



**Alaric de Matafosca**  
Capitán experimentado  
Barón de Matafosca

## Fortalezas y Limitaciones:

Combate (capitanear tropas) 2

Duro como el hierro 1

Primeros auxilios 0

Mala puntería -1

## Estímulos:

Vengarse de los Moriscos que le mutilaron y mataron a su hijo.

Encontrar a alguien digno de serle legada la Baronía de Matafosca.

## Peculiaridades:

### La ira de Dios:

Durante un combate contra infieles los Dados de Malestar y de Heridas que coincidan con el Dado Básico suman 1 punto al resultado final. El resto de reglas no se ven alteradas.

## Hoja de Combate:

### Iniciativa:

Reflejos  $\uparrow +2\clubsuit$

Sangre Fria  $\uparrow +3\clubsuit$

### Aquante:

Normal  $\uparrow +1\clubsuit$

Cota con refuerzos  $2\uparrow +1\clubsuit$

### Desarmado:

Defensa  $\uparrow +2\clubsuit$

Ataque  $\uparrow +2\clubsuit$

Daño  $\uparrow$

### Espada larga y Escudo:

Defensa  $\uparrow +3\clubsuit +1$

Ataque  $\uparrow +2\clubsuit$

Daño  $2\uparrow +1$

## Historia:

El campo de batalla siempre ha sido tu hogar, y también el hogar de tus antecesores, todos dignos soldados cristianos y piadosos señores de la Baronía de Matafosca, allá en los pirineos catalano-aragoneses. Has liderado a los hombres durante incontables batallas, y estabas convencido de que la luz del señor os protegía. O, tal vez, en realidad sentías una arrogante superioridad debida a tu destreza con las armas que Dios se vio obligado a corregir de cruel manera.

Fuiste capturado por los moriscos en uno de los combates que liderabas. En ese mismo asalto, falleció también tu hijo y único heredero, Blai, tratando de salvarte la vida. Las pesadillas y la culpa te persiguen de noche y de día.

Diste la bienvenida a la muerte con los brazos abiertos, pero el destino que te esperaba era aún más cruel. Tus rivales te capturaron y encerraron en sus mazmorras, a la espera de un rescate que nunca llegó. Según supiste más tarde, tu esposa se había quitado la vida al saber de la muerte de Blai. Cuando los infieles te castraron, pusieron fin definitivamente a tu ilustre linaje de guerreros. Ya no había nada que pudieses hacer.

Fray Nolasco y su orden religiosa de Mercedarios te salvó la vida y te rescató de las prisiones musulmanas, pero tu alma sigue prisionera y torturada.

Estas buscando a un heredero digno de legar la baronía de Matafosca, has pensado, por supuesto en los Mercedarios o la Iglesia, y de hecho es una opción que no has descartado por completo, pero sigues creyendo que existe la posibilidad de encontrar a alguien que sea capaz de asegurar la continuidad de tu estirpe y del legado de Matafosca, y tu fe en Dios se ha resentido un poco tras el suicidio de tu esposa y tu paso por las mazmorras moriscas.



**Beatriz de Puigfortí**  
Religiosa de noble origen  
Hija del Conde de Puigfortí

## Fortalezas y Limitaciones:

Labia (Autoridad) 2  
Instruida 1  
Primeros auxilios 0  
Físicamente delicada -1

## Estímulos:

Asegurarle a su hijo bastardo Ildefons el mejor futuro posible.  
Encontrar un esposo... o, por lo menos un amante, que vele su sueño.

## Peculiaridades:

### La fuerza de una madre:

Si el bienestar de tu hijo se ve amenazado de algún modo, puedes ignorar cualesquiera Dados de Heridas o de Malestar que acumules al tratar de protegerle.

## Hoja de Combate:

### Iniciativa:

Reflejos ↔

Sangre Fria ↔

### Aquante:

Normal ↓

Cota de malla ↑↓

### Desarmado:

Defensa ↔

Ataque ↓

Daño ↓

### Puñal:

Defensa ↔ +1♣

Ataque ↓

Daño ↓ +1

### Espada y Escudo:

Defensa ↔ +1♣ +1

Ataque ↔

Daño ↔ ↓ +1

### Arco corto:

Defensa ↔

Ataque ↔

Daño ↔

## Historia:

El futuro era prometedor para la heredera del Condado de Puigfortí, hasta que, en un viaje marítimo, de camino a encontrarse con el que debía de ser su prometido, fue capturada por piratas moriscos y hecha prisionera. Su virtud fue mancillada en numerosísimas ocasiones, y para cuando Fray Nolasco, de la Orden de los Mercedarios, pudo rescatarla de las mazmorras de los infieles la noble dama estaba ya en avanzado estado de gestación. De aquellas violaciones nació Ildefons, un niño hermosísimo y muy despierto, al que el Conde mandó matar, pero Beatriz, que siempre había sido dócil y respetuosa, se opuso a las órdenes de su padre con uñas y dientes, hasta el punto de amenazar con matarse ella. Asustado, su padre accedió a respetar la vida del niño, a cambio de que ella renunciara a la herencia de Puigfortí y tomase los hábitos.

Desde ese día, Beatriz se ha convertido en una persona muy persuasiva, combinando su natural carisma, su aun intacta belleza, la seguridad que le confiere haber sobrevivido al infierno morisco y la autoridad que provienen de su posición en el clero y en la nobleza. Ha puesto todo su ingenio e influencia al servicio de su hijo, que ahora tiene seis años, y al que pretende legar el mejor futuro posible. Eso pasaría por encontrar un padre para el muchacho, o, lo que es lo mismo, un marido para ella, si bien por su adquirida condición de religiosa, y su turbulento pasado a manos de los moriscos, este sueño parece más bien una quimera imposible.

Beatriz, no obstante, no halla en la religión el consuelo que su corazón anhela, pero ¿qué hombre podría aceptarla? ¿Quién querría compartir su lecho? Cada noche, Beatriz se despierta con pesadillas sobre lo ocurrido en las mazmorras de los infieles, recuerdos que, por fortuna, se deshilachan con las nuevas luces del día.



Miquelet de Ca l'Obrador  
Forrajeador y antiguo furtivo  
Miliciano campesino

## Fortalezas y Limitaciones:

Cazador (sigilo) 2

Chismorrear 1

Primeros auxilios 0

Enclenque -1

## Estímulos:

Vengarse de los nobles en general, responsables de todas sus desgracias.  
Enterarse de todo, satisfacer su curiosidad y difundir chismorreos.

## Peculiaridades:

### La suerte del audaz:

Al tentar la suerte puedes coger más de un Dado. Los Dados de Suerte que coincidan con el Dado Básico que tomes suman 1 punto al resultado final, pero no los recuperas para tu reserva.

## Hoja de Combate:

### Iniciativa:

Reflejos ↑

Sangre Fria ↑

### Aquante:

Normal ↓

Pielles y cuero 2↓

### Desarmado:

Defensa ↑

Ataque ↔

Daño ↓

### Cuchillo:

Defensa ↑ +1♣

Ataque ↑

Daño ↓ +1

### Arco corto:

Defensa ↑

Ataque ↑ +2♣

Daño ↔

### Lanza corta:

Defensa ↑ +2♣

Ataque ↑ +2♣

Daño ↔ ↓ +1

## Historia:

Siempre has tenido un exceso de confianza en tus capacidades. Era así cuando cazabas furtivamente en las tierras de tu señor, y sus hombres te capturaron, pero la suerte favorece a los audaces, así que, de algún modo, lograste convencerle de que perdonase tus faltas a cambio de servirle como forrajeador en su ejército.

De nuevo, te confiaste durante tus misiones de exploración, y fuiste capturado por una patrulla morisca. Te encerraron en las mazmorras de su castillo y te torturaron con sádica vileza. Te emascularon, robándote así tu virilidad, y te molieron los huesos hasta dejarte casi incapaz de levantarte del suelo.

Finalmente, Fray Nolasco, de la Orden de los Mercedarios, pagó tu rescate y te liberó junto al resto de prisioneros. No le importó que no fueses de noble cuna, como el resto. De hecho, durante tu estancia en las mazmorras moriscas aprendiste a apreciar al resto de tus compañeros de celda, muchos de ellos nobles, y nació en ti algo que podría catalogarse como amistad o incluso lealtad. No obstante, no te engañas. Puede que estos pocos nobles en concreto merezcan tu respeto o incluso tu ayuda, pero nada de esto habría sucedido de no haber sido por aquel primer cruel señor que te condenó a servir en sus milicias y a luchar en una guerra que no era la tuya como castigo por querer alimentar a tu familia. Sí, cierto, no tenías familia, pero eso es un detalle intrascendente. ¿O acaso tú mismo no mereces alimentarte? Tus compañeros desconocen el odio que sientes por las clases pudientes, y de hecho creen que estás agradecido porque ellos te permiten integrarte en sus reuniones de nobles y participar en sus maquinaciones. Lo cierto es que sí aprecias una cosa, los chismorreos que de allí sacas. Te encanta ser la persona más bien informada del campamento, y poder moverte en todos sus estratos.



**Derryck de Wildshire**  
Sargento de lanceros mercenario  
Caballero de origen sajón

## Fortalezas y Limitaciones:

Jinete 2  
Combate (lanza) 1  
Don de lenguas 0  
Ruidoso -1

## Estímulos:

Conocer mundo y experimentar las maravillas de la obra de Dios.  
Labrarse un nombre y entraren en la leyenda merced a sus proezas.

## Peculiaridades:

### *La fuerza de la leyenda:*

Puedes gastar tus tres Dados de Suerte para eliminar un Dado de Heridas que acabes de recibir. Puedes elegir también eliminar Dados de Malestar sacrificando Dados de Suerte a razón de 1 a 1.

## Hoja de Combate:

### Iniciativa:

Reflejos  $\uparrow +1\clubsuit$ \*

Sangre Fria  $\uparrow +1\clubsuit$

### Aquante:

Normal  $\uparrow +1\clubsuit$

Cota de malla 2  $\uparrow +1\clubsuit$

\*  $+2\clubsuit$  si está montando.

### Desarmado:

Defensa  $\uparrow +1\clubsuit$

Ataque  $\uparrow +1\clubsuit$

Daño  $\uparrow$

### Lanza larga:

Defensa  $\uparrow +3\clubsuit +1$

Ataque  $\uparrow +1\clubsuit +1$

Daño  $\uparrow \leftrightarrow +1^*$

### Arco largo:

Defensa  $\uparrow +1\clubsuit$

Ataque  $\uparrow +1\clubsuit$

Daño  $\uparrow$

### Destral:

Defensa  $\uparrow +2\clubsuit$

Ataque  $\uparrow +2\clubsuit$

Daño  $\uparrow \leftrightarrow +1$

## Historia:

Partiste de tu tierra para hacerte un nombre, ganar gloria, fama, fortuna y también dinero. Por tus venas corre sangre noble, aunque tu padre, caballero por derecho de cuna, engendró a demasiados hijos, y vuestra vida siempre fue muy humilde. En cuanto fuiste capaz de blandir una espada y cabalgar te alistaste en una compañía mercenaria, deseoso de ver mundo y conocer gente. El optimismo de la juventud iluminaba tu porvenir y veías el mundo como una gran aventura que te abría sus puertas. ¡Cuán equivocado estabas!

Gran parte de tu auto-imagen dependía de tu masculinidad, de tu viril fortaleza física y tu portentoso atractivo, y todo eso te fue arrebatado por los moriscos el día que fuiste capturado, torturado y, finalmente, emasculado con unas tenazas al rojo vivo.

Fray Nolasco y su orden religiosa de Mercedarios te salvó la vida y te rescató de las prisiones musulmanas, pero tu alma sigue prisionera y torturada. Desde entonces, tratas de sobre-compensar tu virilidad perdida con más audacia, más brío en el combate y un mayor desapego por la vida. Todo lo que puedes esperar de esta, a estas alturas, es que te permita dejar un hermoso cadáver.

Tu pasión y consuelo son los caballos. Eres un jinete extremadamente hábil, y tienes un don natural para entenderte con estas nobles bestias. La gente sigue recordando al afable e idealista guerrero que eras, y tú sigues riendo con sus chistes y bebiendo cerveza con ellos al fuego del campamento, pero la chispa de la alegría ha desaparecido del fondo de tus ojos y tu sonrisa ya nunca se torna en franca carcajada. Con las únicas personas que pareces capaz de encajar son tus antiguos compañeros de celda, prisioneros que, como tú, comparten un secreto desgarrador, y que probablemente son los únicos capaces de comprender tu dolor.



**Eusebi de Fontperdut**  
Monje y antiguo ballester real  
Fraile Mercedario

## Fortalezas y Limitaciones:

Ingenio (Artilugios mecánicos) 1  
Puntería (Ballesta) 1  
Perceptivo 1  
Inquietante -1

## Estímulos:

Rescatar a otros prisioneros de las temibles mazmorras moriscas.  
Aprender cómo funcionan las cosas, descubrir los caminos del Señor y saciar tu curiosidad.

## Peculiaridades:

### La mano de Dios:

Puedes sacrificar Dados de Suerte para confiar en Dios y repetir tantos dados de una tirada como Dados de Suerte consumas.

## Hoja de Combate:

### Iniciativa:

Reflejos ↑  
Sangre Fria ↑

### Aquante:

Normal ↵  
Cuero tachonado 2 ↵

### Desarmado:

Defensa ↑  
Ataque ↑  
Daño ↔

### Arbalesta:

Defensa ↑  
Ataque ↑ +1♣ +1  
Daño ↑ ↓ +1

### Martillo:

Defensa ↑ +1♣  
Ataque ↑  
Daño 2 ↔

### Cayado:

Defensa ↑ +2♣  
Ataque ↔  
Daño ↔ ↓

## Historia:

La gente no confía en ti. Es algo a lo que te has ido acostumbrando con el tiempo y que, francamente, ha dejado de importarte.

Eres hijo de un acaudalado mercader catalán, más volcado en el negocio de los barcos que en su propia familia. Siempre te fascinó la ingeniosa mecánica que operaba alrededor de los navíos. Tuviste ocasión de estudiar las brújulas, los catalejos, las poleas, y tus aptitudes fueron descubiertas por un artesano amigo de la familia que se dedicaba a la fabricación de ballestas y artilugios de asedio. Cuando los negocios familiares se fueron a pique (literalmente) y la falta de monedas empezó a tornarse preocupante decidiste alistarte como ballesteros en los ejércitos del rey. Una vida regalada, con buena paga y la posibilidad de viajar por mar que, en aquel entonces, te pareció de lo más apetecible.

Por desgracia, en uno de esos viajes, los piratas bereberes asaltaron vuestro buque y tú fuiste hecho prisionero. Te creyeron noble, debido a tus delicadas manos, y te encerraron en sus mazmorras a la espera de un suculento rescate. Te hiciste con algunos alambres y protagonizaste un sonado intento de fuga al forzar las cerraduras que os mantenían recluidos. Os capturaron y os devolvieron a vuestras celdas. Eso sí, a ti antes te torturaron y te emasularon, como al resto de tus compañeros de presidio. Viéndote indefenso ante tus captores hiciste lo único que podías hacer. Rezarle a Dios. Y Dios obró el milagro a través de sus siervos. Fray Nolasco y su orden religiosa de Mercedarios te salvó la vida y te rescató de las prisiones musulmanas. Agradecido, solicitaste tú ingreso en su orden y, desde entonces, has servido al capellán, rescatando a muchos prisioneros como vosotros del cautiverio a manos de los infieles y ayudando a combatir al moro y a convertir a los descreídos.