



Nombre del Jugador: Marcos Pastor Vázquez  
 Edad: 24  
 Telefono: 666 45 85 21

Nick: Alastor  
 Lugar de procedencia: Pollos (Valladolid)  
 Mail: alastor@estemailnoexiste.com

Contactos y Conocidos

Estas son las personas que conoces y que pueden ser importantes para ti durante la partida por alguna razón de tu trasfondo. Básicamente son aquellas personas a las que conocías.

El texto sobre cada persona define la relación que tienes con ella y como deberías interpretar junto a esta persona.

Son de gran ayuda las fotos de cada jugador que vendrán impresas en tu ficha, de forma que puedas reconocer al jugador durante la partida de una forma más fácil y práctica.

Para ello os pedimos que nos enviéis una FOTO a través del GESTORR. Podéis enviarla pinchando en "subir foto". Elegir una representación en la que se os vea bien la cara, y a ser posible, que tenga algún tipo de parecido con el personaje que interpretaráis en la partida. De nada sirve poner vuestra foto si luego lleváis maquillaje y peluca, que impida reconocerlos.

Sabemos que es difícil que nos enviéis la foto, pero como podéis ver es algo que merece la pena y ayudará mucho al juego. Si no sabéis como preparar una imagen para el GESTORR poneros en contacto con la organización que os ayudará.

Rumores y Conocimientos

Esta sección te aporta algunas ideas, rumores y en general una serie de cuestiones que rondan por la partida y que pueden o no pueden ser verdad. Son simplemente rumores que corren por la partida.

Los rumores están regidos por dos conceptos principales, la credibilidad y la procedencia:

La credibilidad define lo que te crees ese rumor. Existen tres valores, Poca/Media/Alta. Los rumores con credibilidad Alta son aquellos en los que tienes bastante seguridad de que son reales, ya sea por que lo has visto tu mismo, o confías plenamente en quien te lo haya contado. O quizás simplemente quieras creerlo. Un rumor con poca credibilidad te parecerá un chismorreo difícil de creer y actuarás en consonancia. Los rumores con credibilidad media son los que no sabrías decir si son verdad o no, pero que parecen viables.

La procedencia es importante, por que te dicen donde has escuchado tal cosa, e incluso te pueden aportar más información que sólo tu conoces. De esta forma, seguir un rumor hasta su fuente es incluso posible durante la partida.

Personajes conocidos:



**Tariq Ibn Yafaru:** Un hombre de lo más peligroso. Por los negocios que ha mantenido antes con tu padre, sabes que no es alguien con el que se pueda jugar. Hasta el momento, ha sido amable contigo, pero hay algo en su mirada que te hace presentir que puede ser tremendamente cruel con alguien como tu, si le fallas en algún momento.



**Malik Yarasla Ibn Arin** es un hombre obsesionado con el gobierno de la ciudad. Una de las cosas que le interesan por encima de todas las demás es el pasado de la ciudad, y todo lo que tenga que ver con el conclave de magos que la gobernó en el pasado. Tu padre hizo muchos buenos negocios consiguiéndole cosas (algunas realmente difíciles de conseguir) y el baron nunca hace preguntas de como se consiguen. Solo paga la cifra oportuna.



**Yerob Inue** Hace ya muchos años te lo ganaste a tu causa. Simulaste un ataque de unos bandidos debajo de su ventana, y el robo de una supuesta joya de familia. El acudió en tu ayuda valientemente, y le dió su merecido a los "bandidos", recuperando la joya. Desde entonces, le llamas tu "caballero andante", un juego escondido para Jael. Desde entonces le ha ido bastante bien, y ha demostrado su valor incontables veces. Tiene una personalidad curiosa, terriblemente tímido con las mujeres. Haría cualquier cosa por ti. Crees saber que Jael le atacará por medio del torneo. Si se apuntase, y por algún motivo quedase en mal lugar, su posición como héroe de la ciudad se vería muy resentida. Podría ser el principio del ataque de Jael, y mejor sería impedirselo.



**Sancho Panda** Tu criada. Es una joven sencilla, pero de trato agradable, y disfrutas de su compañía. Tiene cierto espíritu travieso que hace que sea facil que te ayude en cualquiera de tus acciones siempre que se disfracen como de un juego, o de algo infantil. El día que vea realmente las cosas que hacéis será un día digno de ver.



**Enrique Castillo** Jugaste la baza de Angel Agramonte demasiado pronto, y Jael lo sacó rápidamente de la partida. Por aquel entonces, el Conde y él estaban negociando, pro que Angel quería que alguien de su familia ocupase un puesto en el consejo. La única opción posible era la de Señor de las Armas, pero Jael lo organizó todo para que Ian Decklan fuese nombrado en su lugar, y su padre quedase en ridículo. El, al tener ya una mala reputación por ser bastardo no sufrió demasiado socialmente, pues hizo prácticamente lo que se esperaba de él. Y así, Angel quedó fuera del juego.



**Yasmine** Es la criada de la hija del malik de Almenara. Una joven dulce, y encantadora que te tiene cautivado con su sola presencia y mirada. Por desgracia, nunca sentirá nada por alguien como tu. A veces crees que tus esfuerzos por atraerla solo pueden llevar al fracaso. Y cuando eres optimista, piensas en que quizás consigues conquistarla, solo para que algún día descubriese la verdad sobre ti, y entonces te repudiasse, o peor aún, la pondrías en peligro. Pero estás tan enamorado, y tan solo.....solito solo.....



**Asaba** Una de las damas de la corte de Tiecea. Hace unos días, se dio cuenta de los sentimientos que albergabas por la dama de compañía de la hija del barón. Y se ofreció a ayudarte a conquistarla. Habéis hablado bastante, le has contado en mayor parte lo que sientes, y ella está segura de poder ayudarte con algo de esfuerzo y de trabajo. Tienes puesta en ella grandes esperanzas...



**Irilea Ibn Yasarli** Hace aproximadamente un mes, el grupo de mercenarios con el que trabajas que opera en Almenara te pidió información sobre una noble de Tiecea. Lady Irinea Darine. Cuando preguntaste para que querían la información, la mirada que te lanzó el mercenario bastó para acallar cualquier duda que pudieras tener. Elaboraste un detallado informe de los hábitos de los Darine, de su matrimonio, de su residencia, y de sus labores en general. Se lo entregaste a los mercenarios. Una semana después, se produjo un intento de asesinato en casa de los Darine, una doncella resultó muerta, y la dama de la casa escapó por los pelos.

Rumores y Conocimientos

El Conde Don Iñigo de Sobrarbe se ha enfrentado públicamente a su hermano, el Rey. Fue durante una noche en la corte, que ambos se dirigieron amargas y duras palabras. El rey llegó a amenazar a su hermano y el Conde abandonó Barcena jurando no volver. No existe ningún amor entre ambos hombres.

Credibilidad: Alta  
 Procedencia: Tu hermana estuvo allí

• Según dicen, la esposa del Conde de Mastrena es muy ligera de faldas. Los rumores de sus infidelidades han lleado incluso a tus tierras, y son causa de mofa y burla para todos. El Conde Gabriel no sabe hasta donde le llegan los cuernos.

Credibilidad: Media  
 Procedencia: Todo el mundo habla de ello

• El reino de Torreleón se está preparando para la guerra. Sus ejércitos son cada vez más grandes y sus élerigos más radicales. Pronto tendrán la fuerza suficiente para lanzarse contra las taifas deseries del sur.

Credibilidad: Alta  
 Procedencia: Informes militares

• En las tierras del Conde de Villena están pasando por una mala cosecha que dura ya varios años. El pueblo cada vez lo pasa peor. La mala cosecha está haciendo crecer el número de bandidos en la zona, y te han llegado rumores de que el pueblo está a punto de rebelarse.

Credibilidad: Media  
 Procedencia: El Padre Aurelio, tu confesor

• Los rumores del ejército del sur que ha invadido la península son cada vez más y más terribles. Ahora dicen de ellos que matan todo lo que encuentran, y que incluso comen la carne de aquellos a los que asesinan.

Credibilidad: Baja  
 Procedencia: Tus soldados lo han oido por las calles de vagabundos y locos.

• Un caballero de la Orden de San Gabriel ha sido encontrado por las calles de Villena totalmente loco y diciendo constantes incoherencias sobre el Adversario y su escudero. Cuando intentaron prenderle mató a cinco guardias e hirió a otros doce antes de escapar.

Credibilidad: Alta  
 Procedencia: En realidad no escapó. Fue apresado, y ahora mismo está en los calabozos inconsciente desde entonces.

