

Aquelarre

Nombre Blauvasto Jugador XABI
 Reino CASTILLA Grupo étnico CASTELLAN
 Posición social SEÑORES Familia LIPIANOS DE VILLAS
 Profesión ERRANCIAO Profesión paterna CASTELLANO

- Carácter / Orgullos y Derroteros -

Comunicación (105 puntos) 1100
Templanza (105 puntos) 1100
Fortaleza (105 puntos) 1100
Carácter (105 puntos) 1100
RESISTENCIA (105 puntos) 1100

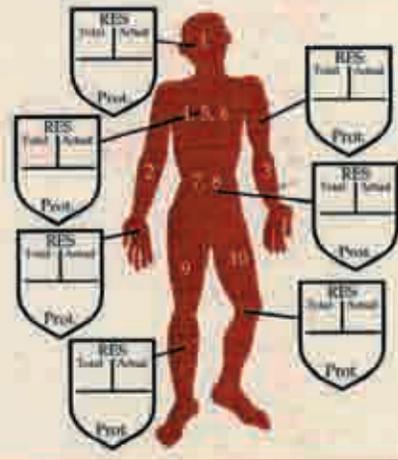
Características

FUERZA	Total <u>10</u>	Temporal	DV	Muertos <u>15</u>	Actual
AGILIDAD	Total <u>10</u>		<input type="checkbox"/> Sano		
HABILIDAD	Total <u>14</u>		<input type="checkbox"/> Herido		
RESISTENCIA	Total <u>15</u>		<input type="checkbox"/> Malherido		
PERCEPCIÓN	Total <u>16</u>		<input type="checkbox"/> Inconsciente		
COMUNICACIÓN	Total <u>20</u>		<input type="checkbox"/> Muerto		
CULTURA	Total <u>15</u>		RR	Suerte	IRR
ASPECTO	Total <u>14</u>		<u>50</u>	<u>51</u>	<u>50</u>
Templanza	Total <u>50</u>		PF	Suerte actual	PC
Edad	<u>24</u>				
Altura y peso	<u>147/146</u>				



Puntos de Aprendizaje

Armadura



Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas

Competencias

<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Alquimia (CUL) <input type="checkbox"/> Artesanía (HAB) <input type="checkbox"/> Astrología (CUL) <input type="checkbox"/> Cabalgar (ACB) <input type="checkbox"/> Cantar (COM) <input type="checkbox"/> Comerciar (COM) <input type="checkbox"/> Conducir Carro (HAB) <input type="checkbox"/> Conocimiento Animal (CUL) <input type="checkbox"/> Conocimiento de Áreas (CUL) <input type="checkbox"/> Conocimiento Mágico (CUL) <input type="checkbox"/> Conocimiento Mineral (CUL) <input type="checkbox"/> Conocimiento Vegetal (CUL) <input type="checkbox"/> Correr (ACB) <input type="checkbox"/> Cortar (COM) <input type="checkbox"/> Degustar (PER) <input checked="" type="checkbox"/> Descubrir (PER) <input type="checkbox"/> Disfrutarse (COM) <input type="checkbox"/> Elocuencia (COM) <input type="checkbox"/> Empatía (PER) <input type="checkbox"/> Enseñar (COM) <input type="checkbox"/> Escamotear (HAB) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Escuchar (PER) <input type="checkbox"/> Esquivar (ACB) <input type="checkbox"/> Forzar Mecanismos (HAB) <input type="checkbox"/> Idioma (CUL) <input type="checkbox"/> Juego (HAB) <input type="checkbox"/> Lanzar (ACB) <input type="checkbox"/> Leer y Escribir (CUL) <input type="checkbox"/> Leyendas (CUL) <input type="checkbox"/> Mando (COM) <input type="checkbox"/> Medicina (CUL) <input type="checkbox"/> Memoria (PER) <input type="checkbox"/> Música (CUL) <input type="checkbox"/> Nadar (ACB) <input type="checkbox"/> Navegar (HAB) <input type="checkbox"/> Ocultar (HAB) <input type="checkbox"/> Rastrear (PER) <input type="checkbox"/> Saltar (ACB) <input type="checkbox"/> Sanar (HAB) <input type="checkbox"/> Seducción (ABR) <input type="checkbox"/> Sigilo (ACB) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Teología (CUL) <input type="checkbox"/> Tormento (HAB) <input type="checkbox"/> Trepar (ACB) <input type="checkbox"/> Usar el Arco (PER) <input type="checkbox"/> Usar el Escudo (HAB) <input type="checkbox"/> Usar el Espadón (PER) <input type="checkbox"/> Usar el Hacha (PER) <input type="checkbox"/> Usar el Lanzón (ACB) <input type="checkbox"/> Usar el Mazo (PER) <input type="checkbox"/> Usar el Palo (ACB) <input type="checkbox"/> Usar el Pelos (ACB) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Paterna <input type="checkbox"/> Primaria <input type="checkbox"/> Secundaria <p>Experiencia</p> <table border="1"> <tr><td>0-10</td><td>01</td><td>01-00</td></tr> <tr><td>11-20</td><td>01-02</td><td>02-00</td></tr> <tr><td>21-30</td><td>01-03</td><td>03-00</td></tr> <tr><td>31-40</td><td>01-04</td><td>04-00</td></tr> <tr><td>41-50</td><td>01-05</td><td>05-00</td></tr> <tr><td>51-60</td><td>01-06</td><td>06-00</td></tr> <tr><td>61-70</td><td>01-07</td><td>07-00</td></tr> <tr><td>71-80</td><td>01-08</td><td>08-00</td></tr> <tr><td>81-90</td><td>01-09</td><td>09-00</td></tr> <tr><td>91-100</td><td>01-10</td><td>00</td></tr> </table>	0-10	01	01-00	11-20	01-02	02-00	21-30	01-03	03-00	31-40	01-04	04-00	41-50	01-05	05-00	51-60	01-06	06-00	61-70	01-07	07-00	71-80	01-08	08-00	81-90	01-09	09-00	91-100	01-10	00
0-10	01	01-00																															
11-20	01-02	02-00																															
21-30	01-03	03-00																															
31-40	01-04	04-00																															
41-50	01-05	05-00																															
51-60	01-06	06-00																															
61-70	01-07	07-00																															
71-80	01-08	08-00																															
81-90	01-09	09-00																															
91-100	01-10	00																															



HONESTO

Sin hacer honor a su nombre ni a su origen burgués, este escriba es borracho, jugador y sospechoso de otros vicios, además de no mantener relación con su familia. Castigado por un trabajo que no le motiva, sólo se preocupa por el aquí y ahora, lo que le acarrea cometer muchos errores que tiene que pagar, lo que le lleva a la codicia el vil metal que pague sus debilidades. Por el contrario, su estilo es encantador, con buena oratoria y lengua vivaz y sabe mantener las apariencias para ocultar sus vicios.

Desearía cambiar de modo de vida pero no encuentra la excusa adecuada para tal conversión. Lamentablemente, Honesto ha incurrido ya una deuda de 2000 maravedíes con un judío prestamista y está en un problema muy serio pues se le ha acabado el plazo de devolución y las consecuencias no pintan bien para él, lo que a su vez le sirve de acicate para continuar con sus vicios.

Hechos recientes

Aunque cansado y sin ganas, Honesto ha recibido este encargo y debe emprender viaje de forma inmediata. En el ajusticiamiento de Erramun, el reo se derrumbó, se resistió forcejeando y pataleando, gritando que no quería morir allí, que le dejaran ir. El espectáculo fue lamentable y el público quedó helado. A Honesto le desagradó profundamente.

Ahora acompaña a Onofre, Hilaria y Batirtxe a recuperar, catalogar y devolver los objetos robados. Onofre le parece un alguacil estirado, hidalgo bastardo de Don Pedro de Miranda. Afortunadamente no se las ha visto con él en sus escaramuzas de tasca. Batirtxe, quizás por su situación de viuda, le ha caído bien porque es amable con él y, además, cocina bien. Hilaria le parece una mujer hermosa y, como es hija de los dueños de la venta de Rivabellosa, la ve como un buen premio para cualquier hombre, aunque él lo tiene difícil, ya que Hilaria no le encuentra agradable y se lo ha dejado claro desde la primera sonrisa que éste le regaló.