueso y afable. De charla agradable, viaja a San Gustavo para hacerse cargo del transporte de ciertos libros del Colegio de Santa Lucía a la Universidad de San Cristóbal. En realidad el supuesto sacerdote se llama Miguel Romance, Alto Inquisidor a las ordenes directas de Esteban Verdugo. Si algún Héroe sospecha de él y pasa una **tirada opuesta de Ingenio+Observación vs Brío+Sinceridad del inquisidor** podrá apreciar algo raro, cierto brillo de excesivo interés en sus miradas, cierta solapada avidez en sus preguntas, algo poco natural en sus respuestas. **Solamente entonces el DJ le dejará hacer una segunda tirada, de Ingenio vs 15**, para que se dé cuenta de la curiosa marca que el religioso tiene en la mano izquierda: una fea mancha de nacimiento en forma de media luna...

Si los Héroes no han dado esquinazo a los hombres de "Bufanda" en San Cristóbal (matando o neutralizando al falso mendigo) estos se enterarán del viaje y prepararán una emboscada. Al atardecer del segundo día de viaje la posta encontrará el camino bloqueado por una carreta, sin tiro y aparentemente abandonada. Cuando el carruaje se detenga, los hombres de "el bufanda" atacarán. Su plan es muy sencillo: matarlos a todos excepto a Rocío, para torturarla y obligarla a confesar dónde se encuentra su tío. Son ocho, más el propio "Bufanda", Gonzalo y Fernando y Joselito si sobrevivieron a su anterior encuentro con el grupo. Si "Bufanda" muere, el resto huirá.

Evidentemente, si los Héroes disponen de transporte propio (caballos o un carro) no llevarán consigo ningún pasajero, pero no por ello se librarán de la emboscada.

Al llegar a San Gustavo, los Héroes deberán alquilar o comprar caballos o un carruaje, si es que no lo hicieron en la Villa, pues no hay ninguna línea regular hasta Villalobos. Los caminos hasta la aldea están en mucho peor estado que por los que han ido hasta ahora, de modo que el viaje hasta el pueblo durará tres días más.

Por su parte, en San Gustavo el supuesto "Padre Sebastián" se reunirá con sus camaradas locales, enviando a uno de ellos a seguir discretamente a los Héroes. Un miembro del grupo que desee comprobar que nadie les sigue podrá hacerlo con una **tirada de Ingenio vs 20**, detectando así, a lo lejos, al solitario jinete que les ronda los pasos.

Donde todo se explica y todo ¿termina?

Al anochecer del tercer día (sexto desde su salida de San Cristóbal) el grupo llega a Villalobos. Se trata de una pequeña y aislada aldea, de gente sencilla pero desconfiada hacia los forasteros. Nada que no se pueda arreglar con algo de educación, mano izquierda y alguna propina a tiempo, más que nada para relajar los ánimos. Por otro lado, dar con el paradero de Serra no es difícil con simpatías o sin ellas; es el único forastero del pueblo. Una viuda que vive cerca de los restos de la "Iglesia Maldita" le ha alquilado una habitación. Borja Serra es un anciano de pelo y barba blancos, cuerpo menudo y ojos vivaces, que se mueve con agilidad pese a sus años. Su único equipaje es un hatillo de ropa, un grueso fajo de papeles (la obra de su vida, asegura) y una pistola que, a la hora de la verdad, no está muy seguro de saber usar. Abrazará con efusión a su sobrina, escuchando ansioso el relato de su odisea. Del mismo modo, hará al grupo numerosas preguntas sobre los posibles indicios que hayan podido encontrar de la Inquisición, poniéndoles en guardia contra ella. Para desilusión de los más ambiciosos, les explicará que su objetivo no es encontrar la mítica fórmula para fabricar oro, sino simplemente resolver un problema matemático.

Los Héroes pueden decidir entre quedarse a pasar la noche en la aldea (solo hay otra habitación disponible, pero pueden dormir en el pajar de la casa) o intentar huir inmediatamente con Rocío y su tío si se sienten perseguidos. En ambos casos, Miguel Romance y sus hombres intentarán dar un golpe de mano nocturno para llevarse con ellos a Serra (prendiendo fuego a la casa en el proceso). De resultar imposible intentarán hacerse al menos con Rocío, para canjearla más tarde por su tío (quieren hacer escarmiento público con él en San Cristóbal, a modo de aviso para los demás eruditos de la Universidad).

Los doce inquisidores lucharán hasta la muerte. Solo el fanático Miguel Romance, de ver las cosas muy difíciles, intentará huir (y si tiene alguna posibilidad el DJ haría bien en conservarlo para el futuro porque los Altos Inquisidores con deudas pendientes sientan bien a cualquier campaña).

Si el grupo fuese perdiendo la lucha, Maese Serra se sacará un as de la manga, si tiene la posibilidad (que la casa esté ardiendo, etc.), extenderá la mano, "agarrará" un puñado de fuego y se lo arrojará a los inquisidores, desvelando de este modo su mayor secreto a los Héroes, y es que Serra es el nieto de Ignacio del Barro, el brujo de buen corazón, y por eso eligió refugiarse en este lugar.

Conclusión

Caso de que todo salga bien, los Héroes consigan rechazar a los Inquisidores y el erudito sobreviva... bueno, se irá con su sobrina hacia el sur, hacia San Felipe, para embarcar allí rumbo a Vodacce, donde afirma que estará seguro, pues tiene amigos poderosos (¿el Colegio Invisible?) que le protegerán.

Si el DJ quiere alargar la aventura, los Héroes pueden escoltarles en su viaje. Si no, es el momento de la despedida...

Persecución por las calles de San Cristóbal:

1-2 Los Héroes se cruzan con una patrulla de soldados a caballo (pasar entre las patas de los caballos es un **Maña+Volteretas vs 20** o perderle y además tener que dar muchas explicaciones al oficial al mando.

3-4 El Héroe que va más adelantado resbala sobre una boñiga de caballo y cae al suelo (añade D5).

5-6 Nada ocurre.

7-8 Joselito arroja al suelo a un jinete y sale huyendo a caballo pero cerca hay una montura atada, si algún Héroe la coge (pertenece a un noble que está en la barbería) puede seguir la persecución en la tabla inferior.

9-0 Joselito tropieza con un carro lleno de jaulas con patos, quedando enredado entre las jaulas de mimbre y siendo atrapado.

Persecución a caballo:

1-2 El Héroe pasa junto a un carro lleno de verduras, su caballo se detiene en seco arrojándole al suelo (1g1 de daño) y se pone a comerse las zanahorias. Fin de la persecución y además deberá abonar al aldeano las zanahorias (1 gremial).

3-4 La aglomeración de un mercado hace que tanto perseguidor como perseguido deban abandonar sus monturas. Continúa la persecución a pie, pero a partir de ahora se usa Juego de piernas en vez de Con. de las calles.

5-6 Nada ocurre.

7-8 Joselito se hace la picha un lío y debe hacer una tirada de **Ingenio+Con. de las calles vs 15** o acabar en un callejón sin salida y ser atrapado inmediatamente.

9-0 Joselito se encuentra de frente con un carro lleno de verduras, primero el perseguido y luego el perseguidor, deben hacer una tirada de **Maña+Equitación vs 20** para saltarlo o caerse del caballo y terminar con la persecución.

By Aker.

ET AUREUM NUMERUM EST... (PNJs)

LOS BUENOS

Rocío Encino: Heroína

Musculo 2, Maña 3, Ingenio 2, Brío 2, Donaire 3

Reputación: +4

Arcano: No.

Trasfondos: No.

Ventajas: Acento castellano (Aldana), Buena apariencia (+1), Castellano (L/E), Théano (L/E), Vodacciano (L/E).

Armas de fuego: Ataque 1

Artista: Músico (Guitarra) 3

Atleta: Esprintar 1, Juego de piernas 1, Lanzar 1 Tregar 1

Cortesano: Bailar 2, Etiqueta 1, Moda 1, Oratoria 3

Doctor: Diagnósis 1, Primeros auxilios 2

Erudito: Documentación 2, Filosofía 2, Historia 3, Matemáticas 3

Profesor: Documentación 2, Escribir 2, Oratoria 3

Rocío es el único familiar directo de maese Serra. La joven se gana la vida como maestra en una pequeña aldea a las afueras de Tarago. Es una joven de pelo oscuro, ojos marrones y rostro agradable que viste con ropas de viaje.

Rocío está armada con dos pistolas que preferiría no tener que usar.

Borja Serra: Héroe

Musculo 1, Maña 2, Ingenio 5, Brío 3, Donaire 3

Reputación: +38

Arcano: La Luna Invertida.

Trasfondos: Cazado.

Ventajas: Acento castellano (Aldana), Castellano (L/E), Chispa de genialidad (matemáticas), Contactos (El Colegio Invisible), Educación castellana, Théano (L/E), Universidad, Vodacciano (L/E).

Cortesano: Bailar 1, Etiqueta 2, Moda 1, Oratoria 4

Erudito: Documentación 4, Filosofía 4, Historia 1, Matemáticas 5, Astronomía 4, Filosofía natural 4, Teología 4, Ocultismo 3

Profesor: Documentación 4, Escribir 4, Ocultismo 3, Oratoria 4, Filosofía natural 4, Teología 4

Sacerdote: Oratoria 4, Filosofía 4, Escribir 4

Viudo desde muy joven, este apacible erudito ha dedicado toda su vida a la enseñanza en las Universidades de San Cristóbal y Dionna. Hace tiempo que se le ofreció entrar a formar parte del "Colegio Invisible", pero rechazó la oferta pues él era "un humilde profesor de matemáticas y no un político". De aspecto frágil y ojos vivarachos, maese Serra posee una pistola que compró al pasar por San Agustín, y que casi no sabe ni cargar.

Luis Sobrón de Sobrón: Secuaz

Musculo 3, Maña 2, Ingenio 2, Brío 3, Donaire 2

Reputación: +12

Trasfondos: Prometido.

Ventajas: Acento castellano (Gallegos), Castellano (L/E), Comisión (sargento), Gremio de espadachines.

Aldana: Finta (esgrima) 2, Floritura (esgrima) 1, Riposte (esgrima) 1

Armas de fuego: Ataque 3

Atleta: Esprintar 2, Juego de piernas 2, Lanzar 1 Tregar 1

Comandante: Estrategia 1, Táctica 2

Cortesano: Bailar 2, Etiqueta 2, Moda 1, Oratoria 1

Esgrima: Ataque 2, Parada 2

Jinete: Equitación 3, Adiestrar animales 2

El sargento Sobrón viaja debido a que antes de alistarse prometió casarse con una joven a la que ya no ama. Ahora debe volver y explicárselo, lo que precisamente no ayuda a mejorar su ya de por sí explosivo carácter.

LOS MALOS

“Bufanda”: Villano

Musculo 3, Maña 3, Ingenio 3, Brío 3, Donaire 3

Reputación: -13

Arcano: No.

Trasfondos: Buscado, Exiliado.

Ventajas: Acento vodacciano (Islas), Castellano, Gremio de espadachines, Reflejos de combate, Vodacciano.

Ambrogia: Empuñadura (esgrima) 2, Finta (esgrima) 2, Riposte (esgrima) 2, E. Debilidad 2

Armas de fuego: Ataque 2

Atleta: Esprintar 2, Juego de piernas 2, Lanzar 1 Tregar 1

Criminal: Juegos de azar 2, Sigilo 2, Escondarse 2, Emboscada 2

Cuchillo: Ataque 2, Parada 2

Esgrima: Ataque 3, Parada 3

Pelea sucia: Ataque 3, Golpe a la garganta 1

Perillán: Con. de las calles 3, Sociabilidad 3

Apenas un puñado de hombres han visto la horrible cicatriz que cruza de lado a lado la garganta de “Bufanda”, y menos aun han vivido para contarlo. Al parecer, el supersticioso vodacce piensa que quien la vea podrá matarle más fácilmente. Por lo demás, nada se sabe de este despiadado espadachín, ni siquiera su verdadero nombre.

Fernando y Joselito: Secuaces de “Bufanda”

Musculo 2, Maña 3, Ingenio 2, Brío 3, Donaire 2

Reputación: -8

Trasfondos: No.

Ventajas: Acento castellano (Aldana), Castellano (L/E).

Atleta: Esprintar 2, Juego de piernas 2, Lanzar 1 Tregar 1

Esgrima: Ataque 2, Parada 2

Pelea sucia: Ataque 2

Perillán: Con. de las calles 3, Sociabilidad 3

Típica escoria callejera, están a las ordenes de "Bufanda" desde que este asumió el mando del monipodio por el expeditivo método de rajarle las tripas al anterior jefe de la banda.

Gonzalo: Secuaz de "Bufanda"

Musculo 2, Maña 2, Ingenio 2, Brío 2, Donaire 2

Reputación: -2

Trasfondos: No.

Ventajas: Acento castellano (Soldano), Castellano (L/E), Théano (L/E)

Cuchillo: Ataque 2, Parada 2

Pelea sucia: Ataque 1

Perillán: Con. de las calles 1, Sociabilidad 1

Sirviente: Discreción 2, Etiqueta 2, Labores manuales 2, Moda 1

De naturaleza cobarde, vil y traicionera, así le paga a su amo el haberle dado cierta educación enseñándole a leer en sus ratos libres. Si el combate va mal para el grupo de "Bufanda", huirá a la menor oportunidad.

Matones de la banda de "Bufanda"

NaS: 15

Amenaza: 2

Ataque (esgrima) +2, Con. de las calles +2

Armas: Espadas, Cuchillos.

Miguel Romance: Villano

Musculo 3, Maña 2, Ingenio 3, Brío 4, Donaire 3

Reputación: -4

Arcano: La Fuerza.

Trasfondos: Traición.

Ventajas: Acento castellano (Aldana), Castellano (L/E), Fe, Montaignense (L/E), Théano (L/E), Vodacciano (L/E), Universidad.

Armas de fuego: Ataque 2, Recarga 1

Cortesano: Bailar 1, Etiqueta 2, Moda 1, Oratoria 3, Diplomacia 1, Labia 4, Sinceridad 4

Cuchillo: Ataque 1, Parada 1

Erudito: Documentación 2, Filosofía 3, Historia 2, Matemáticas 1, Teología 3, Ocultismo 2

Esgrima: Ataque 1, Parada 2

Espía: Escondarse 1, Sigilo 2, Chantaje 4, Criptografía 3, Interrogar 3

Jinete: Equitación 2

Sacerdote: Oratoria 3, Filosofía 3, Escribir 1, Diplomacia 1, Labia 4

Una estrella ascendente dentro de la Inquisición. Romance ha medrado enormemente dentro de la secta desde que comenzara su carrera como simple "topo" entre los estudiantes de la Universidad de San Cristóbal. Antiguo

alumno de Serra, aceptó con especial placer la orden de acabar con el viejo profesor que en una ocasión le suspendió. Su especialidad es valerse de su carisma para hacer que sus objetivos se confíen. No es muy bueno en combate, así que suele recurrir a trampas elaboradas antes que a la fuerza bruta. Si tiene que combatir, a menudo recurrirá a otros mientras él se mantiene en segundo plano con un ojo puesto en la salida más cercana. Miguel jamás ha fallado en una misión, y si alguna vez lo hiciera, el responsable seguramente se ganaría su rencor eterno. Al fin y al cabo, no va a dejar que un par de desarrapados manchen su "expediente".

Inquisidores

NaS: 20

Amenaza: 3

Ataque (armas de fuego) +1, Ataque (esgrima) +1, Sigilo +1

Armas: Espadas (6) Pistolas (15)

By Aker.