

Ultima V Forsan



El secreto del hidalgo

POR MAURO LONGO Y GIUSEPPE ROTONDO



El secreto del hidalgo

MAURO LONGO Y GIUSEPPE ROTONDO

CRÉDITOS

Una producción de GC Studio.

Edición: Gionata Dal Farra.

Maquetación y diseño gráfico: Matteo Ceresa y Luca Basile.

Corrección: Mauro Longo y Giuseppe Rotondo.

Todas las imágenes incluidas son de dominio público.

Edición castellana: Jorge Coto Bautista, Adolfo García, M. Alfonso García.

Traducción al castellano: M. Alfonso García.

Maquetación: M. Alfonso García.



This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

©2015, 2017 GG Studio, Ultima Forsan and all related marks and logos are trademarks of GG Studio. All Rights Reserved.

Producido bajo licencia por HT Games Publishers.

Ultima Forsan

El secreto del hidalgo



e trata de una aventura de iniciación y jornadas, creada especialmente para la feria de cómics y juegos de Lucca del año 2016. Sirve como introducción al suplemento regional Iberia Macabra. Es ideal para un grupo de entre tres y seis héroes de rango Novato. El grupo deberá investigar una misteriosa aldea en mitad de los yermos de la antigua región de La Mancha.

Trasfondo para el Director de Juego

Los señores de Toledo están experimentando en secreto con una nueva arma contra la plaga: una serie de colosales autómatas que se mueven gracias al poder del viento, camuflados como “molinos” (pues comparten gran parte de sus rasgos y tecnología). De momento, han creado tres prototipos, establecidos en una zona remota de La Mancha, en mitad del yermo. Si los armeros e inventores involucrados en el proyecto tienen éxito, planean construir más de estas máquinas defensivas a lo largo de las fronteras del feudo, conteniendo así las continuas incursiones de muertos y bestias del yermo.

El papel de los héroes consiste en investigar sus progresos, encontrándose que deben lidiar primero con los muertos utilizados en los experimentos y, después, con los propios autómatas.

La aventura

1 - SEIS EN LAUDES

Al final de este documento puedes encontrar seis “héroes de Iberia Macabra”, una serie de personajes pregenerados especialmente diseñados para jugar esta aventura, aunque también puedes crear otros personajes. Aprovecha los dos ganchos de aventura siguientes:

- La sultana roja de Granada envía a los héroes a investigar, pues está interesada en los planes de Toledo para la guerra macabra y cree que el

pueblo con los molinos es un puesto de avanzada desde donde comenzar la reconquista del yermo cercano.

- Juan Ramirez, el “hermano mayor” de la Garduña en Toledo y uno de los principales armeros de la ciudad les envía. Ramirez ha oído hablar de varias partidas enormes de fondos, personal y recursos enviados al yermo (incluyendo otros armeros) y quiere saber lo que ocurre. Para ello, recurre a los héroes, todos miembros de la Garduña o gente chantajeada por ella.

En ambos casos, se requiere la presencia de los héroes y se les encomienda, con la mayor de las discreciones, que visiten el lugar, sin revelar para quien trabajan ni el propósito de su misión. También deben evitar incidentes y derramamiento de sangre innecesaria, en especial si están al servicio de la sultana roja. Como recompensa, les esperan 500 florines por cabeza a su vuelta (u otros bienes equivalentes, si prefieren otro tipo de recompensas).

La mano derecha de su patrón en esta empresa (una odalisca roja o un “floreador” de la Garduña) reúne a los héroes a la hora del nacimiento del sol (*laudes* en el calendario religioso) en un lugar a las afueras de la ciudad, donde también les presenta a su compañero, don Quijano.

2 - EL INGENIOSO HIDALGO DON QUIJANO

Don Alonso Quijano es un hidalgo (un terrateniente), señor de una mansión fortificada y aislada a lo largo del polvoriento camino que conduce desde Toledo hasta un villorrio abando-

Ultima Forsan

El secreto del hidalgo

nado del yermo. Don Quijano afirma haber visto varios carros pesados, bien cubiertos, usando el camino; él mismo proporcionó alimentos, alojamiento y otros materiales a los toledanos que se dirigían al corazón de La Mancha, una provincia que lleva siglos abandonada a su suerte. Dado su actual estado financiero, Quijano y su escudero decidieron vender esta información al patrón de los héroes, quien ha organizado la reunión para que hablen con Quijano y les indique el camino.

De acuerdo a sus últimas instrucciones, don Quijano puede conducirles hasta su mansión fortificada: Villagarcía de Campos. Está a una jornada de viaje.

Tras pasar allí la noche, los héroes pueden continuar con su misión al amanecer. Don Quijano puede cuidar de sus monturas si desean dejarlas allí hasta su retorno.

3 - LOST IN LA MANCHA

El viaje a través de la antigua región de La Mancha dura dos días a pie o uno a caballo y no es fácil seguir las huellas dejadas por los carros y caballos entre los escarpados riscos de la región. Durante la tarde del último día, justo a la hora de la cena, los héroes escuchan disparos y gritos, procedentes de una colina cercana, seguidos del sonido de caballos galopando. Los héroes no tardan en ser rodeados por unos treinta bandoleros: ¡los bandidos de Castilla! Su líder es un individuo gordo y barbudo, con sombrero de ala ancha en la cabeza; dispara al aire con una de sus dos pistolas de avancarga y, después, amenaza al grupo: es Guillermo San Antonio, apodado “Aguardiente”, uno de los peores ladrones de la región.

Aguardiente es un tonto simpático, un borrachín, que actúa más por instinto que basándose en la lógica. En secreto, don Quijano le avisó de la llegada de los héroes, en un nuevo intento del hidalgo de sacar unos cuantos doblones extra a base de jugar a dos bandas. A pesar de su mala reputación, es posible conseguir que Aguardiente les deje en paz, o incluso que les guíe hasta el lugar que buscan, pero para ello tendrán que recurrir a su don de lenguas y todos los medios que tengan a su disposición. Si las cosas van mal, a Aguardiente no le importa partirlas la cara a

mano abierta, con sus callosas manos, y robarles todo lo que tienen. Si, aun así, los héroes insisten en seguir luchando... bueno, ensalada de plomo para todos y se acabó la partida.

- **Guillermo San Antonio, el “Aguardiente”:** Usa la plantilla de **Bandido veterano** del manual básico de *Ultima Forsan*. Es Comodín.
- **Los hombres de Aguardiente (30):** Usa la plantilla de **Bandido** del manual básico de *Ultima Forsan*.

En cualquier caso, si los héroes logran incapacitar o matar a su líder, el resto de bandidos se dan a la fuga.

4 - ¡A LAS ARMAS!

Acompañados, o no, por Aguardiente y sus treinta ladrones, al día siguiente los héroes llegan a la vista de una serie de colinas bajas, en cuyas cimas pueden verse algunos molinos de viento. Uno de ellos, el más cercano, se ha venido abajo, desparrado por el suelo. El segundo, más alejado, aún está en pie, pero no parece funcionar. Y el tercero, el más lejano de todos, todavía parece funcionar, pues sus aspas giran bien aceitadas.

Sin embargo, cuando los héroes se acerquen al lugar, un grupo de furias y carcasas se les echará encima, acompañados de un toro infernal.

- **Furias (1 por héroe):** Las furias surgen de las ruinas del primer molino y son las primeras en llegar cuerpo a cuerpo, junto con el toro infernal. Consulta el bestiario de *Ultima Forsan* para sus valores.
- **Toro infernal (1):** Esta temible criatura surge desde la base de una de las colinas y se lanza a la carga contra el grupo. Consulta el bestiario de *Ultima Forsan* para sus valores.
- **Carcasas (2 por héroe):** Estos muertos parecen recientes y todos ellos conservan sus ropas, en un estado decente, de artesano o herrero. Son lo que ha quedado del los infelices caídos en los últimos días, cuando uno de los experimentos, el primer “molino”, se derrumbó. Entran en escena a partir de la segunda ronda de combate. Consulta el bestiario de *Ultima Forsan* para sus valores.

Ultima Forsan
El secreto del hidalgo



Ultima Forsan

El secreto del hidalgo

5 - LUCHAR CONTRA MOLINOS DE VIENTO

Si los héroes intentan comprender lo que está sucediendo, la respuesta se encuentra en el molino caído. Este esconde una cantidad inusual y excesiva de engranajes metálicos, barriles, tornillos hidráulicos y otros mecanismos similares. Es demasiado para un simple molino de viento. Lo que sucedió en el lugar es que, hace varios días, se probaron los prototipos contra varios muertos, capturados y traídos al lugar para la ocasión. La prueba salió mal y muchos de los asistentes acabaron aplastados en el accidente.

Cuando los héroes se acercan al segundo molino, les recibirán gritos y disparos de advertencia: desde las ventanas del molino y otras estructuras cercanas, asoman media docena de mosquetes, apuntándoles, y un buen grupo de guardias toledanos les ordenan de malas maneras que se vayan de inmediato.

Si se niegan a irse y es obvio que han venido a fisgonear, el ingeniero que está dentro del molino surge de una de las ventanas y grita: “¡Logré reparar la correa! ¡Creo que podemos aprovechar la ocasión para hacer otra prueba!”.

Y, con eso, arranca la maquinaria del molino...

Por otra parte, si los héroes desisten y deciden visitar el tercer molino, son recibidos allí por un hombre mayor, con gruesas lentes, asomado también a una de las ventanas de la maquinaria. Desafortunadamente, el hombre les confunde con un grupo de guardias enviados desde Toledo y dice: “¡Ya era hora de que llegaséis! ¡Sancho, libera a los muertos! ¡El coloso está listo para la prueba!”.

Da un poco igual cuál sea la reacción del grupo, pues el ingeniero se da cuenta del error cometido cuando, desde otra ventana, surgen dos guardias toledanos y no reconocen a nadie del grupo de los héroes. “Lo siento por vosotros, pero jamás deberíais haber venido a este lugar. ¡Al menos, vuestras muertes servirán a la ciencia!”. Con estas palabras, cierra la pesada ventana y arranca la maquinaria del “molino”.

- **Tormento:** Consulta la página siguiente.
- **Ingeniero (1):** Utiliza la plantilla de **Gente normal** del manual básico de *Ultima Forsan*.

Añádele Reparar d8+2 y un mosquete. Es quien pilota el Tormento.

- **Guardias toledanos (15):** Usa la plantilla de **Soldado** del manual básico de *Ultima Forsan*. Hay doce en las cercanías del segundo molino y tres en el tercero. En ambos casos, en cuanto comienza la prueba y arranca el molino, no intervienen. ¡No quieren influir en los resultados de la prueba de campo!

Técnicamente, el molino es un tormento, una máquina de guerra construida por los mejores armeros e inventores de Toledo, una especie de “tanque gigante como el de Leonardo”. La mampostería exterior es solo una fachada. Debajo hay estructuras de metal y madera que, sin embargo, recuerdan a la forma cilíndrica de un auténtico molino. La máquina se alimenta gracias a las aspas, que capturan el fuerte viento de la región; tiene unos ocho metros de altura y se mueve sobre una serie de ruedas articuladas y giratorias, pudiéndose mover en cualquier dirección a una velocidad de unos doce nudos. Incluso puede ascender o descender por laderas no demasiado abruptas y otros obstáculos bajos del terreno. Sus principales armas son una serie de cuchillas rotativas que rodean la base, a la altura de un hombre. Además, a media altura, la sección superior del molino puede girar sobre su eje, para lanzar mortíferos golpes con una gruesa cadena de hierro. Para acabar, quien esté a bordo también puede combatir con sus propias armas o estudiar lo que ocurre desde las ventanas (un máximo de hasta cuatro personas).

6 - EPÍLOGO

Tan pronto como el gigante cae al suelo, el depósito interno de pólvora se incendia y la colosal máquina de guerra explota por los aires, con un inmenso rugido. Los toledanos solo se rinden si el gigante es destruido, pero jamás llegarán a un trato con los héroes: si no pueden obligarles a huir, serán ellos quienes huyan.

Llegados a este punto, los héroes pueden recoger lo que quede y recopilar tanta información útil como sea posible, antes de regresar junto a su patrón para obtener la recompensa prometida. Eso sí, quizás quieran pasar primero a saludar al hidalgo traicionero que los lió en todo este entuerto.

Ultima Forsan

El secreto del hidalgo

Tormento

Vehículo	Ac/VM	Dureza	Tripulación	Precio
Tormento	2/6	15 (5)	1+5	Experimental

Capacidades especiales:

- **Blindaje pesado:** Solo las armas pesadas pueden dañar al vehículo.
- **Cadena de hierro:** 2d8, Alcance 5. A la hora de atacar con ella se usa la habilidad de Reparar o Ciencia Extraña del conductor.
- **Cuchillas giratorias:** Las criaturas adyacentes al molino al nivel del suelo deben superar una tirada de Agilidad para no sufrir 2d6 puntos de daño.
- **Debilidad (Engranajes):** Una tirada de Notar permite identificar las partes móviles de la estructura y los engranajes visibles, pudiéndose atacar después el lugar con un golpe apuntado (-2). Este ataque apuntado permite ignorar la armadura y el Blindaje Pesado del tormento. Mientras el vehículo esté en funcionamiento, la tirada de Notar debe repetirse en cada ronda.
- **Grande:** Los oponentes de tamaño humano ganan un modificador de +2 a la hora de atacar el vehículo. Este ocupa una plantilla de área mediana en el tablero de combate.
- **Maquinaria experimental:** Para pilotar el tormento es necesario usar Reparar o Ciencia Extraña. Siempre que el conductor saque un uno natural en el dado de rasgo (da igual lo que obtenga en el dado salvaje), la maquinaria experimental sufre una herida. En caso de unos ojos de serpiente, el vehículo deja de funcionar y no puede usarse de nuevo hasta que sea reparada. Esto requiere una tirada de Ciencia Extraña, piezas, herramientas y 3d6 horas de trabajo (un aumento reduce el tiempo a la mitad).
- **Ventanas:** Las ventanas que protegen a la tripulación cuentan como cobertura media (-2 a los ataques a distancia) y otorgan Armadura +1 si están cerradas. Para derribar una ventana es necesario superar su Dureza 7 con el arma apropiada.



Alejandro Bahu Harun

Matador

Alejandro es hijo de una noble familia de muladíes granadinos, es decir, cristianos convertidos a la fe mahometana y, como tal, fue instruido en las artes y el comercio. Sin embargo, Alejandro pasa, en secreto, la mayor parte del año en Zamora, la Ciudad de los Ladrones, donde ejerce el oficio de matador en la arena de la ciudad, enfrentándose en terribles combates a los monstruosos toros infernales y los toros bravos de Castilla.

Raza: Puro.

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

Carisma: -1; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 6 (1).

Habilidades: Callejear d6, Pelear d8, Provocar d8, Sanar d6, Sigilo d6, Preparar d4.

Idiomas: Árabe; español, florentino.

Desventajas: Leal, Tozudo, Tuerto.

Ventajas: Diestro, Osado.

Equipo:

Armas: Espada corta (FUE+d6), escudo mediano (Parada +1, Armadura +2 vs proyectiles).

Armadura: Armadura de cuero completa (Armadura +1), yelmo de olla (+3, 50 % proteger contra impactos en la cabeza).

Equipo especial: Parche en el ojo (reduce la penalización de Carisma a 0).

Bolsa: --.

NUEVA VENTAJA: DIESTRO (PROFESIONAL)

Los cuerpos de diestros y picadores son muy populares en toda Iberia; son dos unidades militares complementarias, cuyos especialistas combaten respectivamente a pie y a caballo.

Los diestros son infantería pesada, armada con espadas cortas, mientras que los picadores son jinetes armados con lanzas. En ambos casos se trata de tropas específicamente adiestradas para luchar contra las bestias infernales que amenazan los confines de los feudos, más que contra los propios muertos. Se están haciendo tan célebres los progresos de diestros y picadores contra los aciagos toros de Castilla que más de uno está pensando en convertirlos en espectáculos públicos. En Zamora, estas “fiestas de los toros” ya son una realidad.

Los diestros y picadores ganan +1 sus tiradas de ataque y la Parada cuando combaten contra bestias infernales.

Blanca Gutiérrez

Maestra de esgrima

Blanca es una hábil duelista y esgrimista, que se gana la vida enseñando el arte de la espada en las cortes y a la nobleza de todas las Españas. Durante años ha estado intentando fundar su propia escuela y dejar de vagar por el país, pero para eso necesita fondos o un patrocinador importante; a pesar de ganar un montón de dinero con sus clases, es casi tanto como lo que gasta, pues lleva un tren de vida similar al de la nobleza.

Raza: Puro.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 9; **Dureza:** 6 (1).

Habilidades: Cabalgar d6, Callejear d4, Lanzar d6, Notar d4, Intimidar d6, Persuadir d4, Pelear d12.

Idiomas: Español; florentino.

Desventajas: Código de Honor, Manía (amante del lujo y derrochar el dinero), Tozudo.

Ventajas: Acróbata, Maestro de Esgrima (escuela granadina, +1 a Parada contra los vivos).

Equipo:

Armas: Estoque (FUE+d4, Parada +1), daga arrojada (FUE+d4, 5/10/20).

Armadura: Chaqueta de cuero (Armadura +1).

Equipo especial: Sombrero y cinturón.

Bolsa: --.

NUEVA VENTAJA: MAESTRO DE ESGRIMA (COMBATE)

No faltan en las Españas maestros de esgrima, refinados espadachines y duelistas que han llevado las técnicas de combate a nivel artístico sin par.

Muchas de estas personas ofrecen sus servicios como profesores o campeones de la corte, mientras que las demás viajan por las distintas ciudades para enseñar durante algunos días los rudimentos de su propia arte marcial a los habitantes del lugar, para trasladarse a otro sitio cuando llegan las épocas de vacas flacas. Aunque estos hábiles esgrimistas abundan sobre todo en Aragón y Navarra, lo cierto es que las dos escuelas más famosas son las de Toledo y Salamanca, en permanente competición; hay una diferencia fundamental entre ellas: la primera enseña sobre todo técnicas de combate contra los vivos, mientras que la segunda es más adecuada para quien quiere especializarse en luchar contra los muertos.

Otra escuela famosa es la de Granada, pero esta está centrada en los estilos de lucha árabes y moriscos.

Los maestros de esgrima de la escuela granadina aumentan su valor de Parada en un punto contra adversarios humanos vivos.

Ultima Forsan Pr generados (Iberia Macabra)

Nataniel Abudhriam

Nigromante

Nataniel es un *masiqim*, un judío infectado, que ha estudiado y practicado sus artes en Salamanca, la Negra, y su infame universidad de necromancia. Hace unos años dejó Salamanca y comenzó a buscarse la vida por su cuenta, con poca suerte. Sus artes no son bien apreciadas en muchos lugares, pero en Granada y las filas de la Garduña aún tiene la oportunidad de demostrar lo que vale.

Raza: Infectado.

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

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5 (1).

Habilidades: Conocimiento (Necromancia) d8, Conocimiento (Plaga) d6, Lanzar d4, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d6, Provocar d6, Sanar d6.

Idiomas: Hebreo; árabe, español, latín.

Desventajas: Cauto, Curioso, Manía.

Ventajas: Médico de la Plaga, Necromante, Vivisector.

Equipo:

Armas: Cuchillo (FUE+d4).

Armadura: Chaqueta de cuero (Armadura +1), máscara de médico de la plaga.

Equipo especial: Saco conteniendo a "Luisito".

Bolsa: Instrumental médico.

LUISITO, EL HOMÚNCULO

Gracias a su dominio de las artes de la necromancia y vivisección, Nataniel ha creado este homúnculo. Luisito es un ser de menos de un metro de altura, con la cabeza deformada. Las alteraciones a que ha sido sometido el cerebro de esta criatura artificial, hacen de él algo muy dócil, pero también le impiden controlar a la perfección un cuerpo completo. Por ello, Nataniel ha "reducido" el cadáver, acortando sus extremidades y eliminando las partes superfluas del tronco. Lo único que no ha tocado son las manos y pies; esto hace que sus proporciones sean grotescas en comparación con el resto del cuerpo, cosido y contrahecho.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d4.

Paso: 4; **Parada:** 3; **Dureza:** 5 (0).

Habilidades: Notar d4, Pelear d4, Sigilo d8, Trepas d4.

Capacidades especiales:

- **Dócil:** Nataniel puede dar órdenes a su Luisito como si fuera un animal adiestrado, parecido a un perro. No obedece a nadie más.
- **Garras:** FUE+d4.
- **Mordisco:** FUE+d6.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos (pero consulta Dócil).
- **Tamaño -1:** Los homúnculos son más pequeños que un hombre.

Quintiliana de Gomera

Conquistadora

Quintiliana proviene de las Islas de la Conquista, donde sirvió durante algún tiempo a los nuevos “señores” que vienen de occidente: los mexicas. A la primera oportunidad que tuvo, sin embargo, abandonó esos lugares de muerte y terror, uniéndose al pequeño grupo de fieles seguidores de uno de los caballeros de Ultramar, a quien reveló muchos de los secretos de sus enemigos. Hace poco, abandonó tras de sí la mar, regresando a los distintos feudos de las Españas en busca de un nuevo oficio más seguro en tierra firme.

Raza: Puro.

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

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 9 (3).

Habilidades: Callejear d4, Intimidar d6, Navegar d8, Pelear d8, Rastrear d6, Supervivencia d4, Tácticas d6, Tregar d4.

Idiomas: Español; florentino, portugués.

Desventajas: Arrogante, Manía (quiere alejarse todo lo posible de los mexicas), Pobreza.

Ventajas: Mando.

Equipo:

Armas: Espada larga (FUE+d8).

Armadura: Pectoral de placa (Armadura +3), yelmo de conquistador (Armadura +3, 50 % de proteger contra un golpe en la cabeza).

Equipo especial: --.

Bolsa: --.

Rafael Ortega

Armero e inventor

Don Rafael fue, durante muchos años, un estimado artesano de Toledo, especializado en la creación de las mejores armas combinadas y fabricación de muchas otras herramientas, siempre de gran calidad. Sin embargo, un asunto de faldas con la persona equivocada le obligó a abandonar la ciudad (y su prometedor carrera), perdiendo su taller, laboratorio y todas las demás pertenencias. Desde entonces busca un nuevo hogar y una forma de reconstruir su fortuna, pues aún le buscan las autoridades toledanas.

Raza: Puro.

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

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6 (1).

Habilidades: Cabalgar d4, Ciencia Extraña d8, Conocimiento (Mecánica) d6, Conocimiento (Metalurgia) d6, Disparar d4, Lanzar d4, Pelear d6, Reparar d8.

Idiomas: Español; florentino, francés, latín.

Desventajas: Buscado (menor, don Álvaro de la Vega, quiere vengar su honor como marido cornudo), Despistado, Feo (tiene la cara quemada).

Ventajas: Rico, Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña).

Poderes: *Trepamuros* (ver abajo).

Equipo:

Armas: Maza/Arcabuz (FUE+d6 cuerpo a cuerpo o 1-3d6 a distancia, 4/8/16, CdF 1, Mun. 1, Recarga 2 (o Recarga 1 superando una tirada de Agilidad)).

Armadura: Chaqueta completa de cuero (Armadura +1).

Equipo especial: 2 bombas de mano (4/8/16, 2d8, PAM).

Bolsa: Munición para 10 disparos de arcabuz.

INVENTOS (PODERES)

Trepamuros

Se trata de una serie de ganchos tanto en las botas como en los guantes que permiten aferrarse a las paredes y otras superficies verticales y subir por ellas. Para activar el mecanismo es necesario relizar con éxito una tirada de Ciencia Extraña (-1), aunque don Rafael puede dedicar un turno de preparativos para recurirlo a cero.

1 en el dado de Ciencia Extraña: El poder no se activa y don Rafael (o el usuario) sufre 2d6 de daño; el artefacto, además, se estropea y deja de funcionar hasta que se repare (1d3+1 horas de trabajo y superar una tirada de Reparar), 1 hora con aumento.

Fallo: El poder no se activa y don Rafael queda aturdido.

Éxito: Puede desplazarse por superficies verticales, como muros, árboles, etc. (incluso cabeza abajo) como si fuera terreno difícil (cada paso de movimiento le cuesta dos).

Aumento: Se mueve como si no fuera terreno difícil y, además, puede correr al hacerlo.

Valeriano Alfayate

Calé

Valeriano pertenece al pueblo calé, los gitanos asentados en las Españas. Es un malavida inteligente y simpático, un estafador y un charlatán. A diferencia de muchos de los suyos, que generalmente cuidan de los enfermos y administran baños termales y saunas, Valeriano odia el auténtico trabajo y vive al día, siempre a la búsqueda de una oportunidad que le permita hacerse rico con el menor esfuerzo posible.

Raza: Puro.

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

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 6 (1).

Habilidades: Callejear d8, Lanzar d4, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d8, Sigilo d8.

Idiomas: Calé; español, florentino.

Desventajas: Bocazas, Curioso, Pobreza.

Ventajas: Carismático, Engañar a los Muertos.

Equipo:

Armas: Cuchillo (FUE+d4).

Armadura: Chaqueta de cuero (Armadura +1).

Equipo especial: --.

Bolsa: --.