

TIEMPO





# El Aquelarre del Tiempo

Una aventura para

*Aquelarre*

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MÆDIEVALIS

# Créditos

## Auctores

Iago Urruela

Luis Gil

## Compositor texti

Luis Gil

## Ilustratores

Luis Gil (planos)

Con un agradecimiento especial a Andrés Sáez "Marlock" por las ilustraciones de los personajes.

## Grati Animi

*Ser agradecido es de bien nacidos, y no puedo por menos que hacerlo a mi compañero de andanzas maese Luis Gil, quien ha puesto enorme empeño en sacar este "diablillo" y que sea tan agradable de leer.*

*Y como no, a los amigos que escuchan, a veces con ganas y otras porque no hay otra que soportarme cuando me enredo con roles.*

*Y por último, agradecer a los de Rerum Demoni por dejarnos un lugar en este "Aquelarre" de tan buena gente.*

Iago Urruela

*A todos los que habéis sufrido mi insistencia y "errático comportamiento", especialmente a Iago Urruela y a mis colegas roleros de toda la vida que están acostumbrados a sufrir mis "...no puedo evitarlo...". Maese Bocachancla os debe una.*

Luis Gil

*A Víctor, de Rolmasters por su revisión del texto, capaz no solo de localizar erratas, sino errores absurdos que desmerecían el resultado.*

*Esta aventura es una creación de aficionados sin ánimo de lucro. Está prohibida su venta o comercialización en cualquier forma o plataforma.*

*"Aquelarre" y "El Ministerio del Tiempo" son marcas registradas propiedad de sus respectivos autores y hacemos referencia a ellas con el mayor respeto y las mejores intenciones.*

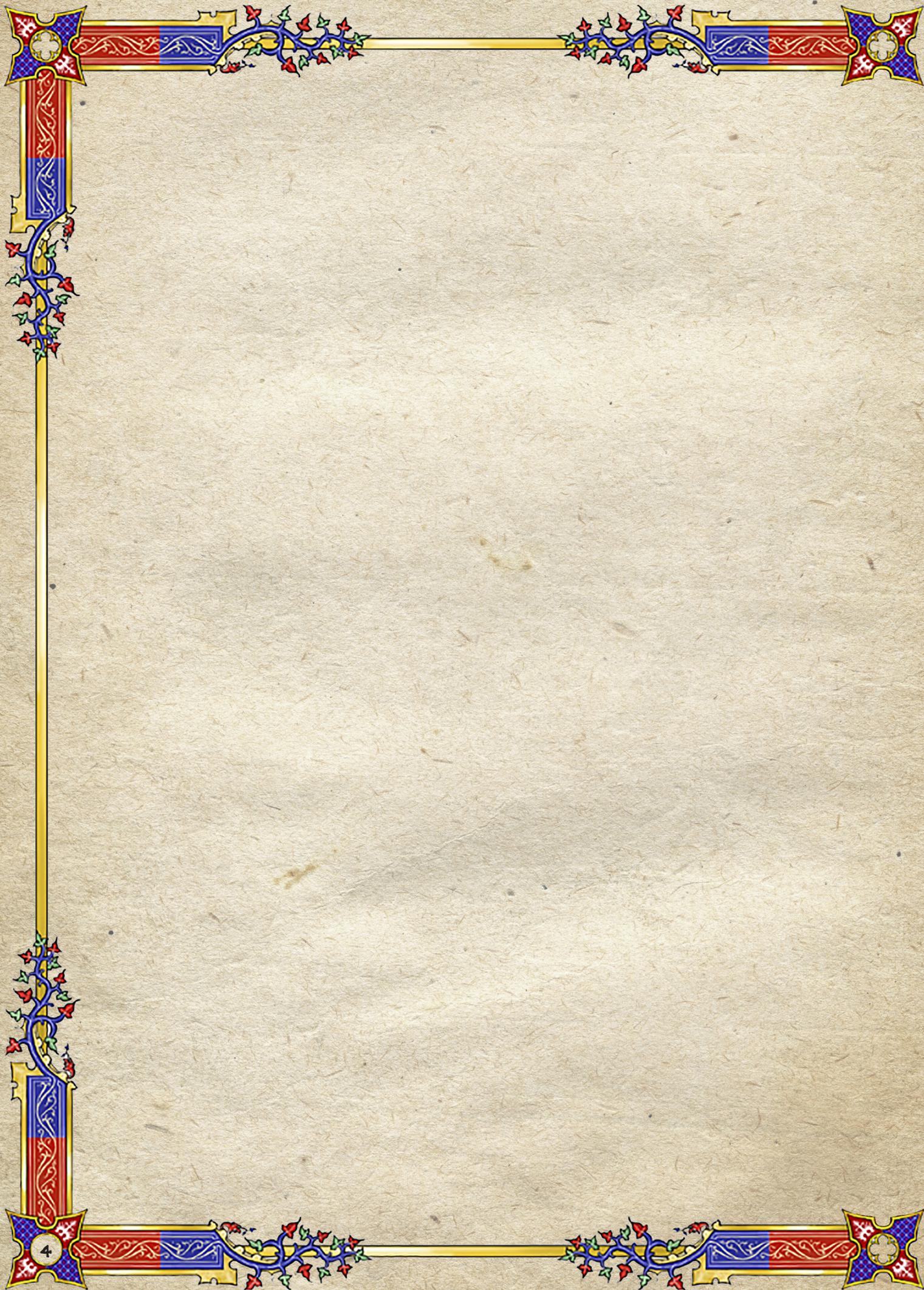
*Queremos dar las gracias a los Hermanos Olivares por haber creado una serie de ficción inteligente, entretenida y educativa, tan diferente a lo que la televisión de nuestro país nos tiene acostumbrados*

*PD: "Timeless" no le llega a la suela de los zapatos.*

# Index

Praefatio	5
Consilium arbitro	5
Un poco de historia...	10
Chronologia	15
Pars Prima	18
Ubicaciones en León	24
La casa del caballero Pimentel	28 // 29
Pars Secunda	30
Pars Tertia	35
Pars Quarta	41
Santa María la Blanca	42
La cripta subterránea	44
Pars Quinta	47
Personae Praegenatae	56
Dramatis Personae	58





# Præfatio

“El tiempo es el que es”

Isabel I, Reina de Castilla

**E**ste podría ser el inicio de una campaña mayor, que comenzó con la idea de Antonio Polo de realizar un “serial”: un módulo que comenzaría uno de los colaboradores y fuera continuado luego por el resto de sospechosos habituales. De ahí surgió la idea de Iago de adaptar para Aquelarre el argumento de “Blink”, un episodio de Doctor Who, quizá añadiendo a la mezcla algo relacionado con el Ministerio del Tiempo... Una consulta de rutina al resto de colaboradores introdujo en la fórmula el gusto de uno de los nuestros, Luis Gil, por elucubrar tramas y sacar oro de teorías imposibles, y también provecho del afán de Urruela por crear módulos complejos. De aquel polvo, este lodo... ambos se han enfrascado en este *Aquelarre del Tiempo... o Tiempo de Aquelarre*.

Y la cosa se nos ha ido un poco de las manos.

Podemos decir que aquí estamos conformando la base de una trama mucho mayor, aunque esperamos que, desde el primer momento, se sienta que hay “sustancia”.

## Consilium Arbitro

Queremos adelantar que este módulo puede resultar “algo complejo”, pues jugar con el tiempo acarrea esa consecuencia. Además, participan en ella numerosos personajes no jugadores (PNJs), y algunos personajes jugadores (PJs) irán apareciendo a lo largo de la trama, no desde el comienzo. Te recomendamos leerlo con calma, siguiendo las cronologías que lo acompañan, hasta que todo cuadre en tu cabeza y comprendas quién está dónde, en cada momento y en cada lugar.

Tiene un importante componente de investigación y es recomendable que los jugadores tengan cierta experiencia y estén abiertos a representar sus personajes. Como Director de Juego (a partir de ahora, DJ), es decisión tuya jugarla con los personajes pregenerados, cuyo historial y motivaciones te allanaran el camino o adaptarla a tus necesidades, añadir otros según necesidad, o adaptar la historia a los tuyos propios. No la hemos creado con esos personajes en mente y te recomendamos encarecidamente que los utilices.

*Iago et Gil, Scriptores*

---

Addenda:

I Episodio 3.10 de la nueva época: <http://es.doctorwho.wikia.com/wiki/Blink>

Toledo, diciembre de 1454



Abraham Leví recorrió apresuradamente las pocas calles que separaban su casa de la sinagoga. Había trabajado toda la noche y estaba agotado, pero el aviso de su esposa lo hacía caminar de forma atropellada, y en un par de ocasiones estuvo a punto de irse al suelo al tropezar con alguno de los escasos transeúntes que recorrían las estrechas callejas de la aljama a aquellas tempranas horas. Aunque era joven no estaba acostumbrado a tales esfuerzos, y para cuando cruzó el umbral de la cocina estaba sin resuello. Allí su hijo atendía a su madre encinta, que se recostaba pálida y temblorosa ante el fuego del hogar.

—¿Qué ocurre?. ¿Habéis llamado ya al médico, a la matrona? —preguntó con el último aire que le quedaba en los pulmones, temiendo que el pequeño en camino hubiera decidido adelantar su llegada.

—Estoy bien, Abraham —respondió su esposa con voz trémula—. Y el niño también. Sólo me he llevado un buen susto.

—Entonces —preguntó, dirigiéndose ahora a Joachim, su hijo mayor—. ¿Qué es lo que ha ocurrido?

—Madre dice que había alguien en tu sala —contestó, señalando escaleras arriba—. Pero yo no he visto ni oído nada.

Leví tuvo un instante para sentirse aliviado de que a su esposa no le pasara nada, pero al instante salió corriendo de nuevo por ellas hacia el piso superior. La casa que sus le habían proporcionado sus protectores era espaciosa, y Abraham había preparado en ella una pequeña sala para estudiar y ordenar las anotaciones que tomaba a lo largo de las largas jornadas de estudio en la sinagoga del Tránsito. Lo había hecho a espaldas de sus patronos y sin su consentimiento, y le espantaba la idea de que su trabajo fuera descubierto.

—Estúpido, eres un estúpido —iba diciéndose a sí mismo mientras subía los peldaños como si corriera a sofocar un fuego.

Pese a haberse asegurado de dejarla cerrada, encontró la puerta abierta. Dentro no había nadie y todo parecía en orden. Sacó una llave del bolsillo y abrió con ella la escribanía donde guardaba el fruto de su trabajo. Bastó un vistazo para ver que nadie había tocado sus papeles, y respiró aliviado con la idea de que el secreto que se le había encomendado seguía siéndolo.

Entonces lo vio. Allí, sobre sus papeles, alguien había dejado un libro pequeño y grueso, de hojas desiguales. Atada sobre él había una carta doblada cuidadosamente, y escrita con letra temblorosa, apresurada, que le resultaba extrañamente familiar.

Apreciado amigo:

Aún no sabes quién soy, pero yo te conozco a ti desde la infancia. En el final de mis días me dirijo a ti con infinito remordimiento y con la esperanza de que mi redención aún sea posible.

Te sorprenderá saber que soy buen conocedor de tus estudios, pese al secreto con que aquellos que tienes por tus benefactores los han envuelto. Ellos te han regalado los oídos y el orgullo con bellas palabras, parabienes para atraparte en sus redes y te han hecho promesas de gloria para ti y nuestro pueblo. Han apelado a tu inteligencia y a la energía de tu juventud para su causa, y yo ahora debo hacerlo a tu bondad y sentido de justicia para la nuestra.

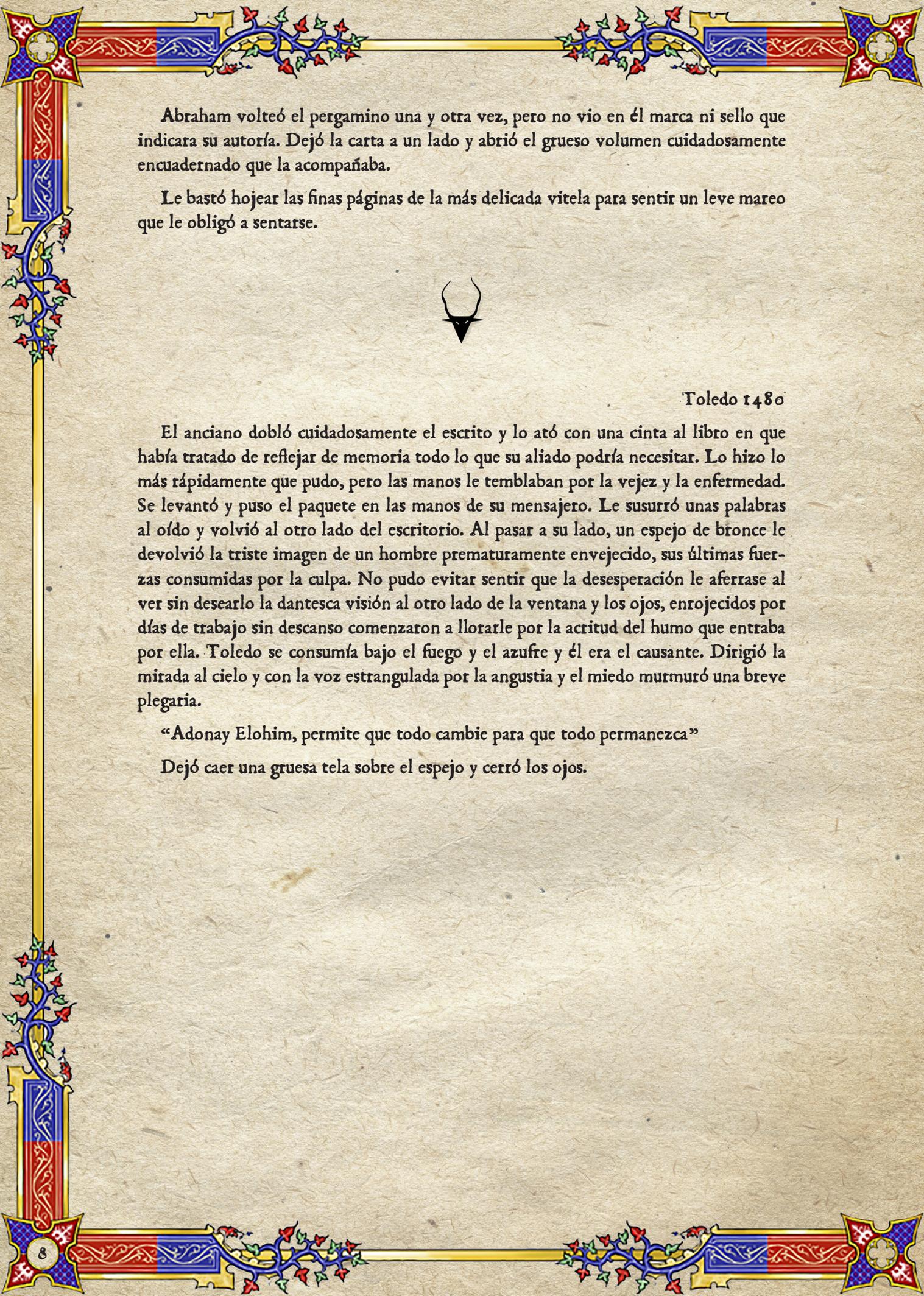
Pues aún no conoces todos los secretos que oculta la Piedra. Ellos se han cuidado de proporcionarte sólo aquellos que necesitas para realizar la tarea encomendada y se han guardado para sí las advertencias encerradas en la sabiduría de nuestros antepasados. Pues debes saber que sus intenciones no son puras, sus argumentos son falaces y su aparente bondad sólo oculta un corazón corrompido, lleno de crueldad y egoísmo. Se han ocultado bajo tierra, lejos de la mirada de Su mirada.

Bien entiendes ya el poder que estás a punto de poner en sus manos. Te ruego que hagas un esfuerzo y con inteligencia y cautela trates de ver más allá del velo bajo el que ocultan sus intenciones. Sólo entonces podrás decidir por ti mismo si hacer el sacrificio que yo no me atrevo a pedirte.

Tienes en tus manos el trabajo de toda una vida cuyo mérito te pertenece tanto como a mí

Ocúltalo y protégelo

Estúdialo y entiende el peligro al que te enfrentas



Abraham volteó el pergamino una y otra vez, pero no vio en él marca ni sello que indicara su autoría. Dejó la carta a un lado y abrió el grueso volumen cuidadosamente encuadernado que la acompañaba.

Le bastó hojear las finas páginas de la más delicada vitela para sentir un leve mareo que le obligó a sentarse.

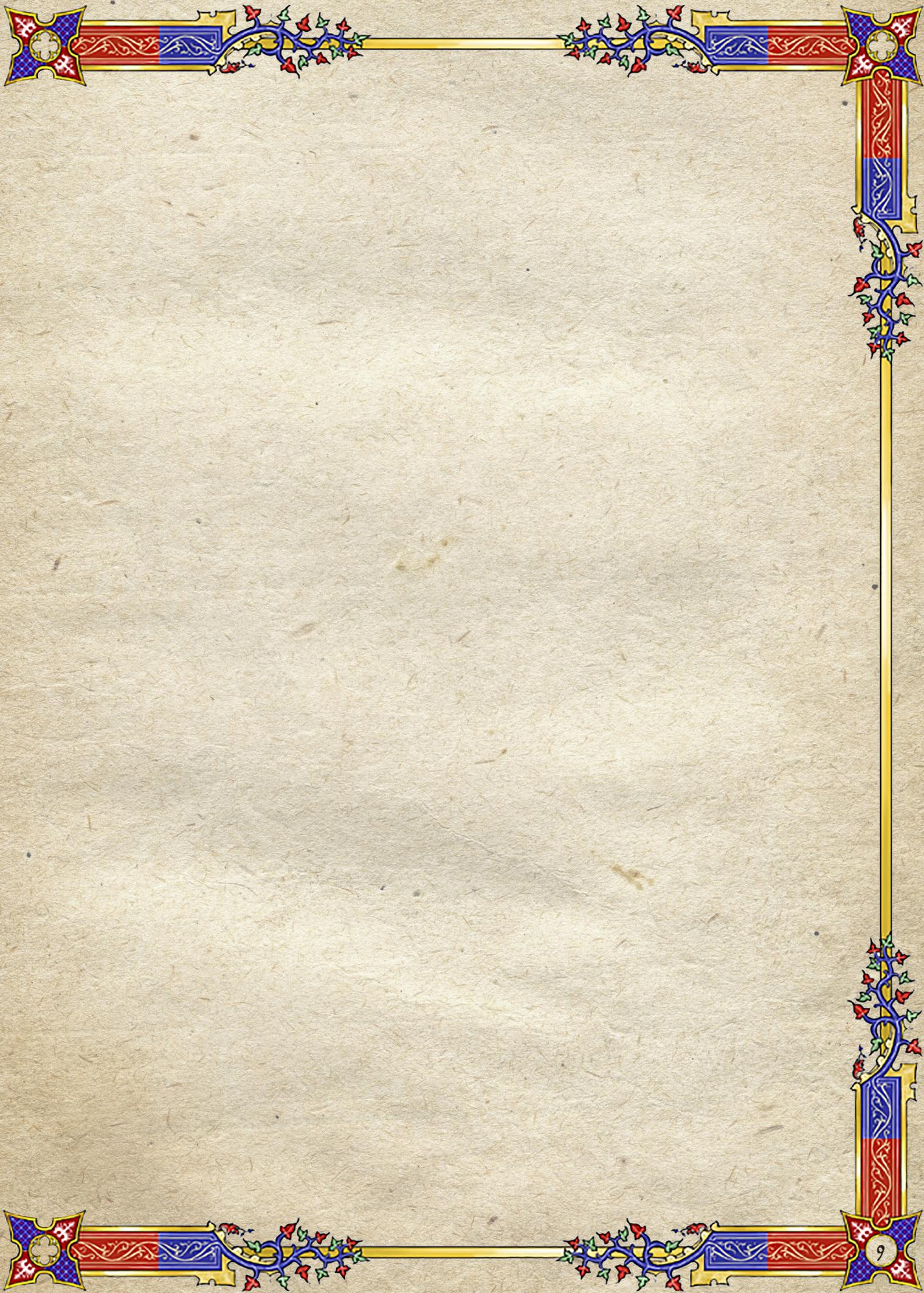


Toledo 1480

El anciano dobló cuidadosamente el escrito y lo ató con una cinta al libro en que había tratado de reflejar de memoria todo lo que su aliado podría necesitar. Lo hizo lo más rápidamente que pudo, pero las manos le temblaban por la vejez y la enfermedad. Se levantó y puso el paquete en las manos de su mensajero. Le susurró unas palabras al oído y volvió al otro lado del escritorio. Al pasar a su lado, un espejo de bronce le devolvió la triste imagen de un hombre prematuramente envejecido, sus últimas fuerzas consumidas por la culpa. No pudo evitar sentir que la desesperación le aferrase al ver sin desearlo la dantesca visión al otro lado de la ventana y los ojos, entrojidos por días de trabajo sin descanso comenzaron a llorarle por la acritud del humo que entraba por ella. Toledo se consumía bajo el fuego y el azufre y él era el causante. Dirigió la mirada al cielo y con la voz estrangulada por la angustia y el miedo murmuró una breve plegaria.

“Adonay Elohim, permite que todo cambie para que todo permanezca”

Dejó caer una gruesa tela sobre el espejo y cerró los ojos.



# Vn poco de historia...

Mi nombre es Abraham Levi, tabino de la sinagoga del Tránsito en Toledo y custodio de la sabiduría de las Puertas, y esto es lo que Se: el tiempo es el que es.

Deseo ser breve, pues es esta una historia plena de recovecos y no hay tiempo para describirlos todos. Os voy a desvelar como Jehovah nos regaló el Tiempo.

No la eternidad, sino la potestad de cruzar una puerta a otros momentos y lugares y poder conocer a aquellos que ya están disfrutando de su presencia. He aquí pues la sabiduría de mis antepasados contenida en un solo libro, que he llamado "de las Puertas"

El Libro de las Puertas



quellos que no conozcan bien los Textos Sagrados descubrirán con sorpresa que manipular el tiempo no es una idea nueva. Ya el Antiguo Testamento nos dice:

*Entonces Ezequías preguntó a Isaías:*

*—¿Cuál será la señal de que Jehovah me sanará y de que subiré a la casa de Jehovah al tercer día?*

*E Isaías respondió: —Esta señal tendrás de parte de Jehovah, de que él hará esto que ha dicho: ¿Puede avanzar la sombra diez gradas o retroceder diez gradas?*

*Ezequías respondió: —Es cosa fácil que la sombra avance diez gradas; pero no que retroceda diez gradas.*

*Entonces el profeta Isaías invocó a Jehovah, y él hizo que la sombra retrocediese diez gradas por las que había avanzado en la Gradería de Acáz.*

Libro segundo de los Reyes, 20:8–11

La Gradería o Reloj de *Sello de cerámica del rey Acáz*

Acáz era una escalinata de piedra que conformaba un reloj solar a imagen de los usados en Babilonia. Había sido ordenada su construcción por Acáz, padre de Ezequías. El retroceso de la sombra sobre sus escalones le anunciaba al rey que Jehovah le concedía el don de vivir quince años más. Tras asistir a tamaño prodigio, el rey Ezequías ordenó retirar del Reloj uno de los escalones tocados por la sombra.

*"Mandó el rey Ezequías tomar una grada tocada por Jehovah y resguardarla entre ricos paños en el Templo."*

*Libro de las Puertas 2:2*

A su muerte fue sucedido por un joven de apenas doce años, Manasés, que sería rey de Judá por más de medio siglo. El joven rey se declaró vasallo de Asurbanipal, emperador de Asiria. Su política religiosa fue opuesta a la de su padre, pues toleró los cultos paganos, incluso en el Templo de Jerusalén, incluyendo la invocación a los muertos y los sacrificios de niños, lo que





suscitó las protestas de los profetas, que le anunciaron el castigo Divino. Él los persiguió con gran crueldad, hasta el punto de que bajo su reinado murió aserrado el profeta Isaías. Y sin embargo fue él quien descubrió el poder de la piedra.

*No caminaba Manasés el sendero de Jehovah y había hecho mucho mal en su tierra.*

*He aquí que, desamparada y amenazada la ciudad por un ardid de sus enemigos, se dirigió al Templo, y allí levantó el puño al cielo y clamó contra Él:*

*— Esta es la piedra de Acaz. Vuelve la sombra atrás sobre ella y deja que detenga a mis enemigos — Y Jehovah no le contestó.*

*Más cuando cruzó la puerta para abandonar la estancia no se halló más en el Templo, sino en el camino de Hebrón, ante sus tropas. Y no se había alzado el sol sobre el horizonte ni habían marchado como ordenara. Montó Manasés en cólera y mando llamar a los jefes de la tropa para azotarlos por desobedecerle. Mas todos negaron conocer aquella orden, ni saber de ejército alguno contra el que marchar.*

*Solo entonces habló Jehovah por boca de tres ángeles custodios — Manasés. Tú, que crees poder dar órdenes a tu Señor como se las das a tus siervos, arrepíentete ahora*

*y acepta mis designios. Pues si mandas tus ejércitos contra tu enemigo habrás de ver tu tierra regada con su sangre, tu ciudad arrasada y tus campos sembrados de sal. Más si los envías de nuevo al sur, lo librarás de todo mal, y yo sabré proteger a mis siervos. Pues es el destino que yo he elegido para ti, y no has de cambiarlo.*

*Manasés, altivo y ruin, desoyó sus palabras, y cubrió Judá con el velo de la muerte. Y viendo aquella destrucción y sintiendo el pesar de su fracaso, los ángeles del Señor cubrieron su rostro con las manos en eterno llanto y vergüenza."*

*Libro de las Puertas  
4:1 – 15*

Manasés fue aprisionado y torturado por los propios asirios, que lo confinaron por años en un calabozo, donde buscó la redención de Jehovah quien, por sus ruegos y súplicas, lo perdonó. Por este perdón, recuperó Manasés el trono de Judá, retomó la verdadera Fe y al morir fue enterrado en la ciudad de David, panteón solo reservado para los reyes fieles. Hasta ahí llega el perdón de Jehovah con alguien que fue tan sanguinario y cruel.

*"Por años pagó Manasés su osadía en manos de los hijos de Asur. Más supo temprar su ánimo y pedir perdón por sus pecados. Y Jehovah se lo concedió".*



Libro de las Puertas 4:16

Pero antes le encomendó una tarea, marcando el destino de la Piedra

*“Regresarás a Jerusalén, y la ocultarás en secreto en lo más profundo del Monte del Templo, bajo el tabernáculo. Y tus hijos, y los hijos de tus hijos y luego los de estos, la*

*guardaréis de todo mal y tentación. Y cada vez que la desgracia golpee a mi pueblo endureciéndolo como el martillo del herrero que golpea el metal, recordaréis mis palabras. No hay más Tiempo que aquel que es mi Voluntad”.*

Libro de las Puertas 4:17 – 19

## Vna guardia de dos milenios

**L**a orden del Dios de los hebreos fue cumplida, y los Custodios guardaron la Piedra durante los siguientes siglos. En cualquier momento no hubo nunca más de una veintena de Custodios que conocieran la existencia del Reloj de Acaz, y menos de la mitad que conocieran su verdadera naturaleza y poder. Todos eran herederos del linaje de Judá que iban pasando el secreto y la responsabilidad de padres a hijos. Muchos dedicaron sus vidas a conocer los secretos del Reloj y algunos tuvieron relativo éxito. Pero incluso entonces el Reloj seguía actuando como si tuviera voluntad propia, y no siempre abría puertas a los lugares deseados. Las advertencias de su Dios quedaron en el pasado, y mientras los Custodios más piadosos veían con malos ojos su uso, pues temían las consecuencias de los actos de cualquier viajero al

pasado, otros más pragmáticos veían el reloj como una oportunidad de oro de devolver al pueblo de Israel al lugar para el que Jehovah les había elegido.

*Nos dio Jehovah los saberes y herramientas para ayudarnos, y también para poner a prueba nuestra voluntad. Pero como con toda su Creación, los hombres nos empeñamos en pervertir los Dones de Nuestro Señor.*

Libro de las Puertas 6:7 – 9

La vida del Reloj de Acaz se mantuvo ligada a la historia del pueblo de Israel y a sus desgracias, por un lado, y a la pugna entre ambas facciones por el otro, y es de éste modo que el Reloj, reliquia sagrada oculta bajo el Templo de Salomón, acabó perdida en un yermo de la lejana Sefarad.

## Najalâh versus Mishmaat

**E**n 1148, Samuel Ben Meir se rebeló contra los suyos por no permitir el uso del “Reloj de Acaz” para salvar a su pueblo de los cada vez más frecuentes ataques a los judíos en la península. Sabía que al final la única elección sería entre la conversión forzosa o la aniquilación de su pueblo, y tomó la decisión de tomar la Piedra por la fuerza de manos de quienes se oponían a “salvar a los suyos”. La lucha entre hermanos hizo que muchas vidas se perdieran antes de la victoria de los disidentes, pero su victoria fue vacía, pues tres de los *Mishmaat* (Guardianes) escaparon con las diferentes piezas del

objeto sagrado: la losa, el gnomon y los documentos que señalan las “puertas”.

El conocimiento de Ben Meir de la Cábala lo protegió de mil peligros. Escapó de Córdoba como pudo y se ocultó en Toledo, tomando el nombre de Alonso Fernández y ejerciendo como sanador. Así, se ocultó entre sus enemigos, mientras permanecía alerta de rumores y noticias que pudieran conducirlo al Reloj. Para cuando la muerte le reunió con el Creador, ya había dejado una importante red de personas y recursos dedicados a encontrar el objeto. Y su hijo Moseh, o Moisés Fernández como es conocido, heredó la labor de hacer-

se con el "Reloj de Acaz". Él y sus seguidores dieron entonces en llamarse *Najalâh* (Herederos), pues reclamaban el legado de Manasés como suyo por derecho.

Durante dos siglos se han mantenido ocultos, pues bien saben que tanto los traidores

a su pueblo, como los Ángeles Implorantes protegen el secreto del Reloj. No han sido pocos los enviados a buscarlo, y de muchos no se han vuelto a tener noticias.

## El reloj de Acaz para profanos

 como "precuela" o "fusión" de Aquelarre y El Ministerio del Tiempo hay muchos conceptos que damos por ya conocidos. Puesto que la serie de televisión "El Ministerio del Tiempo" elude dar detalles sobre cómo se crean las Puertas, nosotros presentamos nuestra propuesta.

Es en la existencia del Reloj de Acaz donde introducimos el gran cambio. Siguiendo nuestra propuesta se vería como una cripta en el fondo del pozo del Ministerio guarda el Reloj de Acaz. Con el paso de los siglos, la piedra ha ido creando nuevos niveles sobre el primero, haciéndose el pozo que la alberga más y más profundo, y nuevas puertas van surgiendo cada día en ellos.

El Libro de las Puertas refleja "por sí mismo" estos cambios, sin que nadie parezca percatarse de ello o darle importancia. Y por algún motivo desconocido, parece ser que siempre haya una puerta disponible al destino necesario en cada momento.

Si es que la Piedra así lo permite.

El Ministerio de nuestro presente es la "estación término", el último tiempo al que es posible viajar y por lo tanto se ha determinado que sea quien gestiona al resto de Ministerios de otras épocas. Puesto que el futuro no ha llegado aún, no es posible viajar a él (al menos hasta la última temporada de la serie).

En nuestro caso, el límite temporal es el año de 1491, desde el cual Abraham Levi está poniendo a salvo las "Puertas del Tiempo".

El Reloj sigue sus propios designios creando y controlando las puertas, las cuales van

cambiando según el tiempo avanza. Lo único seguro es que no se puede cruzar una puerta al futuro, pues este no existe aún.

El Reloj está compuesto por dos piezas, cada una con su propio poder o determinación:

**La Piedra** es una losa rectangular de cerca de 36 pulgadas de largo por 16 de ancho y 4 de grosor tallada en *Meleke*, o "piedra real", la misma roca caliza de color amarillento con la que estaba construido el Templo de Jerusalén. Uno de sus lados está grabado con inscripciones ahora ilegibles por el tiempo. Es en esta losa donde reside el verdadero poder para crear las Puertas, pues sobre ella que retrocedió la sombra sirviendo a la Voluntad de Jehovah; la piedra conserva la huella de dicha voluntad, y puede actuar con cierto libre albedrío, creando puertas de forma aparentemente aleatoria, permitiendo el paso a unos y negándoselo a otros, bien para defenderse, o para favorecer o perjudicar a aquellos que pretenden usarlas, según su criterio.

**El Gnomon** o guía es una pieza cónica de bronce cuya sombra se proyecta sobre la losa. Tocado por la sombra de Dios, podemos decir que es la Sabiduría o Consciencia que guía la creación de las Puertas. Por sí mismo no es capaz de hacerlo, pero si es quien "ordena" la creación de las mismas. Esta pieza creada por los Custodios les permitía limitar el funcionamiento de la Piedra y también moverla con facilidad pese a que pesaba cuatro quintales.

El "*Libro de las Puertas*", aunque no es parte del "Reloj de Acaz", no es menos importante que este, pues contiene la historia y secretos de la Piedra aprendidos por los Custodios.

todios a lo largo de siglos y que fueron reflejando lo aprendido en toda clase de soportes, desde pergaminos y papiros hasta láminas de metal grabado. Abraham Levi lo recopiló todo en un volumen y añadió sus propios descubrimientos. Este libro superó todas sus expectativas, pues nuevas páginas se crean y otras desaparecen reflejando de forma fehaciente el destino de las Puertas en cada momento.

El poder de la Piedra no desaparece cuando ambas partes están separadas; permanece y puede continuar creando Puertas, pero estas son inconstantes e impredecibles.

Las puertas creadas por la piedra de Acaz unen dos ubicaciones y puntos del tiempo. El tiempo fluye de forma paralela en ambos lados de la puerta. De este modo, una puerta que hoy lleve a un lugar y fecha, llevará mañana al mismo lugar, pero una fecha un día posterior.

Esta regla tiene excepciones, y en ocasiones puede aparecer una puerta fijada en el tiempo,

de modo que al atravesarla en uno de los sentidos se llegue al mismo lugar y momento, independientemente de la fecha del otro extremo. Suelen ser Puertas que tratarán de unir ambas partes, en algún tiempo y lugar, aunque sin "lógica" aparente. Pues la piedra tiene de algún modo "mente propia", intuye las intenciones de aquél que se acerca a ella o intenta hacer uso de su poder, y puede modificar las Puertas a su antojo para protegerse o en el beneficio de sus objetivos ocultos.

Una última norma; la Piedra sólo parece funcionar cuando permanece alejada de la luz del sol, y el Libro instruye sobre cómo crear para ella un santuario apropiado, oscuro y profundo.

A partir de estas guías, y sin perder de vista que esto es un juego de rol llamado Aque-larre, quedan a decisión del DJ las consecuencias de cualquier modificación por parte de los jugadores de hechos que ya hayan ocurrido (muerte de un PNJ, alteración de un suceso histórico) o cuestiones tales como paradojas temporales.

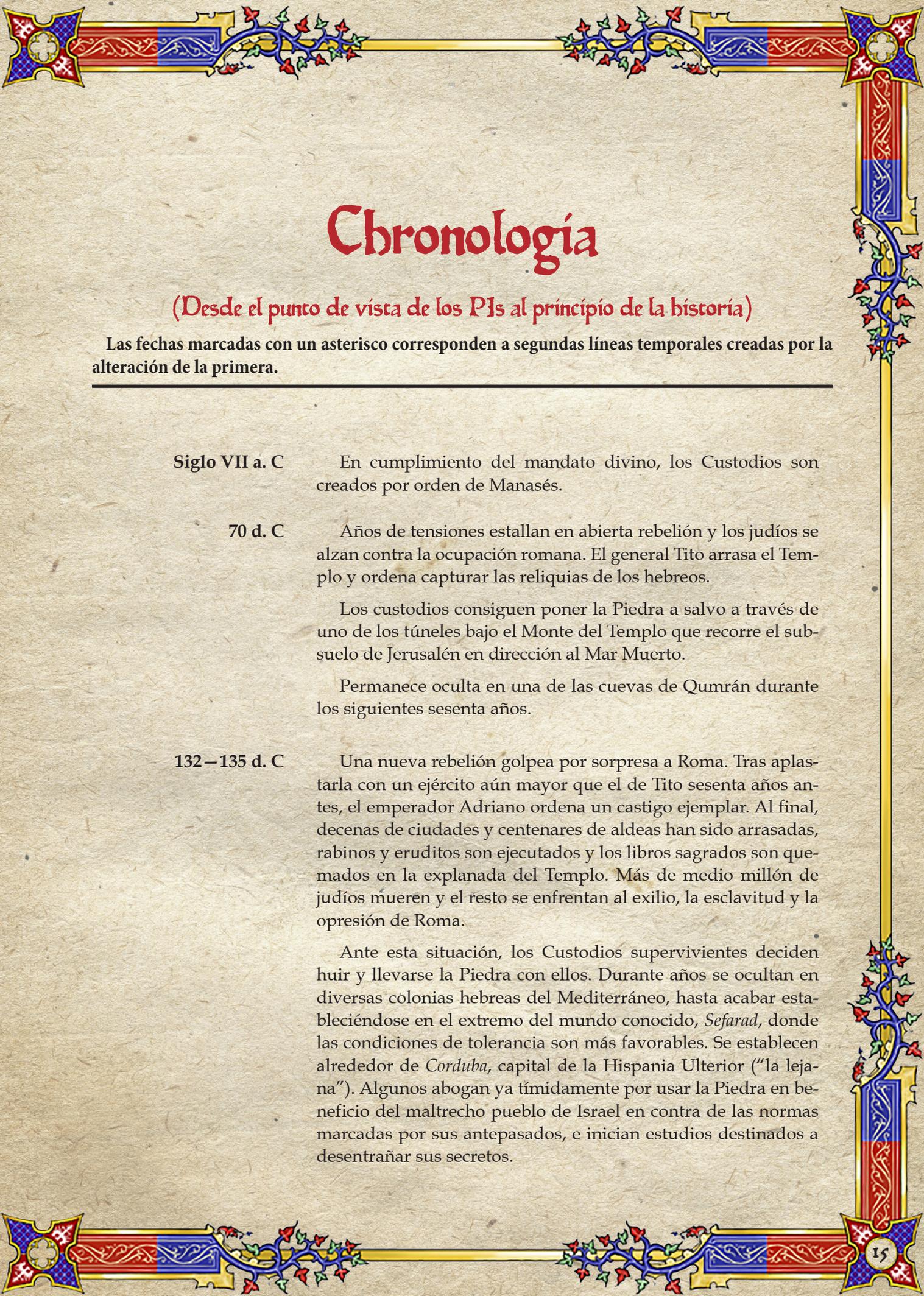
## Los Ángeles Implorantes

**D**esde que Yahveh los enviara a advertir a Manasés, tres ángeles han custodiado la piedra. Tras su fracaso, se cubren el rostro con las manos y permanecen inmóviles como la piedra, de la que toman la apariencia cuando están bajo la mirada de cualquier hombre. Sin embargo, se mueven con suma presteza cuando nadie los observa; basta un parpadeo para que tomen a cualquier incauto por sorpresa y lo toquen. Y no dudan en usar el poder que extraen de la misma piedra de Acaz para alejar de ella a cualquiera que consideren una amenaza. Una persona tocada por los ángeles Implorantes se verá transportada a un tiempo y lugar del pasado que el DJ puede decidir u obtener al azar: se verá trasladado 2D100+20 años en el pasado y 1D100x10 leguas en la dirección de

las agujas del reloj que marque 1D12. Se repetirá cualquier resultado que envíe al PJ o PNJ a un lugar inhabitado o inhóspito (por ejemplo el fondo del mar).

Es posible destruir la forma física de los ángeles, pero un ángel destruido reaparecerá en su puesto al siguiente amanecer.

Si dos o más ángeles son engañados para quedar enfrentados o mirando una superficie suficientemente reflectante (como un espejo de bronce, aunque son objetos de lujo), ambos permanecerán petrificados en un eterno duelo de miradas.



# Chronología

(Desde el punto de vista de los PJs al principio de la historia)

Las fechas marcadas con un asterisco corresponden a segundas líneas temporales creadas por la alteración de la primera.

---

- Siglo VII a. C** En cumplimiento del mandato divino, los Custodios son creados por orden de Manasés.
- 70 d. C** Años de tensiones estallan en abierta rebelión y los judíos se alzan contra la ocupación romana. El general Tito arrasa el Templo y ordena capturar las reliquias de los hebreos.
- Los custodios consiguen poner la Piedra a salvo a través de uno de los túneles bajo el Monte del Templo que recorre el subsuelo de Jerusalén en dirección al Mar Muerto.
- Permanece oculta en una de las cuevas de Qumrán durante los siguientes sesenta años.
- 132–135 d. C** Una nueva rebelión golpea por sorpresa a Roma. Tras aplastarla con un ejército aún mayor que el de Tito sesenta años antes, el emperador Adriano ordena un castigo ejemplar. Al final, decenas de ciudades y centenares de aldeas han sido arrasadas, rabinos y eruditos son ejecutados y los libros sagrados son quemados en la explanada del Templo. Más de medio millón de judíos mueren y el resto se enfrentan al exilio, la esclavitud y la opresión de Roma.
- Ante esta situación, los Custodios supervivientes deciden huir y llevarse la Piedra con ellos. Durante años se ocultan en diversas colonias hebreas del Mediterráneo, hasta acabar estableciéndose en el extremo del mundo conocido, *Sefarad*, donde las condiciones de tolerancia son más favorables. Se establecen alrededor de *Corduba*, capital de la Hispania Ulterior (“la lejana”). Algunos abogan ya tímidamente por usar la Piedra en beneficio del maltrecho pueblo de Israel en contra de las normas marcadas por sus antepasados, e inician estudios destinados a desentrañar sus secretos.

589 El rey godo Recaredo se convierte al catolicismo y comienza a reprimir y perseguir duramente a los judíos. Las voces de los judíos a favor de usar la Piedra dejan de ser tímidas, pero la mayoría se impone.

756 Los musulmanes toman Córdoba. Durante dos siglos y medio, las tres culturas conviven en paz en la *Qúrtuba* árabe. Los Custodios establecen una cripta para la Piedra en las afueras de la ciudad, aprovechando una cantera subterránea.

Los ánimos se calman, pero los estudios prosiguen. Los custodios ya saben cómo utilizar las puertas, pero temen la ira de Jehovah.

1013 El espejismo de tolerancia llega a su fin. Con la llegada de los almorávides vuelve la represión y las voces discordantes se reavivan.

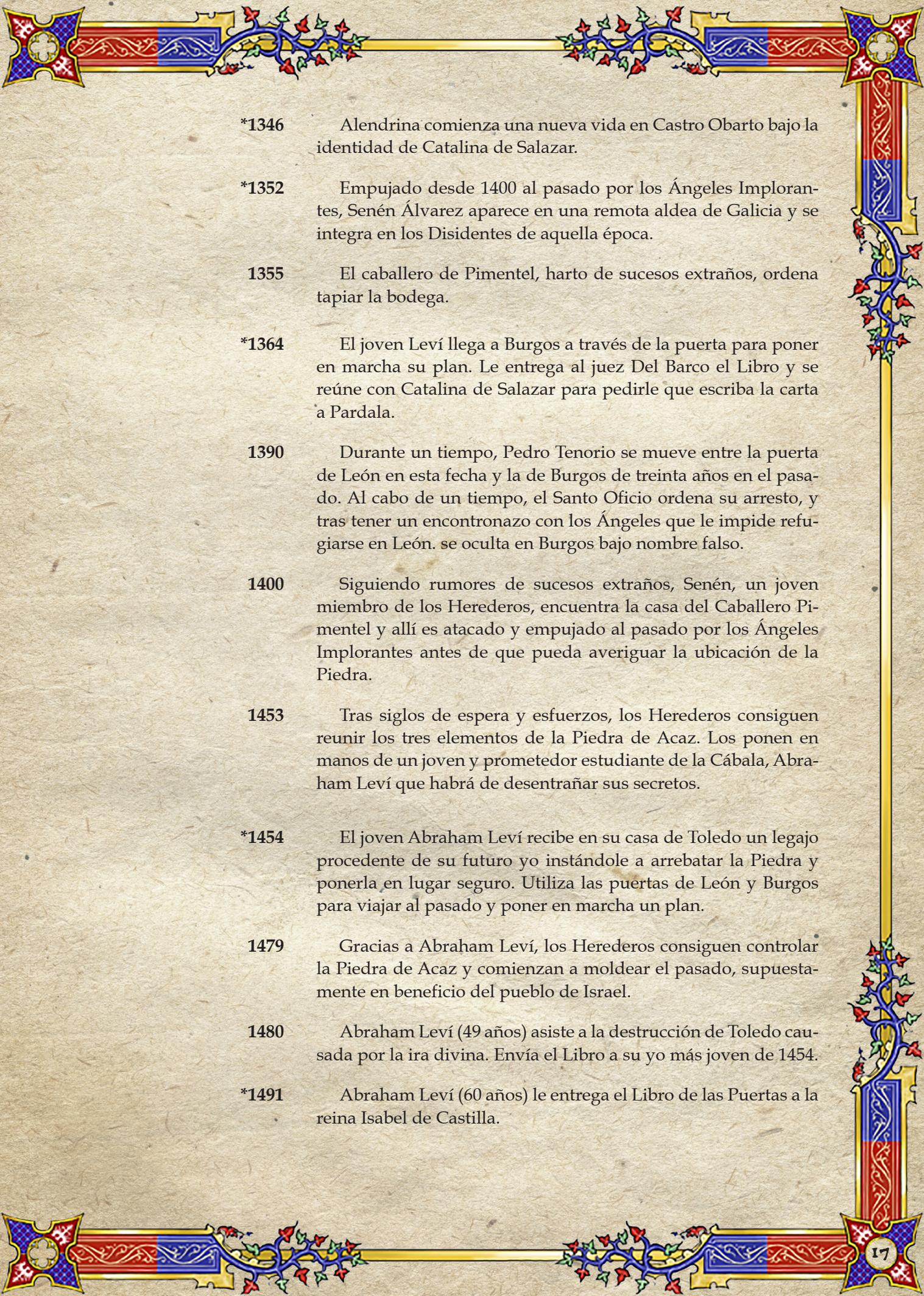
#### A partir de 1148

Enfrentados a la conversión forzosa exigida por los almorávides o a la aniquilación, los partidarios de usar el Reloj de Acaz acaban enfrentándose violentamente con el resto. Corre la sangre, pero los conservadores vencen, aunque algunos rebeldes consiguen huir. Para evitar abusos futuros, los custodios supervivientes deciden abandonar Córdoba y separar los elementos del Reloj. Uno esconderá en un lugar secreto y seguro la Piedra, otro el Gnomon, y un tercero hará lo propio con el "libro" de las Puertas. La Piedra va a León, el libro va a Toledo y el gnomon a Burgos. Su líder el rabino Primo Leví esconde la Piedra en el cementerio de la aljama extramuros de León (tierra virgen, nunca roturada, y vedada a cualquier gentil).

Tras los sucesos de Córdoba, los *Mishmaat* ("herederos"), un grupo de rabinos y estudiosos con gran influencia se reparten por todos los reinos de la península, tratando de localizar a los Custodios y los elementos del Reloj que ocultan. Permanecen alerta pasando el testigo de padres a hijos durante generaciones, enviando a sus agentes a investigar todo suceso extraño que les resulte sospechoso...

1196 El ejército de los reyes Pedro II de Aragón y Alfonso VIII de Castilla atacan y arrasan el *Castrum Iudeorum*, la aljama extramuros de León. Todos los judíos son muertos o hechos esclavos. Primo Leví muere durante este ataque.

Muchas lápidas de su cementerio son utilizadas por la población local en sus construcciones. Ajenos a su valor y significado, la Piedra acaba reutilizada en la construcción de una casa noble del barrio canónico.

- 
- \*1346 Alendrina comienza una nueva vida en Castro Obarto bajo la identidad de Catalina de Salazar.
- \*1352 Empujado desde 1400 al pasado por los Ángeles Implorantes, Senén Álvarez aparece en una remota aldea de Galicia y se integra en los Disidentes de aquella época.
- 1355 El caballero de Pimentel, harto de sucesos extraños, ordena tapiar la bodega.
- \*1364 El joven Leví llega a Burgos a través de la puerta para poner en marcha su plan. Le entrega al juez Del Barco el Libro y se reúne con Catalina de Salazar para pedirle que escriba la carta a Pardala.
- 1390 Durante un tiempo, Pedro Tenorio se mueve entre la puerta de León en esta fecha y la de Burgos de treinta años en el pasado. Al cabo de un tiempo, el Santo Oficio ordena su arresto, y tras tener un encontronazo con los Ángeles que le impide refugiarse en León, se oculta en Burgos bajo nombre falso.
- 1400 Siguiendo rumores de sucesos extraños, Senén, un joven miembro de los Herederos, encuentra la casa del Caballero Pimentel y allí es atacado y empujado al pasado por los Ángeles Implorantes antes de que pueda averiguar la ubicación de la Piedra.
- 1453 Tras siglos de espera y esfuerzos, los Herederos consiguen reunir los tres elementos de la Piedra de Acaz. Los ponen en manos de un joven y prometedor estudiante de la Cábala, Abraham Leví que habrá de desentrañar sus secretos.
- \*1454 El joven Abraham Leví recibe en su casa de Toledo un legajo procedente de su futuro yo instándole a arrebatarse la Piedra y ponerla en lugar seguro. Utiliza las puertas de León y Burgos para viajar al pasado y poner en marcha un plan.
- 1479 Gracias a Abraham Leví, los Herederos consiguen controlar la Piedra de Acaz y comienzan a moldear el pasado, supuestamente en beneficio del pueblo de Israel.
- 1480 Abraham Leví (49 años) asiste a la destrucción de Toledo causada por la ira divina. Envía el Libro a su yo más joven de 1454.
- \*1491 Abraham Leví (60 años) le entrega el Libro de las Puertas a la reina Isabel de Castilla.

# Pars Prima

“El tiempo es un río de acontecimientos,  
una corriente impetuosa”

Marco Aurelio

Emperador romano (121–180)

## Vn robo sencillo

**L**eón, jueves santo, año de Nuestro Señor de 1394. Ya hace un buen rato que tocaron a maitines en la cercana abadía de San Isidoro, cuando dos figuras se deslizan entre las sombras creadas por la luna llena hasta llegar sin ser vistas a la calle Canónica, a pocos metros tras el claustro de la catedral. La primera figura es menuda, con el pelo oscuro atrapado en una coleta y movimientos ágiles. Se trata de Pardala<sup>2</sup>, una ladrona del Castro de los Judíos<sup>3</sup>, a la que acompaña Alendrina<sup>4</sup>, su compañera y amiga.

Desde hace algunos años, nadie se atreve a entrar en la casa de los Pimentel pues dicen que tras la guerra fue confiscada y precintada por orden del nuevo rey<sup>5</sup>... ¡Con todo dentro!

Sea como fuere, alrededor de ella se han ido tejiendo un halo de misterio y una cierta fama de casa encantada, y es común entre los pillos de la calle que, cuando se echa en falta a algún compañero, se diga que “se lo ha llevado el fantasma del caballero Pimentel”. El último, hace un par de días, es Josico “Manopiedra”, un buen amigo de Pardala (y hay quien dice que algo más).

Pero estos dos “pajarillos”, tienen demasiada hambre y curiosidad y muy poco que perder. Y han decidido aprovechar que los ciudadanos que no están en la procesión de

penitentes que se oye a lo lejos estén recogidos en sus casas.

Ambos personajes son un tanto ingenuos, y pobres como ratas. Su habilidad para la tarea que enfrentan depende más del ingenio de los jugadores que de la habilidad de los personajes. Una vez presentada la situación, dales un tiempo limitado para decidir cómo entrar en la casa y concédeles un par de objetos no voluminosos a cada uno. Tenlo en cuenta luego, pues necesitarán luz para recorrer la casa, cuerda para trepar, o herramientas para forzar la puerta. Y lo que no lleven consigo tendrán que buscarlo en la casa.

Una vez dentro pueden registrar la casa, dispuestas a hacerse con lo que encuentren, pero en especial libros u objetos poco comunes para vendérselos a Enrique Laínez, buen amigo y mejor comprador. La casa, gracias a las muchas ventanas y al farol de la muchacha, está sumida en una extraña semioscuridad, que deja ver el deterioro que el paso del tiempo, el abandono y las goteras le han causado. El lugar huele a humedad y madera podrida, y el moho y el musgo que se han adue-

Adenda:

<sup>2</sup> Pardala es el nombre que en tierras leonesas se le da al gorrion.

<sup>3</sup> La judería de León no siempre estuvo intramuros. hasta el siglo XII se situaba en la ladera sur del cerro de la Mota, a los pies de un castro; una pequeña fortificación de carácter defensivo. De ahí su nombre de Castro de los Judíos. En una de las frecuentes guerras



ñado de las paredes. Apenas hay muebles, y a primera vista encontrar algún objeto que necesiten es difícil. Ambas se temerán que pocos maravedíes van a salir de esta "visita". Lo ideal es que busquen por separado (haz que vayan tirando Descubrir en cada estancia y descríbeles lo poco que vayan encontrando) De hecho, ve haciendo tiradas ocultas y ruido de dados para mantener la intriga, pues como aventura introductoria que es ésta, gran parte de lo que ha de ocurrir está escrito ya.

Cabe destacar que, como se verá más tarde, en el sótano de la casa se oculta la piedra

de Acáz. Cualquiera que cruce el dintel de esa puerta se encontrará en otro sótano, en una casa de Burgos muy alejada en el tiempo. Si no quieres que la cosa se vaya como punto de media, es conveniente que evites que lleguen a ese punto (describe la puerta como parcialmente derrumbada o cubierta de trastos). Salvo que quien baje a registrar el lugar sea Alendrina, en cuyo caso puedes saltar al siguiente momento de la historia con suma elegancia.

## La casa del caballero Pimentel



La casa de los Pimentel (o del caballero Pimentel, pues no se tiene noticia de que tuviera familia ni herederos) es un caserón de dos plantas en la calle Canónica, uno de los barrios privilegiados de la ciudad. En esa calle y las circundantes se alojan los miembros de la curia leonesa, uno de los principales poderes de la ciudad y su entorno. Pese a ser una casa de cierta calidad, permanece a la venta desde que el Cabildo catedralicio, que la renta en ocasiones, se hiciera cargo de ella para hacer frente a las deudas de su propietario. Ahora permanece abandonada desde que su último inquilino desapareciera hace un par de años. Su deterioro evidente se debe a que ha estado abandonada la mayor parte de las últimas décadas.

No es sin embargo el primer ocupante que se desvanece sin dejar rastro. Ni siquiera el propio caballero Pimentel, que desapareció hace ya treinta años sin que se volviera a tener noticia de él. Algunos dicen que abandonó estas tierras temiendo represalias del rey Enrique, pues se le suponía ferviente partidario de El Cruel. Otros dicen incluso que hablaba el castellano con fuerte acento. Algunos

se atreven a señalarlo como espía aragonés.

Como la mayor parte de las edificaciones de la zona, consta de dos plantas de cara a la calle, un sótano y un desván. En la parte trasera, que limita con la muralla, hay un corral y una pequeña finca. La fachada, que en poco se diferencia de las de las casas colindantes, tiene las puertas y ventanas condenadas con tablones. En la planta alta, escoltado a ambos lados por escudos de armas, hay un balcón. Una tirada Difícil de *Trepar* (Fácil, si se cuenta con alguna herramienta apropiada) basta para encaramarse a él. Desclavar los tablones para acceder al interior y forzar la puerta de la estancia precisa una tirada Difícil de *FUEx5* (Fácil si se dispone de herramientas).

Siendo una zona noble, está vigilada por la guardia de la ciudad y de cuando en cuando un par de alguaciles pasan por ella. Los PJs deberán hacer tiradas de Escuchar para no ser sorprendidos, y a pie de calle no hay lugares que faciliten ocultarse. León es una ciudad pequeña, y cualquier alguacil reconocerá a Alendrina y puede preguntarle, suspicaz, qué hace en aquel lugar desierto a esas horas y por qué no está en la casa en la que sirve.

---

entre los reinos de León, Castilla y Aragón, resultó arrasada, y los judíos del Castro capturados y vendidos como esclavos. A los pies de dicha loma se encuentra aún el cementerio judío.

4 Alendrina es como se denomina a la golondrina en tierras leonesas.

5 Durante la guerra entre Pedro I y Enrique de Trastámara, llama-

---

da la primera guerra civil castellana, cuando las cosas comenzaron a torcerse para el rey Pedro I, muchos nobles de León acabaron conociendo íntimamente las mazmorras del Alcázar, o "castillo de León". La nobleza fue decantándose por don Enrique de Trastámara, mientras el pueblo llano y la incipiente burguesía permanecía fiel al rey Pedro, quien respetó en todo momento los viejos fueros, mientras que Enrique los anuló a la primera ocasión.

## El interior de la casa (1394)

### Desván

Bajo el tejado parcialmente arruinado, al que se accede por una trampilla, se amontonan enseres y objetos variados, la mayor parte podridos o herrumbrosos debido a la lluvia y las filtraciones.

### Primer planta

La primera a la que se accede desde el balcón, o en el interior, desde la escalera, es el palacio o sala principal. Hizo en su día las veces de oficina o biblioteca, pero ahora está desprovista de cualquier tipo de adorno. Una mesa basta, unas sillas y unos estantes vacíos son sus únicos muebles.

A izquierda y derecha del palacio hay dos cámaras, una de ellas, probablemente la del señor de la casa, dado la mayor calidad de los escasos muebles, comunica con una recámara. En una tercera, destinada al servicio, hay un pequeño hogar con viejos enseres para cocinar.

Sobre el corral se abre un corredor que recorre toda la fachada trasera de la casa. Desde allí se puede ver perfectamente toda la finca y la muralla, por la que muy de cuando en cuando se puede ver pasar a un guardia.

### Planta Baja

Una escalera une el descansillo de la planta alta con el portal, al que se accede desde la calle a través de una gruesa puerta de buena calidad. Para abrir ésta

desde dentro es necesaria una tirada Difícil de *Forzar Mecanismos* (una vez más, la tirada es Fácil si se cuenta con herramientas). Este se comunica con dos cortos pasillos que llevan al resto de cámaras, con la cocina de la casa, y con el soportal que da paso al corral. Ninguna de las habitaciones contiene ningún tipo de objeto de valor, y en ellos sólo pueden encontrarse los objetos más comunes: jergones de paja, cacharros de cocina, una lámpara de aceite...

### Finca

La parte trasera está dividida en dos por una pequeña tapia y rodeada por otra más alta que la separa de las fincas colindantes y por la muralla en el extremo oriental. El lado más cercano a la casa es un corral crecido de hierbajos al que se abren un Establo y una Letrina. Del otro lado de la tapia queda un prado tomado por la hierba alta y los arbustos. Pegados a la muralla hay un leñero y un viejo horno. En el medio de la finca hay un pozo tapado con tablones. Los sedimentos y la vegetación están a punto de echarlo a perder.

### Bodega

Las escaleras descienden a una minúscula bodega. Sacos de nabos podridos, tinajas vacías, las ruedas de una vieja carreta, se amontonan contra las paredes de forma desordenada. Ratones bien alimentados van y vienen entre el desbarajuste.

## Vna presencia no esperada

En un momento dado, uno de los PJs verá que, en el jardín tras la casa, oculto entre la vegetación que la invade, hay una estatua de un ángel alado que se cubra la cara en gesto de pena o vergüenza. Viviendo alrededor de una catedral gótica profusamente adornada de tallas y estatuas no les debería llamar la

atención, pero ésta parece un poco fuera de lugar. Poco después, en cualquier momento en que uno de los jugadores no sepa exactamente donde está el otro.

Mientras registra la casa y con una tirada exitosa de *Descubrir*, Pardala observará entre las sombras y el musgo que hay algo escrito en la pared. Una de *Leer y Escribir* (+25 pues

está todo en mayúsculas) le permitirá saber que pone

CUÍDATE DEL LAMENTO DE LOS ÁNGELES

LEVÍ AD 1364

¡VUÉLVETE, PARDALA!

En ese momento comienzan a tocar las campanas de la catedral anunciando la media noche. Si cualquiera de las dos decide volverse, se encontrará frente a frente con una criatura horrenda que parece abalanzarse sobre ellas. Sólo una buena tirada de *Templanza* les permitirá no salir corriendo presas del terror y darse cuenta de que la criatura está inmóvil ante ella y parece una estatua de un ángel, aunque su cara es más bien la de una gárgola horrenda. Está claro que esa estatua no estaba ahí hace un momento.

Si se percatan de que esa "advertencia" se escribió hace treinta años y no superan una tirada de *Templanza* quedarán aturcidos, y tirarán *Escuchar* con un -25. De superarla, tirarán *Escuchar* con un +10, debido al silencio del entorno. En caso de éxito oírán claramente el sonido del golpear de la aldaba de la puerta de entrada retumbando en toda la casa.

### La extraña visita

La persona que llama lo hace de forma insistente. Es probable que se crean descubiertos. Mientras actúan, y si pasan una tirada de Descubrir, tendrán la impresión que la estatua parece un poco más cercana que antes.

Es un buen momento para, ante la mirada atónita del jugador que lleva el personaje de Alendrina, arrebatarle la hoja con educación y sustituirla por la del caballero Alvar, acompañada de una copia de la carta, sellada, de Catalina de Salazar.

En el silencio absoluto de la noche, desde la calle se oírán la voz de un hombre que la llama por su nombre y por su apodo: "¿Señorita Pardala? Por favor, abra la puerta... ¡Tengo un recado para vos!". Es factible que acuda a la puerta o que simplemente desee escapar por la ventana. En cualquier caso, se topará en la

calle con un joven vestido como un caballero, con una loriga de mallas y bien pertrechado de armas, que lleva un papel lacrado en la mano: "¿Sois vos la señorita Pardala? Si es así, tengo esto para usted". Y le entregará el papel.

Si Pardala pregunta o pide explicaciones, el joven caballero se presentará como Alvar de Salazar, asegurando que esa carta se la entregó su propia abuela doña Catalina de Salazar, hace casi diez años, poco antes de morir. Le hizo jurar que entregaría la carta a la dama Pardala, en la casa de los Pimentel, en León, la noche del Jueves Santo de este año y al sonar la última campanada de la medianoche. Eso es, en este lugar y justamente ahora.

Si Pardala llama a su amiga, nadie bajará del piso superior, y cuando acuda en su busca, será el mejor momento para correr. Observará que la estatua del Ángel del jardín que se oculta el rostro, está muy cerca de la ventana, y que hay otras dos estatuas en la estancia donde encontró el mensaje del tal Leví.

### Qué ha sucedido con Alendrina

En algún momento, bien durante el registro o cuando su amiga baja a abrir la puerta o trata de huir u ocultarse de quien llama a la puerta, la joven se ha quedado sola. Aunque Pardala la pierda de vista solo lo que dura "un parpadeo", será tiempo suficiente para lo que ha de suceder. En el instante que hay entre un abrir y cerrar los ojos, uno de los Ángeles que custodian la casa apartará las manos de su pétreo rostro, se acercará a la muchacha, y la tocará. Y está desaparecerá como si nunca hubiera existido.

Se encontrará de repente bajo el sol del mediodía, en una ladera cerca de una torre. Bajo un árbol encontrará a un joven caballero que se sienta a la sombra al lado de un enorme caballo. Hablarán, y quedará conmocionada al saber que se encuentra en las tierras castellanas de Castro Obarto, en el año de 1346. A sesenta leguas de León; hace casi cincuenta años. Pero Alendrina es una muchacha astuta y con recursos, y sabrá manejar la situación con gran inteligencia...

Dado en Castro Obarto, a 25 de eneto de 1364

Mi querida Pardala:

Mi nombre ahora es Catalina de Salazar, aunque para tí siempre seré Alendrina, esa chiquilla que te acompañaba en tus correrías por mis queridas y añoradas calles leonesas, en la que seguramente ahora me buscarás con desesperación.

No lo hagas, pues no me hallarás. Tampoco penes por mí, pues de nada servirá, ni temas por mí, pues cuando recibas esta carta estaré más allá de todo daño.

Tampoco te entristezcas por mí, que he disfrutado de una vida plena y feliz con mi esposo don Nuño Salazar, caballero y familiar de los García de Salazar, a los cuales sirvió con fidelidad toda su vida. Él fue la primera persona que encontré cuando por obra de Dios desaparecí de aquella funesta casa, y me encontré en estas tierras del norte burgales. Con él tuve a mis dos hijos, a los que cariñosamente llamaba "mis gotriones" en tu recuerdo, y ahora tendrás a mi nieto Alvar junto a tí.

El me juró entregarte esta carta, protegerte y ayudarte en lo posible. Y sé que lo hará, pues es un joven honesto y leal.

Sé que te preguntarás si esta carta es real, o al menos mía, y también cómo una golfilla pudo casar con un hidalgo que el azar o Nuestro Señor puso en su camino. La respuesta siempre la tenías en tu boca descatada, y la repetías más de lo que debieras, como si fuera una oración: "Pesan más dos buenas tetas que un linaje antiguo". Buena razón tenías.

Desconozco el motivo por el que Nuestro Señor hizo lo que hizo, y sé que fue él y no demonio, pues solo dicha he tenido en esta vida que ahora llega a su fin.

Ahora, en el final de mis días, ya no me preocupa.

La prudencia dicta que no te relate más que lo necesario, y me apena ser yo la que poco más pueda hacer por tí.

Cuídate y se feliz.

Tu pequeña Alendrina

## Mensajero del pasado

Estando más calmada, o al menos con más tiempo, Pardala podrá leer la carta de doña Catalina de Salazar (bueno, ella no, no sabe leer; alguien de quién se fie).

La reacción de los jugadores ante el contenido de la carta a la luz de los sucesos recientes puede ser variada, pero hay que señalar que todos ellos tienen alta RR, y deberían asimilar lo visto y leído con dificultad. Si Pardala vuelve a entrar en la casa para buscar a

su amiga, recuérdale a Alvar que ha hecho juramento de protegerla y servirla. Los ángeles han regresado a sus puestos y no les molestarán mientras se mantengan juntos y lejos de la bodega, permaneciendo inmóviles en el huerto, pendiendo sobre los PJs cual espada de Damocles.

Es posible que la joven Pardala salga de la casa "maldita" para refugiarse lo que queda de noche en alguno de sus escondrijos, y es probable que el joven Salazar no lo permita y la "invite" a hospedarse en la misma posa-



da que lo hace él, en la plaza de Santa María del Camino<sup>6</sup>. Si deciden acudir en busca de la guardia o de los alguaciles, éstos no le prestarán la mínima atención al cuento increíble de una golfilla callejera y un forastero. Incluso el padre de Alendrina la supondrá de regreso en la casa en la que sirve y decidirá esperar a la mañana siguiente antes de preocuparse.

Para entonces, y en cualquier circunstancia, la ausencia de Alendrina ya habrá sido notada por sus padres, y éstos y el resto de alguaciles andarán en su busca y tratarán de localizar a Pardala, bien porque haya acudido antes a ellos o porque conocen su amistad con la desaparecida.

## El escribano

Pardala tiene pocos amigos a los que recurrir en busca de ayuda<sup>7</sup>. Uno de ellos es Enrique Laínez, el escribano de la calle Cardiles<sup>8</sup>.

---

Adenda:

<sup>6</sup> La plaza de Santa María del Camino, o del Grano, era el lugar donde se establecía el mercado semanal, y a su alrededor, por tanto, había abundantes mesones y algunas posadas.

<sup>7</sup> Si no decide hacerlo, y pretende cualquier otra acción como regresar a la casa maldita, un pequeño se acercará a Pardala y le

Poco antes de llegar a su local, al pasar cerca de un monje que está predicando a algunos de los vecinos, escuchará: "...parpadea y morirás...". Si deciden preguntar por qué dice eso, simplemente argumentará que "el demonio es un enemigo cruel e implacable, y tan solo un parpadeo basta para que te derrote".

Al llegar la casa estará cerrada, pero si aporean la puerta no tardarán en escuchar unos pasos apresurados acercándose. La puerta se abre y verán a un hombre con unas ojeras muy marcadas que, sin mediar más palabras, los invita a pasar. Tras esto cerrará la puerta. Si superan una tirada de *Empatía* con un +30, notarán que está claramente nervioso y que habla precipitadamente. Dirá cosas sin demasiado sentido referentes a un doctor, otras relacionadas con judíos y las más descabelladas sobre no parpadear jamás.

Si logran calmarlo, ya sea con una tirada

---

insistirá en que acuda a la casa del escribano, que le ha pedido que las busque.

<sup>8</sup> La calle Cardiles está cerca del obispado, que necesita a veces de escribanos de confianza y es zona de cierto nivel económico y social. Puedes introducir a Laínez como PJ en este momento o llevarlo como PNJ

## El legajo de Leví

El cartapacio entregado por Leví a Del Barco y luego por este a Laínez es sólo una parte del libro enviado por el anciano Leví. Su joven contrapartida custodia el resto, con instrucciones de no consultar su contenido hasta que la Piedra esté a salvo.

Destacan varias hojas de papel, material caro y poco usual, escritas recientemente por una misma mano, pero en diferentes lenguajes. Como las capas de una cebolla, una primera carta en castellano promete a aquellos que sigan la tarea encomendada una compensación digna de un rey. Laínez puede atestiguar que algunos de aquellos documentos tienen un increíble valor en sí mismos, así que parece improbable que la oferta del desconocido sea un simple engaño.

Una segunda carta es un texto escrito aparentemente en hebreo, pero indescifrable para ellos. Cualquier conocedor de la Cábala o que pase una tirada de *Criptografía* reconocerá los caracteres como un texto cifrado, pero sólo alguien con los suficientes conocimientos (al menos 75% en *Teología Hebrea*, DEC91) podrá abordar la tarea de descifrarlo.

Leví, que ha tenido acceso a los libros más raros y únicos del mundo cabalístico, ha cifrado el resto de forma aun más profunda, de modo que sólo el cabalista experto, y aún con esfuerzo y dificultad, podrá despejar su contenido.



LA CIUDAD DE LEÓN  
EN 1394

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| 1 Casa del caballero Pimentel (calle Canónica) | 5 Hospital de San Lázaro              |
| 2 Tienda del escribano Láinez (calle Cardiles) | 6 Casa de Senén (Plaza de San Martín) |
| 3 Casa de Poridad                              | 7 Sinagoga (calle Misericordia)       |
| 4 Plaza del Grano                              |                                       |

de Elocuencia o dejando pasar un tiempo, acabará contándoles cuáles son sus actuales cuitas:

– *Ayer a la mañana, no sé quién ni tampoco el motivo, salvo que su deseo fuera volverme menos cuerdo de lo que ya estoy, alguien dejó a mi puerta un zurrón con una serie de papeles, notas y otros objetos... Si no fuera más que eso, no tendría mayor importancia... pero cuando los examiné vi que eran escritos en hebreo, en latín, griego... y algún otro idioma que no reconozco. Sus trazos eran de la misma persona... un tal Leví... y no dejo de darles vueltas sin encontrar sentido. Más algunas cosas...*

Laínez les dirige a la trastienda, donde los legajos, grandes tomos y una miríada de objetos se apilan sobre arcones y estantes, sobre los escalones y contra las paredes llegando al techo. Sobre la única mesa se despliega el contenido de un cartapacio de cuero. Una variada panoplia de antiguos pergaminos, rollos de papiro, láminas de cobre cuajadas de grabados y cuartillas de algo distinto a todo ello, suave como la tela y blanco como la más cara vitela. La excitación del escribano es comprensible.

– *...apuntan a algo grande...y valioso.*

Las habilidades de *Leer y escribir* e *Idiomas* de los PJs son limitadas. Puedes hacer unas cuantas tiradas tratando de entrever el sentido de aquellos documentos, y proporcionarles recortes de los textos del *Libro de las Puertas (UN POCO DE HISTORIA)*. Sin embargo, se darán cuenta de que la mayoría están en un lenguaje que no reconocen. Necesitarán que alguien les traduzca aquello.

Es presumible que la joven contará todo lo sucedido al escribano, y este aconsejará a Pardala que, acompañada por don Alvar y el

mismo, acudan a la Casa de Poridad si no lo ha hecho aún, para preguntar a alguno de los alguaciles si saben algo de la pequeña Alendrina. Más que nada por descartar cualquier otra posibilidad.

En caso contrario, tarde o temprano se requerirá su presencia allí, pues el padre de Alendrina, alguacil, ya ha echado de menos a su hija, y conoce (y desaprueba) la amistad que une ambas muchachas.

## La casa de Poridad

Desde la casa del librero en la calle Cardiles, hasta la Casa de Poridad<sup>9</sup>, tardarán apenas unos minutos caminando entre la gente, que en días como el de hoy salen a las calles y disfrutan de los muchos puestos del mercado. Una vez allí, serán atendidos por Guillermo del Barco, un antiguo alguacil y ahora juez pesquisidor<sup>10</sup>, que confirmará que nada saben de la muchacha desaparecida. Aun así, se preocupará de saber de un lugar de contacto, por si descubriera algo, ya sea la casa del escribano o la posada del joven hidalgo.

Si le cuentan que fue una “travesura” y que se colaron dentro de la casa de los Pimentel, parecerá pensativo y pausadamente explicará que sabe que no es la primera vez que alguien cuenta algo similar. No solo de gente de mal vivir que entra a robar, que no es el caso, sino que conoce también del interés de algún “judío” por la casa y que incluso personas de “categoría” han mostrado interés en la casa, tras lo que no se ha sabido más de ellos.

Si necesitas introducir algún PJ más o ves apropiado reforzar el grupo con un PNJ, puedes introducir aquí a Pedro Puñadas, un joven alguacil que pretende a Alendrina sin demasiado éxito (ver *Personae praegenaratae*, en la página 56)

Addenda:

<sup>9</sup> La casa de Poridad era el equivalente de la época al edificio del Ayuntamiento. Ese edificio fue la primera sede fija del Concejo, que anteriormente realizaba sus reuniones en lugares diversos, como las estancias existentes en alguna de las puertas de la muralla. Posiblemente allí estuvieran la mayor parte de los alguaciles y otros representantes del poder civil. El Merino de la ciudad, representante

de la Justicia del rey, se establecía en el Castillo, y la cárcel de la ciudad estaba en la Puerta del Arco.

<sup>10</sup> Un juez pesquisidor era aquel destinado o nombrado en comisión por el Consejo Real, las cancellerías y las audiencias para investigar un delito y también para castigarlo, con inhibición de la justicia ordinaria.

## Vn recado imposible

Este es buen momento para saber lo que sucederá o, mejor dicho, sucedió. El pesquisidor no pudo dejar de pensar en lo que había hablado con Pardala, Alvar y Láinez, y decidió visitar de inmediato la casa de los Pimentel; era preferible hacerlo de día. Aprovechándose de los “talentos” aprendidos de su cargo, abrir la puerta no supuso un obstáculo. Para su desgracia, los Ángeles no desean “curiosos” y decidieron, como en ocasiones anteriores, deshacerse de la amenaza. El juez registró la casa sin ser estorbado hasta que, al descender a la bodega, se vio acosado por los ángeles. Tras llevarse un susto de muerte, huyó a ciegas a través del hueco en la pared de la bodega, derribando un montón de trastos a su paso.

En lo que dura un parpadeo, Guillermo se encontró cruzando del umbral de una puerta al sótano de los Pimentel en León al sótano de una casa en la que un judío lo observaba sin sorprenderse. Se trataba de Abraham Leví, quien estaba esperándolo. Su conversación fue apresurada, y en ella le explicó al pesquisidor que se encontraba en Burgos en 1363, ante el estupor del hombre. Una mirada a la calle bastó para que el asombro diera paso a la ira, pero el judío supo darle razones para calmarse, escuchar y no tomar una decisión apresurada, advirtiéndolo de no contar nada de lo sucedido nadie, pues de lo contrario, en el mejor de los casos sería tomado por loco, y en el peor se vería en manos del Santo Oficio.

• Le dejó claro además, que si intentaba desandar el camino los ángeles le estarían esperando, y todo terminaría rápido.

Su esfuerzo no sería en vano, pues estaría ayudando a evitar que algo gravísimo le ocurriría a toda la cristiandad. Luego le hizo entrega del paquete que debería entregar en secreto al escribano Láinez la mañana de ese jueves Santo de 1394. Por ningún motivo, por necesario que le pareciera, debía reunirse con él ni con nadie hasta pasado el toque de sex-

ta de Viernes Santo, y en lo posible, debería mantenerse alejado de León hasta entonces. *Que no sabe qué desastre pudiera suceder si se tocase consigo mismo.* Con las mismas, el doctor Leví le entregó una buena bolsa de monedas para que pueda reconducir su vida y un hatillo con las instrucciones precisadas.

*“Tenéis hasta que la lluvia cese”,* dijo, y se alejó sin más explicaciones.

Los años pasaron y el buen pesquisidor se dedicó a investigar los papeles que le fueran entregados, pues ahí creyó que encontraría la respuesta a lo sucedido. Su búsqueda se convirtió en obsesión y así vivió hasta el momento presente en que, enfermo de tisis, se enfrenta a sus últimos días.



Para satisfacer su “curiosidad” a la vez que cumple con su palabra, envió un mensaje a través de un muchacho a la posada de Alvar en la plaza del Grano y a la escribanía de Láinez de la calle Cardiles. En ambas se lee lo mismo:

No puedo desvelar mi nombre en esta nota, aun// que puedo asegurar que me conocen.

Acudan sin tardanza al hospital de San Lorenzo.

Los estaré esperando hasta que la lluvia cese.

En León, la mañana de Viernes Santo ha comenzado a caer una fina y molesta lluvia.

Ante la falta de pistas y de ningún dato más, lo normal es que el grupo acuda a la cita "misteriosa" (de no hacerlo a tiempo puede que pierdan una pista importante). El hospital de San Lázaro se encuentra extramuros, en la barriada de Santa Ana, en la última legua que el camino francés recorre antes de entrar en la ciudad por la Puerta de la Monedas (única puerta que permanece abierta en las noches, y por la que se puede acceder previo pago de un portazgo). A estas alturas, los alguaciles, compañeros del padre de Alendrina, andarán buscando a Pardala para interrogarla sobre la desaparición de la muchacha. Atravesar las puertas de la ciudad en cualquier sentido precisará a partir de ahora de cierta astucia.

San Lázaro es a la vez hospital de peregrinos y lazareto. Leprosos y enfermos comparten un mismo destino; están desahuciados. Si quieres poner nerviosos a tus PJs, hazles tiradas ocultas de *RESistencia*, fingiendo que

corren el riesgo de infectarse de algún mal incurable.

Si preguntan a los monjes que se encargan del hospital darán sin dificultad con aquél que les ha enviado la nota. "El juez les espera", les dirán, acompañándoles junto a la cama en la que reposa un anciano separado del resto de enfermos, lo que indica su posición social. El hedor es terrible: huele a muerte y podredumbre.

Sólo si sacan una tirada de *Memoria* -25 reconocerán a duras penas al casi cadavérico del Barco, el juez pesquisidor con el que hablaron esa misma mañana. Si no lo consiguen, el se identificará. Parece reconocerlos ("sois vosotros", dice, con evidente satisfacción), pero la enfermedad y la fiebre provocan que entre y salga de un sueño agitado por imágenes desconocidas, y entre toses agónicas apenas consigue pronunciar algunas frases inconexas en las que parece alegrarse de haber "cumplido su cometido", encomendado por "el maestro hebreo", y se muestra apenado por no haber entendido "sus papeles".

"Vos podréis", dice, para luego añadir: "buscad al maestro... Canches sabrá..."

Cuando lo consideres apropiado, la lluvia cesará, y el juez del Barco expirará, aliviado de la carga que ha llevado durante años.



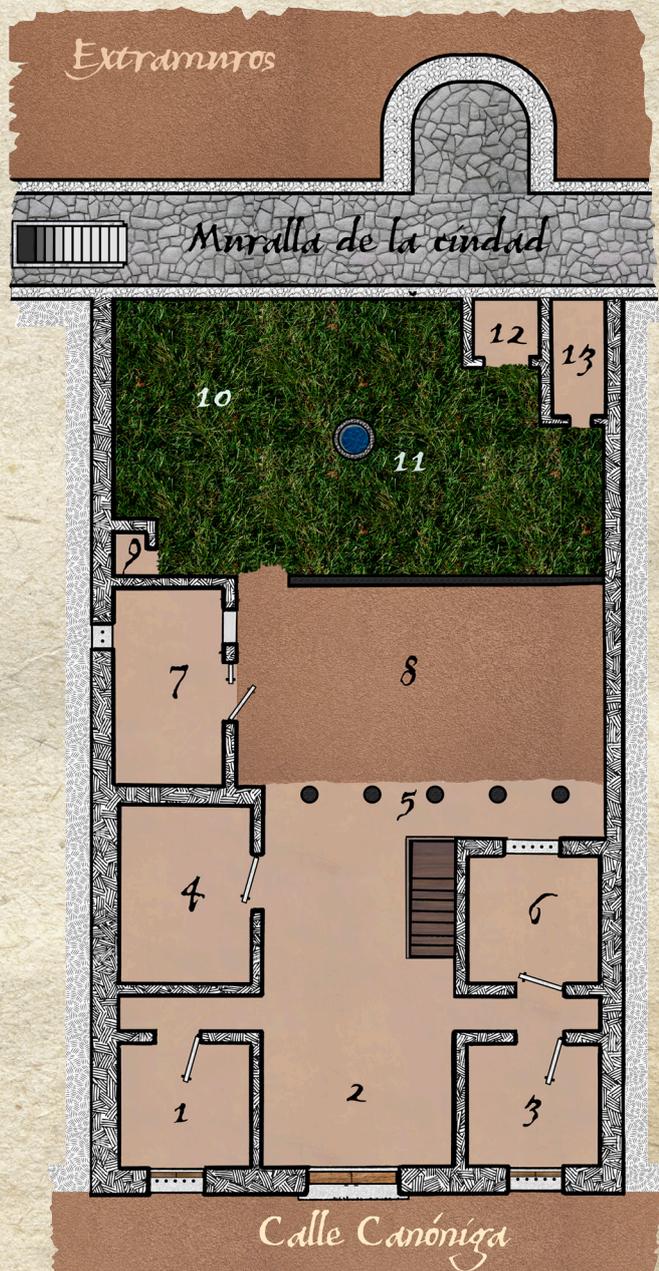
# La casa del caballero Pimentel

en la calle Canónica de la ciudad de León



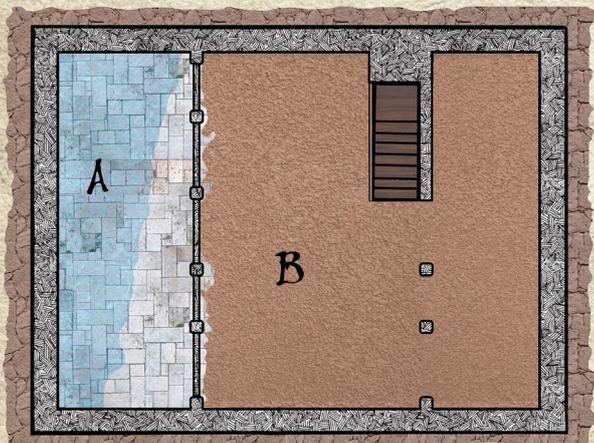
## Planta Baja

1. Cámara del criado
2. Portal
3. Cámara del ama de llaves
4. Cocina
5. Soportales
6. Almacén
7. Establo/Gallinero
8. Patio
9. Letrina
10. Vergel
11. Pozo
12. Leñera
13. Horno

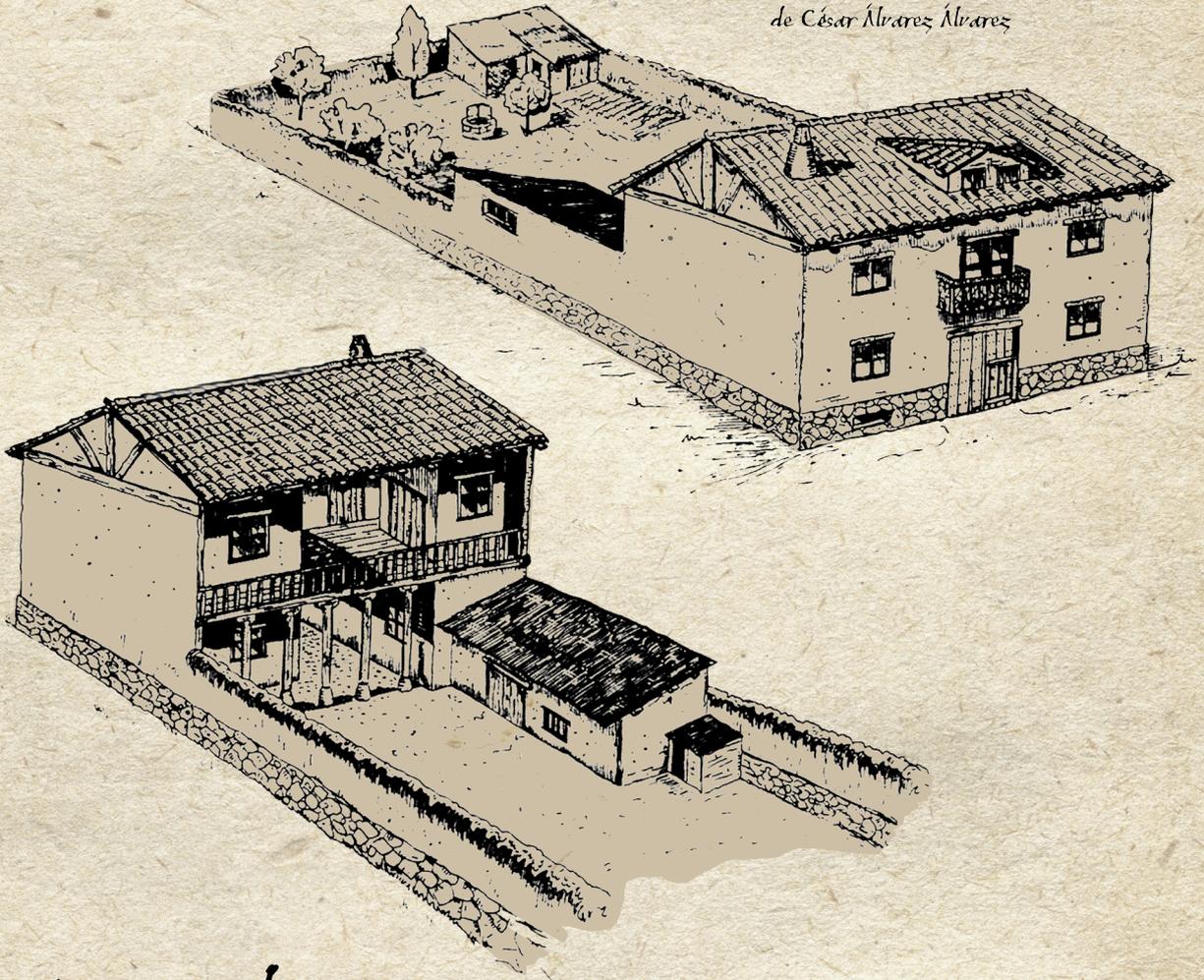


## Sótano

- A. Sección tapiada
- B. Bodega/Almacén

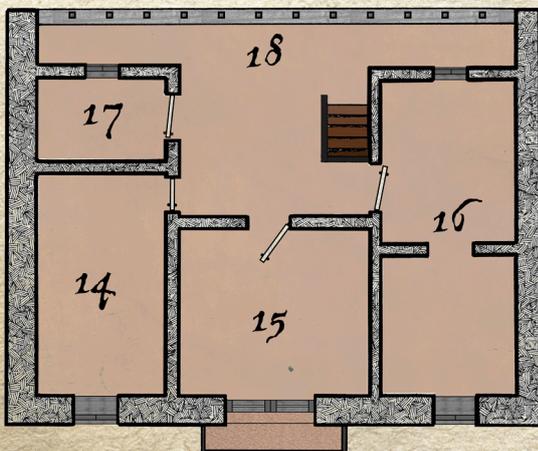


Imágenes originales extraídas de  
"La ciudad de León en la Baja Edad Media",  
de César Álvarez Álvarez



## Primera planta

- 14. Cámara
- 15. Biblioteca
- 16. Cámara del caballero
- 17. Cocina
- 18. Galería



## Desván



# Pars Secunda

“Lo pasado ha huido, lo que esperas está ausente,  
pero el presente es tuyo”

Proverbio árabe

## Buscando al Maestro - La judería de León

**E**n este momento, puede que varias de las decisiones de los PJs comiencen a unirse, pues sus indicios actuales pasan por investigar los documentos que tiene el escribano Laínez o buscar al mencionado “maestro Canches”. Si laínez pasa una tirada de *Suerte* o una de *Conocimiento mágico* recordará haber leído u oído la historia del tal “Maestro”.

Si deciden, por curiosidad o por interés, investigar los documentos del zurrón en poder del escribano Laínez, tendrán claro que muchos de los documentos están escritos en hebreo antiguo, y precisarán encontrar algún judío cuya educación pueda aclarar lo que se dice en los papeles. Afortunadamente, en la patria chica del autor del *Zóhar*<sup>11</sup>, no debería serles difícil encontrar un rabino (o un estudioso de la cábala) dispuesto a colaborar por un pago razonable. Bastaría con acercarse a la puerta de Cal de Moros cuando los principales entre los hebreos de la ciudad, que son unos quinientos, se reúnan para tratar de los asuntos de su gente.

Sin embargo, el Viernes Santo no es el mejor momento para hacer indagaciones en la judería. Los ánimos de los cristianos de León, de natural recelosos hacia los habitantes de

la judería, están caldeados por el fervor religioso y, acostumbrados a culparlos de todo mal, algunos no dudan ya de suponerlos involucrados en la desaparición de una “joven cristiana y virtuosa” (a la sazón, hija de un alguacil) y de un juez del rey. De modo que, por precaución, las puertas de la judería se cerrarán antes de lo habitual, y no se abrirán hasta bien amanecido, mientras la guardia que la protege (con mayor o menor interés) es reforzada. Dentro de la judería hay algunas tabernas y tahonas, y es posible encontrar alojamiento para la noche. Laínez y Pardala pueden moverse con facilidad por la judería, que les es bien conocida. La presencia de Alvar será tolerada, pero no aceptada de buen grado, y algunos judíos les eludirán si él está presente. En caso de mantener cualquier actitud violenta (tratar de intimidar a cualquier habitante de la aljama) la guardia les prenderá y permanecerán retenidos en la Puerta de Cal de Moros hasta ser entregados a la justicia a la mañana siguiente.

Los cabezas de familia y los judíos más prominentes de la ciudad suelen tratar sus asuntos en los alrededores de la sinagoga de Cal de Moros, y especialmente en las dependencias que para tal uso se les ha concedido sobre su puerta, desde donde celebran sus reuniones e imparten justicia entre pares. Si indagán con cierto éxito en ese entorno averiguarán que no hay ningún Canches en la

Addenda:

<sup>11</sup> Mosé ben Sem Tob, “Moisés de León” (1240–1305)

judería de León. Cualquiera que saque una tirada de *CULx5* averiguará que, de hecho, Canches no es un nombre hebreo; de hecho, nadie ha oído ese nombre antes. Un éxito crítico, o uno normal si hacen las preguntas apropiadas les pondrá en cambio sobre la pista de un "Maestro Sánchez"<sup>12</sup> que es har-to conocido en la comunidad esotérica judía por sus grandes conocimientos y por haberse convertido al cristianismo tras haber marcha-do a París con un alquimista franco hará unos veinte años<sup>13</sup>. Se dice que ayudó al alquimista a traducir e interpretar el *Aesch Mezareph* del Rabí Abraham, camino necesario para crear la piedra filosofal, pero nada es sabido con seguridad, pues nunca regresó.

Si además de preguntar por Canches tra-tan de que alguien les traduzca alguna de las cartas se encontrarán con un muro de recelo, ignorancia o indiferencia. En el momento en el que den su investigación por concluida o se hayan rendido por infructuosa, un sirviente se les acercará, invitándoles a acompañarle, pues "su amo desea hablar con ellos".

## El mercader de Sigüenza

Si deciden aceptar la invitación, el siervo los dirigirá a una casa adyacente a la plaza de San Martín, casi en el borde de la judería. La casa, discreta desde el exterior, se muestra acogedora y cuidada sin excederse en lujos una vez traspasado el muro que la rodea y que oculta un jardín lleno de frutales. El hombre que los ha invitado, un frágil anciano de ojos vivos y brillantes, les espera sentado en él.

Se presenta como Senén Álvarez, comerciante de Castilla. Laínez y Pardala pueden haber oído hablar de él pues, pese a no ser vecino de la ciudad, no es un desconocido en ella, comerciando habitualmente con mercan-

Addenda:

<sup>12</sup> Canches es muy probablemente una deformación de Sánchez por parte de Nicolás Flamel, que, aunque era escriba, también era francés y no sé qué tal andaría de castellano. Nuestro Canches puede haber promovido el "error" de transcripción de su nombre para permanecer en el anonimato.

<sup>13</sup> Aunque ahora puede carecer de importancia, puede dejar claro a los DJs que, en 1364, el maestro Canches recorría las calles de León.



cías exóticas traídas de los más lejanos rin-cones del mundo conocido. Mientras los sir-vientes comienzan a disponer una generosa cena, abordará sin demasiados preámbulos el asunto que le interesa. Dependiendo de cómo hayan llevado el asunto, su criado o él mis-mo les ha oído preguntar en las calles por el Maestro Canches. Si no lo han averiguado por su cuenta, les explicará cómo es probable que a quien busquen sea al Maestro Sánchez, del que dice haber sido buen amigo en el pasado. Sin embargo, el Maestro murió años atrás en Bayona, sin llegar a su destino en París. Tra-tará de sonsacarles el porqué de su interés y, si han aireado los documentos de Leví por la judería, les ofrecerá directamente su ayuda.

Senén les contará la historia de cómo años atrás, siendo mucho más joven, entró en la casa para inspeccionarla con intención de adquirirla. Al dirigirse a la bodega tuvo un fatídico encuentro con los Ángeles que le marcaría de por vida. Presa del pánico cruzó una puerta, y al llegar al otro lado se desma-yó. Cuando recuperó el conocimiento se en-contró en el Burgos de su niñez, treinta años atrás. Abrumado por lo ocurrido, y temiendo más lo que ocurriría si el Santo Oficio tenía el más mínimo conocimiento de lo ocurrido que a aquellas criaturas, volvió a cruzar el umbral y corrió como alma que llevaba el diablo, sin

## Tras la máscara

La apacible apariencia de Senén oculta una criatura despiadada y traicionera, curtida en el engaño y la mentira. Cualquiera tirada de Empatía les dirá únicamente lo que él quiere: que sus intenciones son nobles y desea ayudarles. Si aun así deciden desconfiar de él, pondrá las cartas sobre la mesa; ha oído hablar de su experiencia en la casa de Pimentel y de la desaparición de Alendrina y Del Barco. Él tuvo una experiencia similar en el pasado que le marcó profundamente, y sólo la edad y la ignorancia le han impedido desentrañar el secreto de la casa.

Senén es un anciano que sabe que le queda poco tiempo de vida, pero hubo un tiempo en que era un joven valiente y astuto al servicio de los Najalâh, enviado a seguir los rumores y chismorreos en las calles y plazas, e incluso en la corte leonesa. Especialmente aquellos sobre extrañas desapariciones, personas que decían haber viajado al pasado y sucesos tan increíbles o más. Siguiendo esa pista, logró en el año de 1400 encontrar la casa de Pimentel en León. Y aunque tarde para su propósito, descubrió que allí estaba la losa del artefacto divino. Trasladado por los Ángeles a un pequeño pueblo gallego en 1352, decide contactar con David Fernández, heredero de los Ben Meir, quien en ese momento era el líder de los Herederos. Ocultando a todos sus orígenes se incorporó a sus filas, en las que fue medrando aprovechando el conocimiento que tenía de

ellos hasta acabar controlándolos de facto. Su plan era quedarse con el Reloj para él, enriquecerse y adueñarse de su poder para, quizás, vivir eternamente.

Aprovechando los recursos de los Herederos, ordenó espiar varios lugares de León, y entre ellos la casa de Pimentel donde sabe que se encuentra la Piedra. Su intención era registrarla para encontrar el gnomon, pero el pavor que le tiene a los Ángeles lo complicaba todo y se limitó a enviar ladronzuelos y mendigos a realizar la tarea, siempre con idéntico resultado: desaparecían sin dejar rastro.

La suerte pareció aliarse con él de nuevo, cuando Josico, un ladronzuelo de poca sesera al que envió a la casa en 1354, volvió a rondar la casa tres décadas más viejo. Pretendía avisarse a sí mismo para no entrar en la casa, pero fue capturado por Senén, que acabó con él tras averiguar todo lo que sabía con una crueldad innecesaria. Tras ello envió a hombres de su confianza a Burgos e investigar la casa donde había dicho que había aparecido, pero encontrar una casa treinta años después con los escasos detalles aportados por un menguado de mente fue imposible.

Pese a presentir por un momento que el éxito estaba en la punta de los dedos, los años fueron pasando y Senén acabó dándose por vencido. Hasta hoy, que la fortuna le brinda otra oportunidad. Una que sabe cómo aprovechar.

detenerse hasta llegar a la aljama.

Tiempo después tuvo la ocasión de relatarle aquel suceso a Sánchez, que se comprometió a poner su ciencia al servicio de aquel enigma a su regreso. Pero el sabio no regresó jamás, y ahora ve que la muerte le llegará sin que pueda desentrañar aquel misterio ni poder contarle por miedo a ser tachado de loco.

Salvo que los jóvenes que tiene ante él le permitan ayudarles.

## El plan de Senén

Ahora que los PJs saben de la existencia de la puerta que cruza a Burgos en el pasado, espera que la usen para viajar desde allí a León para reunirse con su yo de aquél tiempo, para lo que entregará una carta de presentación para "si mismo" y una buena cantidad de monedas para salir de cualquier percance. Con su ayuda buscarán al Maestro Sánchez. Ante cualquier pregunta sobre el maestro saldrá del paso diciendo que en aquella fecha no

*Apreciado Yo Mismo:*

*Mi nombre es Senén, mercader de Sigüenza, hijo de Judith y de Ismael. Yo fui tú. Tú eres yo.*

*Confío en que reconozcas ante tí esta carta como escrita de tu mismo puño y letra. Por si ello no es suficiente. La acompaño del sello de nuestra madre que nos ha acompañado siempre y sólo tú y yo conocemos. Ellos te relatarán su vivencia. Te garantizo que su historia es cierta, pues la mía, o nuestra, fue similar.*

*Hace años, o dentro de unos pocos, visité la casa que conoces como "del Caballero Pimentel", en la calle Canónica, con intención de adquirirla a buen precio. Una vez allí, sin embargo, me aconteció el suceso más aterrador e increíble que puedas imaginar. Inspeccionando la casa me vi asaltado por dos criaturas aladas, dos demonios fieros, que me persiguieron sin descanso estancia tras estancia. Creí poder ponerme a salvo ocultándome en la bodega, cruzando desesperado a través de un agujero que descubrí en un muro. Al llegar al otro lado, presa del pavor, me desmayé.*

*Cuando reuní el valor para tratar de abandonar la casa descubrí que no estaba ya en la bodega, sino en una habitación de una humilde casa. Salí a la calle, y una vez allí me asaltó otro terrible descubrimiento. No estaba en León, sino en el viejo 'Burgos de nuestra niñez.*

*¡Brujería!, pensé, y me estremecí sólo de pensar lo que ocurriría si algo de lo que me había ocurrido llegaba a oídos del Santo Oficio. Regresé a la casa en la que había aparecido y, sin saber muy bien cómo, me vi devuelto a la oscuridad de la bodega de la casa leonesa. Hui de aquel lugar como alma que lleva el diablo, y hasta el día de hoy no he vuelto a poner un pie más allá de la iglesia catedral.*

*Ese misterio me ha atormentado durante toda mi madurez, y ahora que soy un anciano al cabo de sus días, la Providencia me brinda la oportunidad de poner luz en este enigma.*

*Aunque no la comprendas, te ruego que pongas tu ingenio y tus medios al servicio de esta causa. Confía en que redundará en el beneficio de nuestra casa.*

*Que Dios te bendiga y te cuide. Que Dios haga brillar su rostro hacia tí y te muestre su favor. Que tenga una disposición favorable hacia tí, y te conceda la paz.*

lo había conocido aún, y no podrá presentárselo, pero si ayudarles a dar con él. Y si finalmente todo marcha según lo planeado, podrán regresar a este momento desentrañando el misterio y con todas las respuestas, que al final de sus días, es todo lo que desea.

No le busques lógica a posibles paradojas temporales en el plan de Senén. Pese a que ha tenido años para darle vueltas, Senén no entiende exactamente qué es lo que ocurrirá cuando los PJs crucen la puerta. Él ya ha visto la historia reescrita con su propio viaje forzado al pasado, y supone que sólo su yo

más joven podrá beneficiarse realmente de lo que consigan, lo que le sirve para conformarse con lo que considera una pequeña victoria. Sintiendo cercano el fin de sus días, está lo suficientemente desesperado para que ya no le preocupe. Confía en que baste poner a los PJs en el camino de su yo del pasado y que éste sabrá ver la oportunidad de hacerse con la Piedra con una vida por delante para aprovecharla. Quizá entonces el tiempo se reescribirá, ahorrándole treinta años de sinsabores.

En el peor de los casos, no tiene nada que perder, y duda que nada pueda empeorar.

## Otra visita a la casa de Pimentel

**E**n esta visita a la casa, los PJs van advertidos de lo que pueden encontrar. Saben que es probable que se encuentren con los Ángeles, y que estos han de acosarlos de un modo más directo y brutal que en la ocasión anterior que entraron Pardala y Alendrina solas.

Aprovecha para crear suficiente tensión en el grupo haciendo aparecer un Ángel tras una esquina, o haciéndoles sentirlo a su lado al cruzar el umbral de una puerta, pero teniendo claro que al final el grupo de PJs debe lograr cruzar la puerta del sótano. Suceda lo que suceda dentro de la casa, tomen la opción que tomen al sentirse atacados y cumplan con la estrategia que planeen para llegar al sótano, deberían lograr cruzar la puerta y “viajar” a Burgos en 1364.

Llegados a la bodega, tras montones de

trastos viejos y parcialmente oculta tras un muro medio derruido, verán el hueco de una puerta. Nada se ve de lo que hay al otro lado de ella, no hay eco alguno y cualquier objeto que arrojen dentro no hará ruido de tocar suelo o paredes. Cualquiera que cruce su umbral parecerá desvanecerse en la oscuridad de la más negra noche. Obviamente, llamarlo será inútil, pues ya no está allí. Puede ser buena idea hacer unas tiradas de *Templanza* para dar el primer paso a lo desconocido.

Aunque si los PJs no van a lo que van, sino que “deambulan” sin cabeza, o se dedican a tareas como registrar la casa, o cualquier otro cantar que no sea cruzar la puerta del sótano... ¡Mala suerte! Los Ángeles los tocarán y enviarán a cualquier tiempo y lugar. No morirán, pero sus opciones de continuar investigando se han terminado.

## Conclusión y recompensas

Reunidos todos los PJs, tienen ahora en sus manos todas las pistas y elementos necesarios para desentrañar este misterio. Por llegar hasta aquí merecen una pequeña recompensa:

Por completar las Pars Prima y Secunda: 15 PAp.

Por comprender sin ayuda lo que ha ocurrido con Alendrina y el juez del Barco: +5 PAp

Por buenas ideas e interpretación: + 5 PAp

# Pars Tertia

“Imagina que cada día es el último que brilla para ti,  
y aceptarás agradecido el día que no esperabas vivir ya”

Horacio (65 a. C.–8 a. C)

Poeta latino

## Regreso al Pasado



Uando los PJs acostumbren sus ojos a la oscuridad, podrán ver que se encuentran en una estancia de apenas cuatro varas de lado, con un ventanuco estrecho que apenas permite el paso de luz, ahora mal iluminada por un pequeño candil apoyado sobre una mesa junto a una palangana. El resto de enseres son un armario, una silla y un jergón. Aunque Pardala, Alvar y Láinez, lo desconozcan aún, han viajado en el tiempo y en el espacio, pues han retrocedido hasta 1364 a una casa en la judería vieja o Castiel de los Judíos de Burgos<sup>14</sup>. No están solos en la estancia; el grupo se topará allí con dos individuos igual de sorprendidos que ellos. Si los PJs superan una tirada de *Empatía*, observarán que están igual de nerviosos que sorprendidos por su repentina irrupción, y si logran una tirada de *Descubrir*, tendrán claro que se encuentran registrando de malos modos el cuarto. A poco que los dejen reaccionar, se lanzarán sobre ellos con sus cuchillos. No se pueden permitir testigos y no tendrán compasión con quien se rinda o caiga en la lucha.

Si los PJs presentan combate y salen victoriosos, se debe tener presente si dan descanso eterno a los ladrones o dejan alguno vivo. Dependiendo de lo que suceda:

✎ Si los registran, verán que ambos tienen en sus bolsas unas cuantas monedas relucientes, y que sus ropas no acompañan a ese montante. Pueden deducir que son gente de mala ralea, y que alguien les ha pagado generosamente para cometer el robo en la casa.

✎ Si alguno de los ladrones sobrevive, bien sea “el Sebas” o Antón, y se le aplica *Tormento* con éxito, podrá contarles que, en el figón de la Calera, próximo a la esgueva de San Lucas, acordaron con Alfredo, el dueño, entrar en esta casa y hacerse con unos papeles que aún no han encontrado. De interesarse por el tal Pedro, confirmarán que es hombre de negocios diversos, y que a veces precisa de ellos para asuntos poco lícitos.

✎ Si alguno de los tres decide hacer lo propio y registra la casa, tras una tirada

Adenda:

<sup>14</sup> La judería vieja se encontraba en la ladera occidental del castillo, extendiéndose entre la iglesia de Santa María la Blanca y el arco de San Martín, donde muy próxima se encontraba la sinagoga. Textos de 1440 refieren que “[...] ayuntados en su oración en la aljama de los judíos desta cibdad de Burgos en la Xinoga que es cerca de la puerta de San Martín [...]”

Para dirigir esta parte no estaría de más tener a mano el CAPVT CASTELLAE de Iago Vrruela



con éxito de *Descubrir*, se darán cuenta de unos pequeños arañazos en la pared bajo el ventanuco que da al tejado próximo. Alguien se ha encaramado al ventanuco y ha colgado hacia el exterior un zurrón de viaje con un gran número de papeles bien protegidos. El escribano Laínez podrá asegurar que son similares a los que dejaron en su tienda.

Por cierto, por mucho que crucen las puertas de la casucha en uno y otro sentido, o que busquen por los rincones una vía de regreso a su tiempo, no la encontrarán. La Piedra no desea que regresen, y ha hecho de este un viaje sólo de ida.

### Lo que se urde en las sombras

Para conocer lo que está sucediendo, se hace necesario remontarse tiempo atrás y hablar de Pedro Tenorio, supuesto astrólogo o sabio, que llamó la atención de la Inquisición por sus acertadas "predicciones" que hacían pensar en brujería. La verdad era otra, pues lo que a Tenorio le faltaba de conocimiento

mágico, lo suplía con astucia, valor y algo de temeridad. ¿Por qué? Para dar respuesta nos debemos remontar al año 1380, cuando Pedro Tenorio compró la casa del barrio canónico conocida como "del Caballero Pimentel", y encontró por casualidad su secreto. Descubrió que la puerta de su sótano unía su momento presente con el año 1350 en una casa de Burgos próxima al Corral de los Judíos. Pronto se dio cuenta del potencial de tal hallazgo, y urdió un plan por el cual se convertiría en "vidente" en aquella época, averiguando toda clase de información útil en un lado y desvelándosela como predicciones exactas a sus ricos clientes en el otro, treinta años atrás. Los maravedíes y la fama no tardaron en llegar, y cada vez fueron más sus clientes y sus viajes. No tardó en adquirir y reparar la destartalada casa de Burgos, y durante más de dos años viajó de un tiempo a otro sin mayor cuidado, viviendo una vida diferente en cada lado de la puerta.

Finalmente, fue la alteración causada por Tenorio en el propio tiempo lo que despertó a los Ángeles Implorantes de su pétreo sue-



ño. Atraídos por la Piedra, acudieron a la casa de los Pimentel, donde se toparon con Pedro Tenorio quien, sorprendido por los nuevos inquilinos, logró huir a través de la puerta al Burgos del pasado sin atreverse a regresar. Poco después su mala suerte aumentó cuando la Inquisición decidió acusarlo de brujería, por lo que tuvo que abandonar la casa y su vida pública.

Gracias a sus contactos y los secretos de estos, logró escapar y esconderse, e incluso crearse una nueva identidad como Pedro Martínez, un afortunado comerciante. Tras ser incautadas por las autoridades eclesiásticas todas las propiedades a nombre de Tenorio, decide adquirir la casa del barrio judío a través de uno de sus hombres, hasta que finalmente la pudo volver a comprar a su nuevo nombre: Pedro Martínez. La casa permanece vacía y discretamente vigilada desde entonces. No desea volver a ella y que alguien pueda reconocerlo; no hasta averiguar más de este misterio, pero jamás se aleja demasiado de la puerta burgalesa.

En estos días, la vigilancia de la casa ha dado sus frutos y Tenorio ha decidido moverse, para averiguar que está sucediendo. Sus informadores le han dicho que la primera persona que entró en la casa, un hombre de aspecto judío, no ha salido de la misma y si lo ha hecho alguien a quien jamás vieron entrar. Esto es Abraham Leví y Guillermo del Barco. Su movimiento es aprovechar sus recursos para secuestrar al "judío" y sacarle toda la información posible. Y en esas estamos.

## Tirando del hilo

Para poder continuar averiguando lo que sucede se tiene que tener en cuenta cómo terminó la reyerta de la casa con los dos ladrones y si salieron con vida o no. Evidentemente todo es más sencillo si quedó alguno con vida, pues ya sea mediante *Elocuencia*, *Mando* o *Tormento*, pueden tirar del hilo y llegar hasta el "origen", es decir hasta Pedro, el posadero del figón de la Calera.

Lo más sencillo es indagar sobre la casa, pues pese a que no parece habitada (los pocos enseres a la vista parecen improvisados), por

algún motivo tampoco está muy descuidada.

En los alrededores de la casa del barrio judío podrán informarse sin demasiadas trabas de que dicha casa pertenecía a un hombre llamado Pedro Tenorio, que pasaba por ser gran adivino. Aunque no debía de serlo tanto, pues la Inquisición vino a buscarlo y no se ha vuelto a saber de él.

También frente a la casa, si superan una tirada de *Descubrir* con un -50%, se percatarán de que una mujer observa sin perder detalle todo lo que allí sucede. Si le preguntan al respecto afirmará que simplemente miraba, pero una tirada de *Empatía* dejará claro que miente y que está nerviosa. Si superan una tirada de *Tormento* y ella no hace lo mismo con una de *Templanza* (doña Adela tiene un 35%), confesará que ella adecenta la casa de vez en cuando, pues tiene llave, y que informa de todo lo que sucede en la misma a Alfredo, dueño del figón de la Calera, que la compensa por todo con buenos maravedíes.

A poco que la intimiden (*Mando*, *Tormento*), añadirá que últimamente la casa ha tenido bastante trajín, pues hace un par de días vio entrar en ella a un judío, que salió poco después junto a un hombre de armas que parecía muy perturbado. El judío regresó luego y ella informó a Alfredo. Esa misma tarde unos hombres sacaron al judío de la casa; parecía inconsciente. Al tiempo entraron otros dos hombres que alguna vez ha visto por el figón. Nada más sabe.

En el Concejo de Burgos, sito en el arco de Santamaría, podrán confirmar que la casa fue propiedad de un tal Pedro Tenorio, acusado tiempo atrás por la Inquisición de ser brujo y de tener tratos con el diablo. La propiedad fue confiscada y quedó en manos del cabildo, que la sacó a subasta. Actualmente, tras varios cambios de propietarios, pertenece a don Pedro Martínez, un importante comerciante de la ciudad, y con muchas propiedades en la misma. Si superan una tirada de *Descubrir* con un -25%, se darán perfecta cuenta de que un escribano, de nombre Alonso, disimula malamente su interés sobre esta conversación. Si lo abordan cuando no haya testigos, ya sea aflojando la bolsa o soltando mamporros, el grupo podrá averiguar que el posadero del fi-

gón de la Calera le compensa por mantenerlo al tanto de cualquier asunto relativo a la casa de la judería vieja.

En el caso de que decidan visitar las oficinas del Santo Oficio sitas en la plaza frente a la Catedral, bien para consultar sobre la propiedad de la judería vieja o sobre el tal Pedro Tenorio, saldrán de allí sin ningún mal, pero sin lograr información alguna. El Santo Oficio es celoso de sus asuntos y no comparte información con extraños. Eso sí, de insistir y mostrarse interesados en exceso, la actitud de la Suprema puede ser menos amigable y "preguntarse" la razón de tan excesivo interés.

En el caso de que no charlaran con Adela, la anciana cotilla, o de que no quedara ningún ladrón con vida, pero tuvieran claro que las monedas de sus bolsas son un pago por algún asunto poco legal, les quedará la opción de indagar por la ciudad, pero solo en el arrabal de la Vega pueden tener alguna fortuna:

Si se limitan a hacer una descripción físi-

ca de los ladrones, y esperan que algún vecino pueda reconocerlos solo con eso, deberán lograr un crítico en una tirada de *Suerte*. De conseguirlo, tendrán claro que cualquiera de ellos pasaba mucho de su tiempo en el figón de la Calera, un lugar poco recomendable.

Si preguntan siendo poco discretos, dejando salir palabras como "ladrones" o "casa de Pedro Tenorio", conocerán sobre el figón de la Calera con tan solo sacar una tirada de *Suerte*. Pero también es cierto que los rumores llegarán a Alfredo antes de que ellos puedan llegar a él, atrayendo su atención sobre el grupo. Algo que no es demasiado recomendable.

### El figón de la Calera

En la calle Calera, en una edificación que tuvo sus mejores días hace ya mucho tiempo, se encuentra un figón que jamás encontrarías sin saber de antemano de su existencia. El interior es casi peor que el exterior; mal iluminado y con peor hedor, con mesas y bancos sucios ocupados por el tipo de parroquianos que no desearías encontrarte a solas en un lugar solitario. Al fondo, atento a cualquier movimiento, está Alfredo, el propietario del local, siempre dispuesto a escuchar y negociar.

Nada más cruzar la puerta, todos los que allí están, girarán la cabeza hacia la misma intentando adivinar quienes son esos extraños. No dejarán de seguirlos con la mirada hasta saber quiénes son y qué hacen en aquel lugar. Tampoco el dueño dejará de observarlos y su primera reacción será sonreírles hasta saber de qué pie cojean.

Es posible que, pese al corte patibulario de la clientela, los PJs cometan la estupidez de tomar-





se la confianza de preguntar sin ningún disimulo acerca de la casona del viejo barrio judío, sobre quiénes eran los dos ladrones, o quién les contrató... Una tirada de *Empatía* dejará claro que ese tipo de preguntas no son bienvenidas sin más en el figón. Si aún así, insisten, a una indicación de Alfredo, unos clientes se levantarán con la intención “pedagógica” de aleccionar a tan molestos clientes. Queda a manos del DJ decidir el calibre de la estupidez, y la lección recibida, que puede variar desde favorecerles el camino al Infierno, propinarles una paliza considerable o simplemente expulsarlos del figón de malos modos.

Todo será más civilizado si el grupo se toma la molestia de observar primero y averigua el papel de Alfredo dentro del local, que no es otro que el de “conseguidor”, es decir, de intermediario entre alguien que necesita algo y la solución o los medios para lo que precisa. Alfredo les tratará como posibles clientes. Al poco de cruzar las primeras palabras, dejará claro que es como un sacerdote y lo que entre ellos hablen, solo entre ellos queda. Si deciden contratar sus servicios, pueden hacerlo para conocer de quién es la casa o cualquier otra pregunta que tengan a bien, pero no responderá a ninguna que revele información sobre trabajos previos, como quién pagó por buscar los papeles en la casa o similares. De insistir en ello, el DJ deberá optar por alguna de las opciones referidas más arriba, dependiendo de quién tenga la mejor mano.

Otra opción sensata es asegurarse primero de quién es el tal Alfredo, saber de su aspecto y esperar luego al momento propicio, bien cuando este solo, o al menos en reducida compañía. Esto sucederá a medianoche, cuando cerrará el figón y subirá al piso de arriba a descansar, mientras dos de sus hombres duermen abajo cerca de la chimenea.

Alfredo es un hombre pragmático. No es cobarde, pero valora su vida. Si llegan hasta él mediante el uso de la fuerza, ya sea colándose con sigilo por la ventana, descerrajando la puerta o pasando a cuchillo a los matones, no tardará en ofrecerles un acuerdo: su vida por lo que deseen saber.

## Lo que sabe el tabernero

La información que Alfredo tiene no es abundante, pero si provechosa. Si los mencionan, confirmará que tanto la indiscreta vecina Adela como el escribano del concejo Alonso trabajan para él. También revelará que la casa de Pedro Tenorio sigue perteneciendo al supuesto adivino y que éste está vivito y coleando, oculto bajo el nombre de don Pedro Martínez, un afortunado comerciante burgalés.

Si lo interrogan más a fondo, ya sea a través de una tirada de *Empatía* o de *Tormento*, con sus claras diferencias, tendrán claro que oculta algo. Si le “ayudan” a ser sincero confirmará que mantiene vigilada la casa de la judería desde hace tiempo por petición de don Pedro, y que hace unos días hubo de informarle de la presencia en ella de un inquilino inesperado, tras lo cual contrató a través suyo los servicios de varios de los habituales del figón, y que ayer mismo regresó para que le pusiera en contacto con el escribano Alonso, por algo relativo a “adquirir” unos planos de Santa María la Blanca, una iglesia situada extramuros, en las proximidades del castillo. No sabe más sobre tal menester, pero favorecerá la dirección de don Pedro Martínez o la del escribano Alonso.

Si el grupo decide corroborar la historia ofrecida por Alfredo, pueden hacerlo realizando dos visitas: al escribano Alonso o a la casa del comerciante Pedro Tenorio.

La visita más sencilla es al escribano Alonso, ya sea en el Concejo, interceptándolo en una callejuela de la ciudad o visitando el cuartucho que tiene alquilado en la calle Avellanos, cerca del arco de San Gil. No es un hombre de carácter fuerte, así que no se negará a explicar todo lo que sabe por unos maravedíes o ante una amenaza, por débil que esta sea. Confirmará que trabaja para el dueño del figón de la Calera, prestando especial interés a lo relativo a la vieja casa del adivino Tenorio. Y hace unos días lo puso en contacto con el comerciante don Pedro Martínez, quien le solicitó unos planos de la iglesia de Santa María la Blanca. Nada más sabe. Y sí, los planos ya le fueron entregados.

## La casa del comerciante

Acudir al comerciante don Pedro Martínez, cuya verdadera identidad es don Pedro Tenorio, sin una buena estrategia puede ser bastante menos saludable que la anterior opción. La casa está en la calle Canales, frente a la esgueva de Trascorrales y cerca del concejo. Durante el día la casa tiene bastante trasiego y es evidente que pretender colarse en ella es realmente complicado. Si logran una tirada de *Descubrir*, tendrán claro que algunos de los que por allí entran y salen parecen más hombres de armas que siervos.

Tenorio tiene a Leví retenido allí, y la casa está guardada en todo momento por al menos dos mercenarios. El "adivino" ha conseguido la promesa de Leví de que colaborará (en realidad trata de ganar tiempo y evitar que lo maten a golpes) y acudirá con él a la iglesia de Santa María la Blanca la misma noche del día que los PJs investiguen lo que sucede.

Si, en cambio, la visita al comerciante es antes del anochecer, y permanecen vigilando la casa, podrán ver poco después del anochecer como de la casa sale un grupo de seis hombres que tomará camino a la zona alta de la ciudad, saliendo por la puerta de San Martín para, bordeando la colina del Castillo, llegar a la iglesia de Santa María la Blanca. La composición del grupo es curiosa, pues dos hombres abren la marcha (dos mercenarios), otro va tras ellos (don Pedro Tenorio) y cerrando la marcha van otros dos matones, que custodian y guían a empujones a un tambaleante hebreo vestido con ropas comunes de viaje. El cami-

no hasta Santa María es despejado y la noche es clara, y es prácticamente imposible adelantar al grupo sin ser visto. Deberías describir la escena desalentando a los PJs a enfrentarse a los mismos a las bravas, y sin saber el destino de estos, será complicado que puedan preparar una emboscada.

Finalmente, si han llegado a la casa de noche, o deciden esperar a ese momento para infiltrarse en la casa amparados en las sombras, esto no será excesivamente complicado si tienen la precaución de esperar a que la guardia de la ciudad esté lejos y no hacen ruido al forzar la puerta o alguna ventana. Esto exige superar una tirada de *Forzar Mecanismos* para entrar en la casa y otra de *Sigilo* para no ser descubiertos. Una vez en el despacho del comerciante en la primera planta, una tirada de *Descubrir* les permitirá encontrar el único objeto destacable allí, un plano de la iglesia de Santa María la Blanca. Si pifian la tirada de *Forzar Mecanismos* o fallan la de *Sigilo*, despertarán a los tres criados que permanecen en la casa que, no obstante, no ofrecerán resistencia.

El joven Alvar podría conocer la localización de la iglesia si supera una tirada de *Conocimiento de Área (Burgos)* con un bonus de +25, y si no es el caso, debieran componérselas para descubrir su localización... y deprisa.

# Pars Quarta

“El tiempo es la cosa más valiosa que un hombre puede malgastar”

Diógenes Laercio

Historiador (180/240 d.C)

## La Iglesia de Santa María la Blanca

**E**l camino desde la casa de Tenorio hasta la iglesia de Santa María la Blanca es corto, pero hay tiempo suficiente para que Alvar o cualquier PJ burgalés que supere una tirada de *Conocimiento de Área (Burgos)* pueda comentar a los compañeros que esa zona conocida como *Castiel de los judíos* fue el primer asentamiento de estos en la ciudad y donde se decía que también construyeron su primera sinagoga<sup>15</sup>. Ahora este barrio está cada vez más abandonado, pues la población judía ha descendido la ladera y se ha asentado allí, casi en contacto con la morería.

Al aproximarse por el camino, caminando entre campos de labor y el escaso arbolado que bordea el castillo, observarán que se trata de una iglesia de estilo románico de unas sesenta varas de largo por cuarenta de ancho, con un gran campanario<sup>16</sup> construida en la ladera a tiro de saeta de las murallas del castillo. Si además logran una tirada de *Descubrir*, se percatarán que en el interior hay luces que parecen estar moviéndose dentro.

Si deciden acercarse, ya sea con *Sigilo* o sin él, encontrarán que la puerta de la iglesia no está atrancada y que dentro montan guardias de los hombres de armas de Pedro Tenorio. Esta vez no son simples ladrones, y si les descubren sacarán sus armas para dar des-

canso eterno a los PJs sin mediar más que un cruce de miradas, pues tienen orden de evitar que nadie entre en la iglesia, y se les da una higa encontrarse en tierra sagrada.

Una vez que den buena cuenta de los matices, podrán dedicarse a inspeccionar la zona con detenimiento. Pese al escándalo del combate, nadie acude a investigar. Alguien lo ha hecho antes con malos modos, y por todos

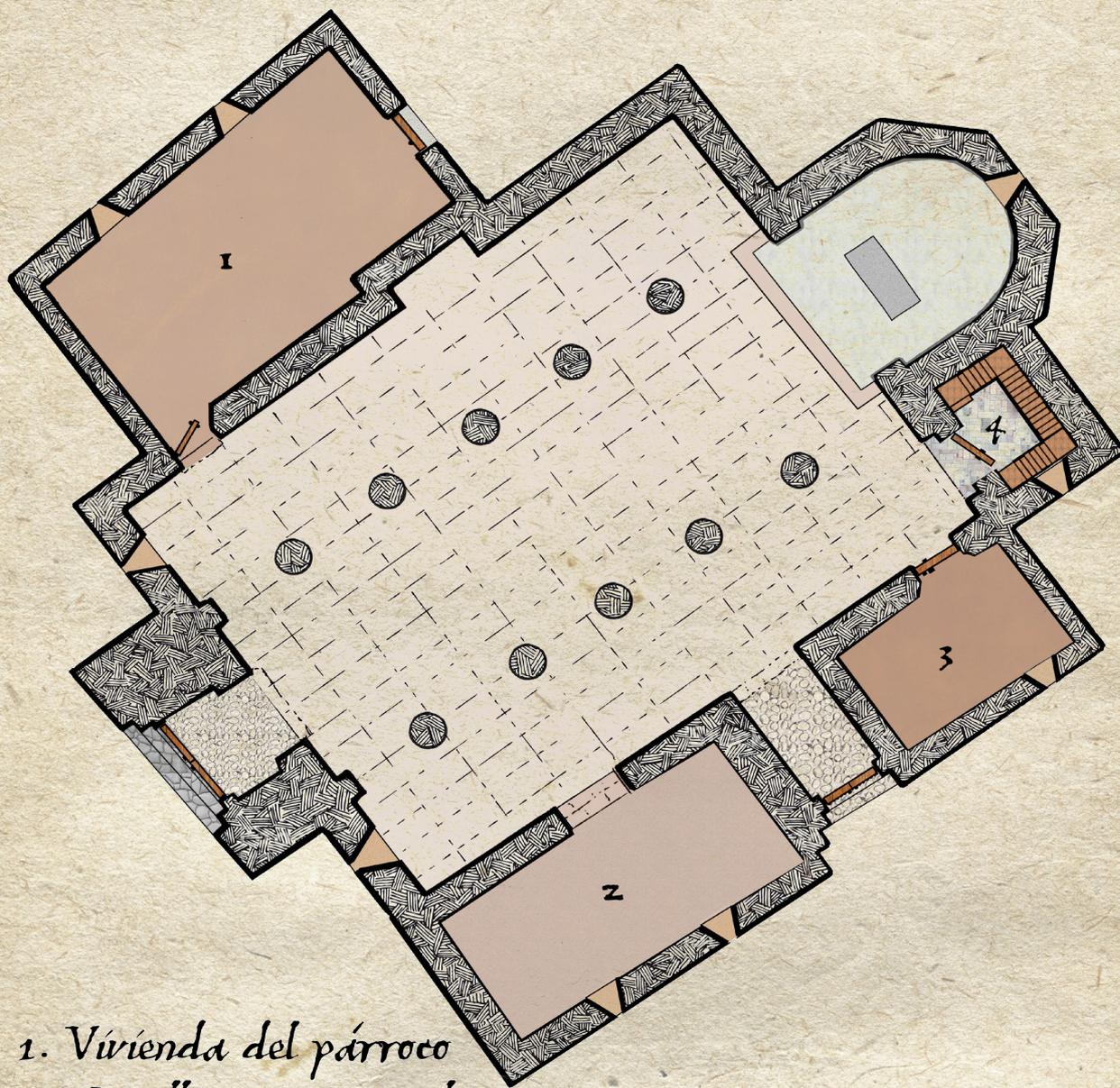


Addenda:

<sup>15</sup> En el siglo XIII la comunidad judía de Burgos era, después de la de Toledo, la más importante del Reino de Castilla, y se estima que estaba compuesta por entre 120 y 150 familias, o lo que viene a ser entre 540 y 675 habitantes.

<sup>16</sup> Si se desea dar una mayor explicación sobre la iglesia, decir que el templo constaba de tres naves y ábsides rectangulares, con numerosas capillas adyacentes que daban el aspecto de una iglesia de cinco naves, que incluía la sacristía mayor y las dependencias de los clérigos encargados del culto. A los pies del templo se desarrollaba un claustro de dos plantas.

# *Iglesia de Santa María la Blanca*



1. *Vivienda del párroco*
2. *Capilla sacramental*
3. *Sacristía*
4. *Campanario*



*"...300 varas hay  
a la puerta de San Martín  
300 hay también  
a la puerta del castillo de la ciudad..."*



lados hay objetos en el suelo y muebles fuera de su lugar. La iglesia y la casa del párroco, si la registran, están desiertas. En la sacristía, en cambio, hallarán el cadáver del diácono, al que los matones han pasado a cuchillo tras negarse a cooperar. De hecho, era miembro de los Guardianes, y guardaba la iglesia y sus subterráneos siguiendo sus órdenes.

Si siguieron al grupo de Tenorio se darán cuenta de que no hay rastro de los otros cuatro hombres que lo formaban. Una tirada de *Descubrir* con un -50 (pues si fuera fácil descubrirlo ya lo hubiera hecho alguien en tanto tiempo), una tirada de *Escuchar* con un -50 (para identificar la zona de donde ocasionalmente parecen oírse golpes procedentes de algún lugar “debajo”), o superan una tirada de *Tormento* para aflojar la lengua a uno de los guardias (si es que quedó alguno con vida, les pondrá sobre la pista de un pesado arcón en una esquina de la sacristía. El arcón está reforzado con hierro y varias cerraduras lo mantienen cerrado a cal y canto. Para abrirlo es necesario superar una tirada de *Forzar Mecanismos*. En su interior, bajo un doble fondo, se oculta una trampa, y bajo ella un hueco con asideros que se adentra a las profundidades...

### La cripta oculta de los Mishmaar

Lo que el grupo desconoce y está a punto de descubrir es que hace mucho tiempo, los “*ommes buenos de Santa María la Blanca*”, que eran “*xristianos e venidos a la fe católica*”, es decir judíos conversos, cedieron los terrenos donde se encontraba su sinagoga para la construcción de la iglesia de Santa María la Blanca y de este modo obtener la protección de las autoridades eclesiásticas y civiles. Pero todo respondía a un plan de los Guardianes, que tomaron el nombre y apariencia de la “*Cofradía de la Blanca*” para ocultarse, y edificaron la iglesia encima, alineando perfectamente ambas edificaciones según los requerimientos de su culto, y sirviendo la primera como perfecto camuflaje de la segunda.

Dentro del arcón, que puede cerrarse des-

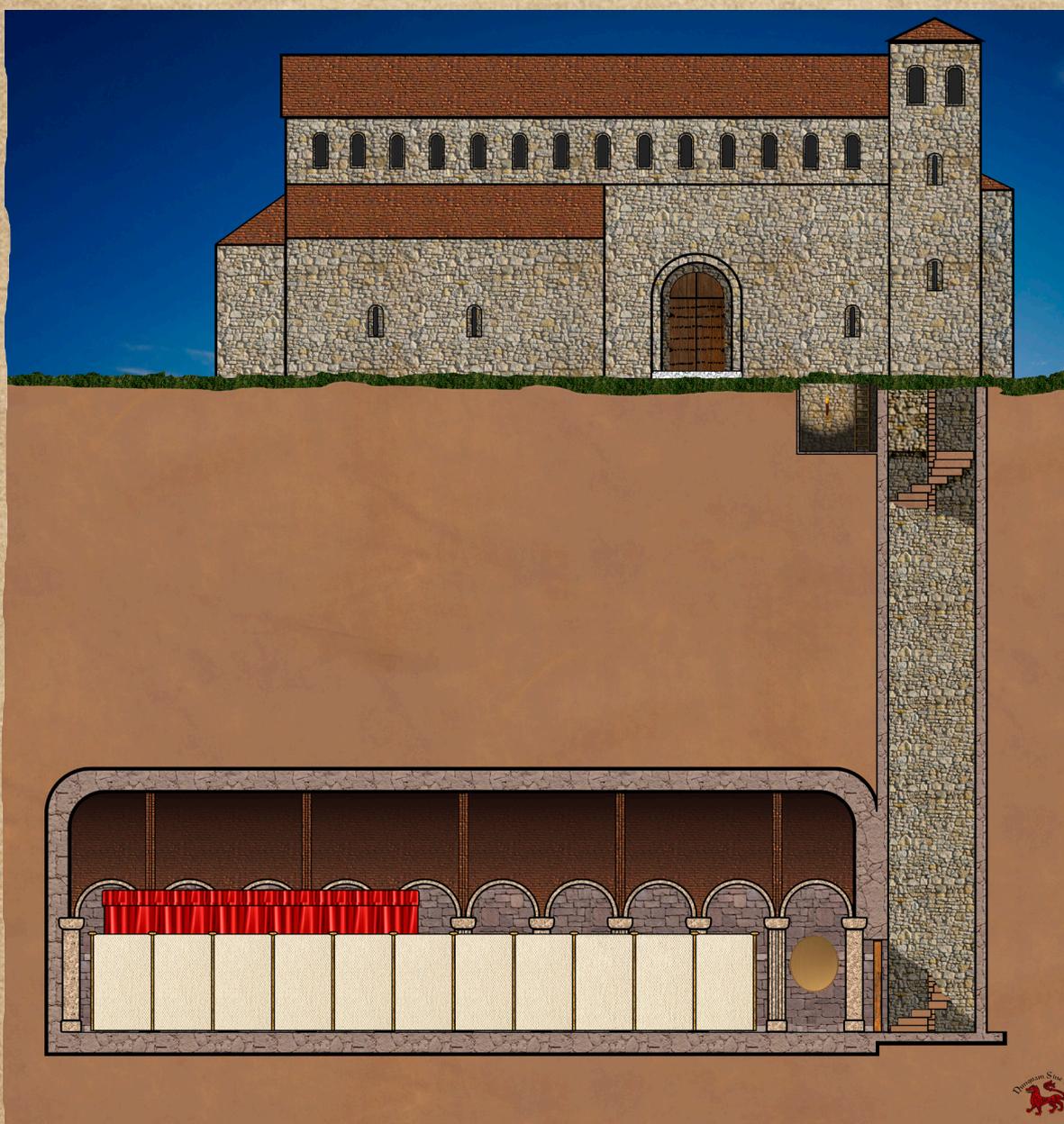
de dentro con llave, hay una trampa de acceso a un pasadizo. Unos escalones tallados directamente en la roca permiten descender hasta un pasaje que desemboca en una escalera de caracol descendente (gira en sentido horario, pues está pensada para evitar que alguien baje por la fuerza). Una buena tirada de *Escuchar* les advertirá de que se oyen voces al fondo, más allá de lo que puede verse con la tenue iluminación proporcionada por lámparas de aceite colocadas en hornacinas a los lados del pasaje. Al avanzar puede percibirse (tirada de *Degustar*) cierto aroma de incienso que proviene de algún lugar al final de las escaleras. Llegar hasta allí sin ser descubiertos exige una tirada exitosa de *Sigilo*. Las escaleras descienden veinte varas hasta desembocar en una gran estancia abovedada de cuarenta varas de largo por veinte de ancho bien iluminada por la luz de las velas que se reflejan en numerosos espejos de bronce perfectamente pulidos que cuelgan a lo largo de las paredes, repartiendo la luz y creando un ambiente extraño. Al fondo de la estancia se encuentra instalado un pabellón rectangular al que rodea un cercado de ricas telas de unas treinta varas de largo por diez de ancho sujeto por postes de madera labrados y decorados con piezas de bronce situados a dos varas de distancia unos de otros. En el centro de uno de los costados más cortos se encuentra la puerta que da acceso al interior de la tienda, y frente a ésta un altar y un recipiente de bronce. Una tirada de *Teología* les dirá que aquello coincide con la descripción del tabernáculo de Moisés (ver cuadro).

Una tirada de *Descubrir* dejará claro a los PJs que no hay nadie en el atrio lateral lleno de columnas, pero si logran una tirada de *Escuchar*, sabrán que sí se escuchan voces en el interior de la tienda. Si los PJs logran superar una tirada de *Sigilo* llegarán hasta la puerta sin ser oídos. En el interior verán un candelabro de siete brazos, un altar y una mesa sobre la que está sentado uno de los hombres de armas que iban empujando al judío por las calles de Burgos, que habla con el otro. Más allá de un grueso tapiz se escuchan gritos en-

## El Tabernáculo de los Guardianes

Quien supere una tirada de Teología, conocerá que el Antiguo Testamento nos relata como los hebreos construyeron, por mandato de Dios a Moisés en el monte Sinaí, un santuario al que llamaron Tabernáculo (en hebreo *mishkán* o "morada") en el que se guardaban, entre otros objetos del culto, las tablas de la ley. Una segunda tirada con éxito les dirá que el atrio era la zona que rodeaba el tabernáculo, que era el lugar donde se ubicaban quienes acudían a adorar a Dios. Frente a la puerta del tabernáculo estaba el altar donde se quemaba la carne de los animales sacrificados como ofrenda, conocido como el Altar de los Holocaustos, y junto a este, un gran recipiente lleno de agua donde los sacerdotes se lavaban las manos y los pies antes de ejercer las funciones de su ministerio.

El tapiz que cubre la entrada es un velo suspendido de cuatro columnas de madera cubiertas con láminas de oro, que separa esta primera estancia llamada Lugar Santo o *Makóm Kadósh*, de unas doce varas de larga (que debería contener el candelabro de siete brazos o Menorá, la mesa de los panes de la proposición y el altar donde se quemaban los perfumes e inciensos) del Lugar Santísimo o *Kodesh ha-Kodashím*, donde estaba el Arca de la Alianza, las Tablas de la Ley, la vara de Aarón y el maná. Sin embargo, la copia del Tabernáculo bajo Santa María la Blanca no contiene ninguno de estos objetos.



furecidos, pero desde aquí no se puede saber que dicen.

Sea como sea, deben sortear a los guardias de la primera estancia para llegar hasta allí.

En esa segunda estancia solo hay una estatua de bronce que representa a un querubín del tamaño de un hombre que sostiene con sus alas en actitud oferente una enorme bandeja llena de brillante mercurio de la que sobresale una pequeña pieza cónica de bronce.

En el suelo bajo ella, bastante perjudicado por los golpes recibidos, está Abraham Leví. Junto a él, esperando a que sus hombres se deshagan de los "extraños" que tan inoportunamente se han presentado allí, está Pedro Tenorio.

Salvo que cualquiera del grupo haya llegado hasta esa sala en completo silencio y Tenorio no se haya percatado de la presencia del grupo, en cuanto aparezcan cogerá el Gnomon de las manos de la estatua y utilizará a Abraham Leví como escudo humano, amenazando con rebanarle el cuello. Una tirada de *Descubrir* permitirá a los PJs darse cuenta de un pequeño movimiento de la estatua, mientras Tenorio avanza hacia la salida con un cuchillo en el gznate del judío y ordenando a gritos a los intrusos que se peguen a la pared mientras él sale de allí.

## Verdad o Consecuencia

Cualquier PJ que vea la estatua y tenga éxito con una tirada de *Descubrir* -25 observará que hay unas letras hebreas escritas en la frente de la estatua. Si sabe *Leer Hebreo* sabrá

que pone  $\text{EMET}$  (*Emet*, Verdad), y si además tiene éxito con una de *Conocimiento Mágico* o *Leyendas* lo identificará como un Gólem y puede conocer el conjuro con el que se crea y sus poderes y debilidades.

Los Guardianes se tomaron muy en serio su cometido de proteger el gnomon y le colocaron un "guardián" eterno: un Gólem de terracota que revivirá siempre que quien lo coja no recite una salmodia hebrea antes de hacerlo, tal y como se dice en el Libro de las Puertas. Para cuando Tenorio quiera darse cuenta, el Gólem habrá cogido ya su cabeza con una mano y comenzará a estrujarla, hasta reventarla. A los PJs no les quedará otra que destruir al "guardián" del modo tradicional (BH 256).

Leví conoce el modo de desactivar el Gólem, y dispone de otros recursos si las cosas se tuercen.



## Desenlace

Puestos a salvo de matones y criaturas mágicas, y previsiblemente con el gnomon en su poder, es de esperar que tengan una más que interesante conversación con Abraham Leví.

Su captura a manos de Tenorio ha vuelto a Leví doblemente precavido. Tras presentarse y agradecerles el rescate, el hebreo tratará de tantear a los PJs con intención de saber cuáles son sus intenciones, cuánto saben y si se lo han revelado a terceras personas. También intentará recuperar el hatillo de documentos

que había escondido en la casa de Burgos, si los PJs no los encontraron o si niegan saber de qué está hablando.

Hasta el momento, Leví tenía intención de jugar una función pasiva en todo. Siguiendo las crípticas instrucciones de su mentor desconocido y la información que pudo descifrar de sus documentos, hizo sus averiguaciones y sus cálculos, para finalmente poner en marcha las ruedas del destino poniendo los elementos en manos de terceros, para echar-

se luego a un lado, con la esperanza de que la mano divina hiciera que todas las piezas encajaran. Desconoce si su captura por Teno-rio forma parte del plan divino, pero confía en que su rescate así lo pruebe. Supone que a partir de ese momento ha de seguir su conciencia, así que una vez que los PJs ganen su confianza se mostrará colaborador. Sin embargo se guardará para sí el secreto de su procedencia, y fingirá haber dado con la pista de la Piedra de Acaz en libros antiguos...

## Conclusión y recompensas

Leví puede ser un valioso aliado. El no es capaz de leer todas las páginas, e insiste en que deben buscar a alguien que pueda hacerlo. Puesto que la Piedra está en León, que allí pueden encontrar al Maestro Canches, y contando con la proposición del anciano Senén, del que nunca ha oído hablar, les anima a regresar y les ofrece ayudarles en lo que pueda.

Hasta entonces, pueden disfrutar de las merecidas recompensas.

Por completar las Pars Secunda, Tertia y Quarta: 20 Pap

Por conseguir la información en el figón de la Calera sin combatir: +5 PAP

Por rescatar a Leví (sin que el DJ tenga que usar la mano izquierda): +5 PAP

Por evitar o derrotar al Gólem sin ayuda: +5 PAP

Por buenas ideas e interpretación: + 5 Pap

# Pars Quinta

“Pero aquellos dos tiempos, pretérito y futuro,  
¿cómo pueden ser, si el pretérito ya no es él,  
y el futuro todavía no es?”

San Agustín (354–430)

Doctor de la iglesia

## De regreso a casa

**L**os Guardianes no tardarán en echar de menos a su hombre en la iglesia de Santa María. Si los PJs no lo remedian, alguien descubrirá a la mañana siguiente el asalto sacrílego a la iglesia. Sin embargo, no circulará noticia alguna sobre subterráneos misteriosos, estatuas animadas ni objetos desaparecidos; los Guardianes se

cuidarán de ello. Inmediatamente tratarán de recuperar el gnomon. Puesto que localizarlo con medios mágicos no es posible, pondrán en marcha una investigación tradicional y, contando con abundantes medios, estarán sobre la pista de los PJs con rapidez.

Es de suponer que para entonces ya hayan puesto tierra de por medio y hayan vuelto al plan original, encaminándose a León.

## Visitas obligadas ... o no

**A**l llegar a León, los PJs pueden decidir dos maneras de continuar: investigar por su cuenta o buscar la ayuda del joven Senén.

Si deciden apoyarse en el Senén de este tiempo gracias a la carta de presentación que les entregó el mercader de Sigüenza para “si mismo” lo encontrarán sin dificultad en la misma casa que ocupará treinta años más tarde, decorada más modestamente en este tiempo y con menos criados a su servicio. Sólo aceptará reunirse con ellos si le muestran la carta o el colgante, que reconocerá de inmediato.

A poco que le cuenten de lo ocurrido y superada cierta sorpresa (una buena tirada de *Empatía* puede hacerles ver que realmente no está tan sorprendido como cabría esperar), Senén se mostrará intrigado pero cooperador. Confirmará que conoce al maestro Sánchez y se ofrecerá a concertar una cita con él a la mayor brevedad. Hasta entonces serán invitados de honor en su casa y disfrutarán de todos los lujos que desde su posición como próspero comerciante puede ofrecerles. Mientras tanto, en parte como un modo de disimular, les abrumará con preguntas sobre lo que ocurrirá en esos treinta años. A sus espaldas, convocará a sus secuaces para preparar un último asalto a la Piedra de Acaz.

## Visitando al Maestro

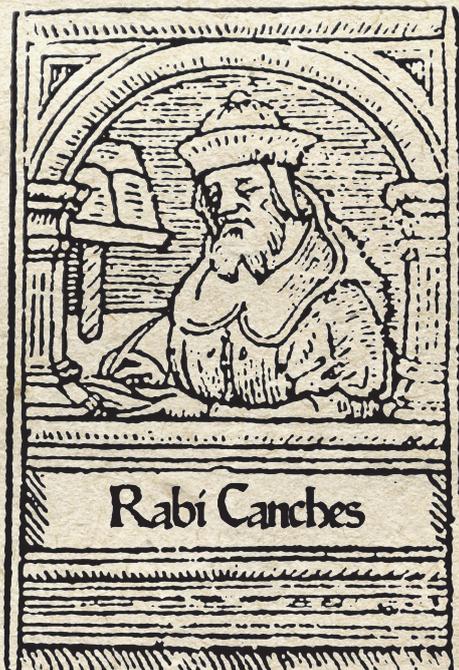
Haciendo uso de su influencia, Senén no tardará en conseguir que el famoso maestro les conceda recibirlos en su pequeña sinagoga. Aunque ha pasado con creces los cuarenta años, es un hombre pequeño, de aspecto nada frágil, con ojos vivos que transpiran inteligencia, y vestido con las mejores galas de su cultura. Les ofrecerá su hospitalidad y toda clase de comida y bebida, servida por un inusual número de varones jóvenes (una buena tirada de *Empatía* les revelará que no les pierden de vista) a los que describe como alumnos de su escuela. Dada la presencia de Leví y Senén, Sánchez se mostrará afable y educado, pero suspicaz y reacio a compartir cualquier información en presencia de cristianos si ellos no comparten con él lo que saben.

Si le muestran los documentos que Leví les hizo llegar (o los que Leví ocultó en Burgos) los observará entusiasmado, los elogiará por su valor, tratando de averiguar su origen, y les pedirá que le permitan consultarlos con calma en su estudio, comprometiéndose a llamarlos cuando tenga algún resultado. Si se niegan a irse se mostrará contrariado pero comprensivo, y extenderá la hospitalidad a un alojamiento modesto. Luego se retirará a su estudio donde orará a los ángeles (hechizo cabalístico *Inspiración Divina*) para que lo ayuden en su tarea.

El maestro no necesita demasiado tiempo para saber qué es lo que tiene ante sí. Él mismo es uno de los Guardianes y de un solo vistazo ha reconocido entre los documentos muchas de las partes del Libro de Acaz. Le intriga sobremanera el resto, que sugiere un conocimiento de la Piedra de Acaz que ningún Najalâh posee.

Si además le han confesado que tienen el gnomon en su poder, su actitud cambiará dependiendo del relato que le hayan dado y de su éxito en una tirada de *Empatía* por cada PJ y PNJ. Esa misma mañana ha recibido las noticias de Burgos y, escéptico ante las casualidades, se ha preparado a conciencia antes de recibirlos, colocando varios talismanes entre

sus ropas. Temiendo ser atacado se protege con un talismán de *Bendición de los justos*, cada comida y bebida que les ha servido están encantadas con el hechizo cabalístico *Anatema*, y entre sus ropas cuelga un *Lamen elemental de Agua* que utilizará como último recurso si ve su vida en peligro. Para juzgar la sinceridad de sus visitantes y ver a través de sus mentiras carga un *Lamen de Binah*, que activa cada vez que se reúne con ellos, excusándose en



su edad para retirarse cuando el efecto va a finalizar. Los tres criados, discretamente armados, están atentos a cualquier amenaza y mantienen armas ocultas alrededor de la casa.

## Se avecina la tormenta

En cuanto se retire, Sánchez enviará un aviso a sus compañeros Guardianes de las poblaciones cercanas y tratará de retrasar a los PJs. Mientras tanto, Senén, predispuesto a la desconfianza, ha hecho lo mismo. Ninguno de los dos atacará al otro; aunque haya intuido con éxito las intenciones de Senén (ganando una confrontación entre su *Empatía* y la *Elocuencia* de Senén). Al igual que éste, Sánchez espera recuperar la Piedra con la ayuda de los PJs para arrebatársela luego. Ambos se limitarán a estar preparados para las eventualidades.

Durante los siguientes tres días (si no le interrumpen), Sánchez estudiará los documentos de forma casi ininterrumpida, reuniéndose con ellos cada noche para la cena. Evitará comentar con ellos los resultados, excusándose educadamente pues "aún es pronto para llegar a conclusiones". Mientras tanto Leví se mantendrá al margen, visiblemente nervioso. Senén, en cambio mantendrá el temple.

Finalmente, reunidos la noche del tercer día, Sánchez les revelará por fin lo averiguado. En resumen:

✠ Ha identificado los documentos que le han entregado como los restos de un antiguo libro sagrado, el Libro de Acáz. Si le han entregado también el hatillo de Leví y desconoce las intenciones de Senén les revelará que éstos contienen las fórmulas para controlar el poder de la Piedra más allá de lo imaginable. Ese hatillo contiene una versión incompleta del Libro de las Puertas de Abraham Leví.

✠ Ha deducido por los relatos de unos y otros que la Piedra está oculta en algún lugar bajo la casa de Pimentel, y por mor de ampliar su conocimiento acerca de tan poderoso artefacto, les animará a tratar de recuperarlo y les rogará que le permitan su estudio.

✠ Si no han interrogado a Leví acerca del tema, les explicará la naturaleza de la Piedra de Acáz y de los Ángeles Implorantes, así como el modo para evitar ser atacados por ellos (mirándolos fijamente o portando espejos).

✠ Conoce el modo de reclamar la Piedra: aquel que porte el gnomon, si acude con intenciones puras, puede invocar a los ángeles para que la pongan bajo su custodia. Se comprometerá a instruir para ello a Leví al que, tras algunas breves conversaciones en las que no ha conseguido averiguar su verdadera identidad ni origen, ha decidido

considerar capaz y digno de confianza.

✠ Insistirá en el peligro que supondría que una reliquia de semejante poder cayera en manos de la persona equivocada y la importancia de que esté guarnecida por hombres justos y cabales.

Este es un buen momento para recapitular sobre lo que saben y lo que ignoran, y planear el modo en que acudirán a la casa de Pimentel para recuperar la Piedra. Senén y Leví insistirán en acompañarles. En cambio Sánchez se excusará, dada su edad.

### Vna tarea sencilla

Si a lo largo de los días de espera han visitado la casa de Pimentel se habrán llevado la sorpresa de encontrarla muy cambiada. Ya no es (o mejor dicho, "aún no es") el caserón destartalado que conocieron, pues en estas fechas está ocupada aún por su propietario original, Don Agustín de Pimentel. Es habitual ver gente entrando y saliendo de la casa,



bien sirvientes o personas de aspecto ilustre que vienen a hacer negocios con el caballero. Colarse sin ser vistos será, por lo tanto, difícil, especialmente de día.

Dejaremos a los PJs que se las ingenien y a ti, DJ, que te las apañes. Las diferentes posibilidades que se pueden dar a lo largo de esos días son incontables. Para echarte un cable, te adelantamos algunas opciones y observaciones:

✦ Entrar a las bravas, y de día. En cualquier momento entre el amanecer y la puesta del sol, la casa está ocupada por los criados (un ama de llaves, un mozo y una doncella). Salvo que se aseguren de lo contrario (vigilando la casa), habrá un 50% de posibilidades de que Agustín de Pimentel (del que quizás hayan oído hablar) esté presente en la casa, sólo o acompañado (decide o tira 1D100):

01-50	Solo
51-65	1D4 miembros del concejo de la ciudad
66-80	1D4 miembros del cabildo catedralicio
81-95	1D4 comerciantes forasteros
99-100	Caballeros de la Corte y dos soldados

✦ Entrar sigilosamente por la noche, cuando todos duermen. En ese caso hay que tener en cuenta a los alguaciles que patrullan las calles (mientras se acercan a la casa y franquean la puerta con una tirada de *Forzar Mecanismos*). Llegar luego a la bodega sin ser descubiertos exige una tirada de Sigilo.

✦ Llegar a la casa por detrás, escalando la muralla de la ciudad y accediendo luego a través de la finca. La guardia de la ciudad custodia las murallas, y aunque la guerra está lejos (en estas fechas el rey Pedro se encuentra asolando Valencia) su presencia es mayor que en los tiempos de los que provienen. Acceder por ese lado exige una tirada de *Trepar* y una de *Sigilo*.

Esto se aplica también si acceden saltando la tapia desde las casas aledañas.

Si fallan alguna tirada de *Sigilo*, o pifian alguna de las tiradas de *Trepar* o *Forzar mecanismos*, tira por *Descubrir* o *Escuchar* (dependiendo de si es la guardia o los habitantes de la casa los que pueden descubrirles). Si estos aciertan, actúa en consecuencia.

También hay otra posibilidad...

✦ Acercarse abiertamente al caballero Pimentel, bien con la verdad, bien con alguna buena historia (sin ser abiertamente antisemita, la presencia de PJs hebreos puede generarle bastante suspicacia), y pedirle su colaboración. Sorprendentemente, el caballero tiene una mente abierta y una actitud receptiva (y totalmente sincera). Pues desde el primer día que compró la casa, esa bodega no ha hecho más que causarle quebrantos. Primero porque estaba inundada y en mal estado, luego porque los obreros que enviaba a repararla desaparecían sin realizar el trabajo y más recientemente porque había visto merodear por ella a un desconocido, al que vio por última vez huyendo de ella despavorido. Cuando, más recientemente, una de las amas de llaves desapareció escaleras abajo para nunca más ser vista supo que algo ocurría, y había tomado la decisión de cegarla y tapiarla. Mientras tanto, su puerta permanece cerrada con un buen candado. De modo que, tras escucharles atentamente, y una vez que se asegure de las buenas intenciones del grupo y de que se comprometan a poner fin a todas aquellas apariciones y desapariciones, les permitirá acceder a la bodega y les entregará la llave. Eso sí, no quiere saber nada del asunto, así que despide al servicio por aquella noche, y espera que no estén allí cuando regrese.

Addenda:

17 No es broma, yo lo he hecho. Elige a un PJ al azar. Mantente la mirada hasta que uno de los dos pestañee. Si eres tú, pasa al siguiente, si es él, señálalo ominosamente con el dedo mientras le dices, "¡has pestañeado!", y tiras dados detrás de la pantalla... La idea es mantener la tensión y tratar de convencer a tus jugadores de que van a caer (¿y por qué no?)

## De nuevo en la casa (sí... una vez más)

Los días cálidos y las noches suaves y claras de una primavera especialmente cálida invitan al paseo.

Salvo que lleven consigo el gnomon, en el momento en que se dirijan a la bodega o pongan un pie en el jardín, dos ángeles implorantes se materializarán en él, y otros dos a su espalda. Los PJs van acompañados por Senén, por lo que los ángeles los han declarado culpables por asociación. Aquellos que los vean por primera vez ganan 1D10 de IRR si fallan la tirada de IRR.

Es de suponer que no pierdan tiempo en tratar de llegar a la bodega. Si no han tomado precauciones, los ángeles se irán acercando inexorablemente cada vez que no haya un PJ mirándolos. Si no tienen la llave tendrán que hacer una tirada de *Forzar Mecanismos*.

Es el momento de jugar a la guerra de miradas con tus PJs<sup>17</sup>. Cada vez que les den la espalda o parpadeen, los ángeles se acercarán para atacar. No pueden atravesar puertas cerradas, pero se materializarán en otra estancia al siguiente asalto.

¿Llevan el gnomon? Si no es así, la imagen será la misma que vieron en 1394, una oscuridad impenetrable que no se sabe a dónde lleva (N. del autor: ...a la casa de Burgos... pero en 1334). Sólo si lo llevan consigo la Piedra les franqueará el paso desactivando la puerta, y verán la bodega al otro lado; un cuartucho infecto cuyas paredes rezuman humedad y sobre cuyo suelo hay una cuarta de agua, que permite ver las grandes baldosas que lo pavimentan. De aspecto corriente, una tirada de *Descubrir* identificará algunas como lápidas inscritas con caracteres hebreos muy desgastados por los años. Alguien encontró útiles las lápidas del antiguo cementerio hebreo del Castro de los Judíos y las reaprovechó como material de construcción.

Quien haga una tirada con éxito de *Leer/escribir Hebreo* identificará una que sin embargo es diferente. Esta es mucho más regular y está mejor labrada que el resto, su color es más

claro y no presenta inscripción alguna visible. Quién lleve en su mano el gnomon sentirá además un hormigueo al acercarse.

La piedra está posada sobre el suelo de tierra bajo la casa. La humedad y el tiempo se han comido la argamasa que la unía con las demás losas, y extraerla no entraña gran dificultad, dependiendo de si han tenido la previsión e traer herramientas, y de cómo decidan hacerlo. La losa pesa cerca de doscientas libras (unos 90 kilos), por lo que debe de ser manejada al menos entre dos personas.

Una vez extraída, podrán ver que la piedra está tallada por la otra cara, y que en el centro hay un hueco que coincide exactamente con la forma del gnomon.

Si los PJs no toman la decisión de colocar el gnomon y reclamar la piedra con la plegaria, será Leví quien lo proponga. Cuando ambos elementos se reúnan, después de casi tres siglos, ocurrirán cosas sorprendentes; el tacto de la piedra se volverá cálido, como si la acabaran de retirar de un lugar soleado, su peso se verá reducido a una décima (por su tamaño, se siguen necesitando dos personas si se quiere mantener horizontal), y el gnomon comenzará a mostrar sobre la losa una sombra claramente definida, aún cuando no haya la más mínima luz en la sala en que se encuentra.

En el preciso momento en que piedra y gnomon se unan, los ángeles guardianes dejarán de acechar a los PJs, liberados temporalmente de sus ataduras y restricciones. Sin embargo, no se debe a que la Piedra de Acaz esté lista para oír las peticiones de quienes ahora deberían ser sus dueños. Pues la plegaria proporcionada por el Maestro Sánchez a Leví no es la correcta. Los ángeles se enfrentan ahora a una amenaza más inmediata.



## El enfrentamiento

Mientras los PJs extraían la Piedra, y viendo la oportunidad, Senén ha aprovechado para escabullirse hasta el patio con intención de hacer la seña que ha convenido con sus hombres para asaltar la casa. No quiere arriesgarse a que los PJs activen la Piedra y su premio desaparezca ante sus narices. Al verlo salir del sótano y hacer señas a los suyos, los Guardianes, a un toque de corneta, atacarán a su vez.

Los miembros de ambos bandos han ido convergiendo en los alrededores de la casa del modo más discreto posible cruzándose en las callejas aledañas, y llevan un buen rato intercambiando miradas suspicaces al no tener claras las identidades ni intenciones del otro. Al recibir sus respectivas señales, las lealtades se aclaran, las dudas se dejan a un lado, y el barrio se vuelve un campo de batalla.

Puesto que ninguno pensaba encontrar tanta oposición y que siendo hebreos tienen muy limitada la posesión y uso de armas, su equipo es heterogéneo. Los más llevan palos o herramientas de su oficio: hachuelas, cuchillos de carnicero, martillos de herrería... Sólo algunos, que protegen a sus líderes, están ar-

mados como soldados.

Mientras tanto, la guardia de la ciudad, sobornada por separado por ambos bandos para mantenerse a un lado, y viendo la oportunidad legítima de hacer limpieza de sangre en la ciudad, esperará a que ambos bandos estén diezmados (cuando solo reste una cuarta parte de los combatientes, o diez asaltos de combate) para caer sobre los supervivientes, rodeándolos y evitando su huida desde la calle y la muralla.

En poco tiempo, el apacible tiempo primaveral que reinaba antes de entrar en la casa se ha ido enfriando; la gente de bien se encierra en sus casas mientras un fuerte viento va arrastrando sobre la ciudad unos nubarrones oscuros de tormenta que amenazan con sumirla en la oscuridad.

### Catervas de León

En lo general, puedes usar el reglamento de combate de masas para resolver este enfrentamiento, solo teniendo en cuenta las siguientes observaciones:

✦ Ambos bandos están prácticamente igualados en número, una veintena de

hombres y mujeres, así como en equipamiento y en composición de fuerzas, por lo que no hay modificaciones en la tabla.

✠ Ambos bandos están comandados por soldados con experiencia que tienen 40% en la habilidad de *Mando*.

✠ Todos se comportan como fanáticos y saben que si pierden este combate pueden perder la Piedra para siempre, por lo que lucharán hasta la última consecuencia. No se aplican modificadores por moral en la tabla y los resultados que impliquen la retirada de cualquier bando se ignoran (aunque si se aplican los modificadores a las bajas) hasta la llegada de la guardia de la ciudad.

Senén no participará en el combate. Y si los PJs no han caído aún en la cuenta de su duplicidad, tratará de convencerlos de que se escabullan hacia la calle con sus escoltas abriendo paso.

Mientras tanto, los ángeles guardianes

mantendrán vigente su misión. Pese a que moverse en presencia de tanta gente presente les resulta doblemente difícil, aprovecharán cualquier oportunidad para tocar a cualquier objetivo que les de la espalda, sin atender a facciones o a que esté sano, herido o agonizante. Para ellos todos son amenazas por igual, y solo aquellos que lleven la Piedra y el gnomon y aquellos que sean "puros de corazón" estarán a salvo de su toque. Los ángeles no atacarán, sin embargo, a la guardia de la ciudad. Los ángeles transportarán al pasado a 1D3-1 combatientes por asalto.

Por supuesto, si el caballero de Pimentel estaba en la casa se unirá a la refriega al oír el combate que se libra en su casa.

Siguiendo el sistema de combate de masas, los PJs deben decidir su actitud en el combate para determinar el número y la calidad de los encuentros a los que se enfrentarán, tanto si permanecen en la refriega o si tratan de alcanzar la calle.

## Del fuego a las brasas

En cuanto se sienta a salvo, Senén, harto de tantos impedimentos imprevistos, pondrá las cartas sobre la mesa. Tratará de tomar por sorpresa a Leví o a un PJ como rehén poniéndole un cuchillo al cuello, mientras sus dos guardaespaldas amenazan al resto a punta de espada. Les exigirá que entreguen la Piedra, el Gnomon y los papeles de Leví, a cambio de perdonarles la vida.

En ese momento, por el otro lado de la calle llegarán el Maestro Sánchez y sus hombres. Desde la muralla, él y sus hombres han visto a Senén y a los PJs huir de la casa, y han corrido a darles alcance. Él también exigirá la entrega de la Piedra, apelando a su conciencia con el argumento de que "*desconocen el poder que tienen entre las manos*" y que "*entregándolo a un malvado ponen en peligro toda la Creación*".

Senén, a su vez, apelará al sentimiento de comunidad de los PJs hebreos haciendo suyo

el argumentario de los Najaláh, aludiendo a que la reliquia tiene el poder de devolver al pueblo de Israel al lugar que le pertenece.

Rodeados de hombres armados, los PJs deben decidir.

Una vez más, Senén no tiene nada que perder y el Maestro Sánchez no le permitirá salirse con la suya bajo ningún concepto.

### El combate

El primero tiene a mano su Rama de los Deseos, que ha mantenido oculta entre sus ropajes hasta ahora, y tras hacerse con la Piedra cortará uno de sus brotes para lanzar sobre sus perseguidores el hechizo *Alma de Estatua*, usando luego sobre sí mismo el de *Presteza* sobre sí mismo. Previamente al combate ha utilizado sobre sí el unguento de bruja para poder lanzarlos con cierta probabilidad de éxito.

Sánchez lanzará a sus hombres contra los de Senén. Si es necesario, ordenará a su elemental de agua que detenga a sus enemigos. El elemental puede generar y dominar cualquier fenómeno atmosférico: una gruesa niebla para cegarlos, una lluvia torrencial en la que apenas se pueda respirar, o incluso un granizada brutal con piedras como naranjas (1D6 puntos de daño por turno, hasta que se pongan a cubierto).

Ambos bandos ignorarán a los PJs siempre que estos no tomen partido en su contra.

Leví, mientras tanto, tratará de mantenerse al margen, mientras en secreto prepara la plegaria que mantenía oculta bajo el cosido de sus ropas desde que salió de Toledo. Recuperarla llevará un par de asaltos. Esta plegaria ordenará a la Piedra que abandone el lugar poniéndose a salvo y llevándose consigo al invocador (y a cualquier PJ que esté en contacto con ella en ese momento).

Desde los tejados, los ángeles, silueteados por los relámpagos contra el cielo azabache, solamente observan.

## Vn salto al vacío

Dependiendo de la actitud que tomen ante el enfrentamiento anterior, es posible que los personajes acaben magullados, heridos, muertos... o que inicien una nueva aventura en un tiempo y lugar muy diferente a aquel del que proceden.

Si durante el combate entre los líderes de las facciones enfrentadas por el control de la Piedra, los PJs ayudan a Leví mientras recupera los salmos y los recita, poniendo la Piedra bajo sus ordenes. Leví les hará una seña para que pongan sus manos sobre la losa, y tendrán una última posibilidad de decidir seguirlo o quedarse atrás (con lo que, por otro lado, estarán atrapados en 1364).

Si tocan la Piedra, sentirán una avalancha de sensaciones, seguidas de una repentina os-

curidad, y luego el silencio. Hay al menos una docena de formas de resolver lo que viene a continuación, y una vez más te ofrecemos opciones para que elijas la que más te conviene o se ajuste a tus PJs:

En principio, la propia Piedra es capaz de saber a dónde desean viajar los PJs. Se podría decir que en manos de Leví se sabe a salvo, y en agradecimiento, los llevará allá donde deseen.

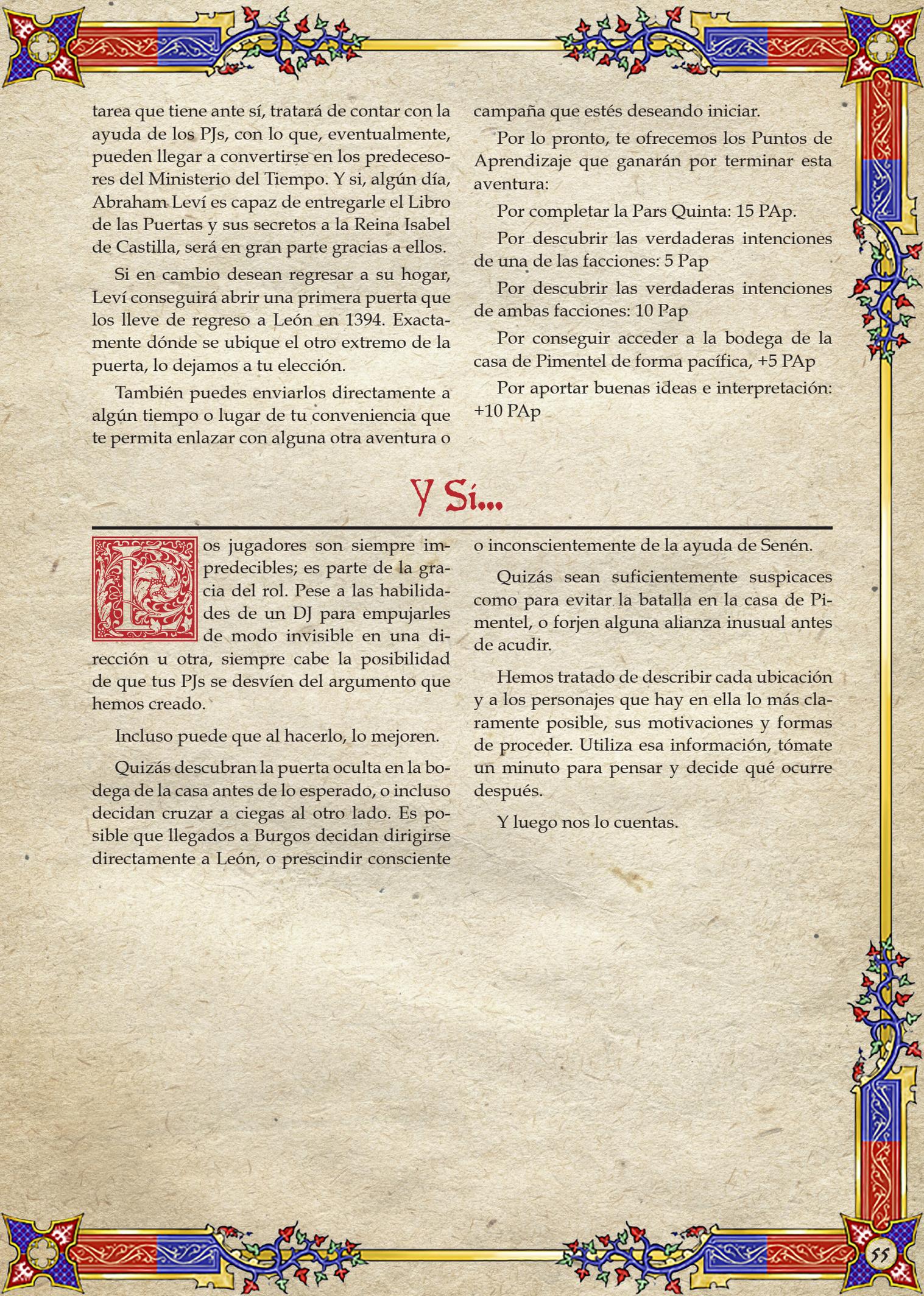
En caso contrario, Leví los habrá llevado con él a Toledo en 1454. La intención de Leví una vez allí es ocultar la Piedra, y estudiarla con la ayuda de los documentos que recibió para dominar su poder, pues sabe que pronto lo necesitará para protegerla y protegerse él mismo.

## Conclusión y recompensas

Sin embargo, al arrebatarse la Piedra en el pasado, ha cambiado la historia futura, pues los Herederos nunca llegaron a hacerse con ella, y nunca llegaron a confiársela para su estudio. Estos en cambio no olvidan su presencia en León casi un siglo antes, y siguen buscándola o a los sucesores de aquél que robó su tesoro más preciado. De regreso en su tiempo de origen, Leví habrá de esconderse

y proteger la Piedra, reanudando su estudio desde cero, pues el Libro, y en general todos los documentos enviados por el anciano Leví desde un futuro que ya no existe, se han esfumado de este presente como si jamás hubieran existido, dejando atrás sólo un recuerdo en aquellos que los tuvieron en sus manos.

Sabiendo lo dura y peligrosa que será la



tarea que tiene ante sí, tratará de contar con la ayuda de los PJs, con lo que, eventualmente, pueden llegar a convertirse en los predecesores del Ministerio del Tiempo. Y si, algún día, Abraham Leví es capaz de entregarle el Libro de las Puertas y sus secretos a la Reina Isabel de Castilla, será en gran parte gracias a ellos.

Si en cambio desean regresar a su hogar, Leví conseguirá abrir una primera puerta que los lleve de regreso a León en 1394. Exactamente dónde se ubique el otro extremo de la puerta, lo dejamos a tu elección.

También puedes enviarlos directamente a algún tiempo o lugar de tu conveniencia que te permita enlazar con alguna otra aventura o

campaña que estés deseando iniciar.

Por lo pronto, te ofrecemos los Puntos de Aprendizaje que ganarán por terminar esta aventura:

Por completar la Pars Quinta: 15 PAp.

Por descubrir las verdaderas intenciones de una de las facciones: 5 PAp

Por descubrir las verdaderas intenciones de ambas facciones: 10 PAp

Por conseguir acceder a la bodega de la casa de Pimentel de forma pacífica, +5 PAp

Por aportar buenas ideas e interpretación: +10 PAp

## Y Sí...

**L**os jugadores son siempre impredecibles; es parte de la gracia del rol. Pese a las habilidades de un DJ para empujarles de modo invisible en una dirección u otra, siempre cabe la posibilidad de que tus PJs se desvíen del argumento que hemos creado.

Incluso puede que al hacerlo, lo mejoren.

Quizás descubran la puerta oculta en la bodega de la casa antes de lo esperado, o incluso decidan cruzar a ciegas al otro lado. Es posible que llegados a Burgos decidan dirigirse directamente a León, o prescindir consciente

o inconscientemente de la ayuda de Senén.

Quizás sean suficientemente suspicaces como para evitar la batalla en la casa de Pimentel, o forjen alguna alianza inusual antes de acudir.

Hemos tratado de describir cada ubicación y a los personajes que hay en ella lo más claramente posible, sus motivaciones y formas de proceder. Utiliza esa información, tómate un minuto para pensar y decide qué ocurre después.

Y luego nos lo cuentas.

# Personæ prægeneratæ

## Lucía Blanco, "Pardala"

**Reino:** Corona de Castilla

**Grupo étnico:** Hebreo

**Posición social:** Villano

**Profesión:** Ladrón

**Profesión paterna:** Desconocido

**Situación familiar:** Huérfana

<b>FUE:</b> 10	Altura: 1,64 varas
<b>AGI:</b> 20	Peso: 125 libras
<b>HAB:</b> 20	RR: 75 %
<b>RES:</b> 15	IRR: 25 %
<b>PER:</b> 15	Templanza: 55%
<b>COM:</b> 10	Suerte: 35
<b>CUL:</b> 10	Aspecto: 14 (Normal)
	Edad: 16 años

**Protección:** Ropas gruesas (1 punto)

**Competencias:** Correr 45%, Descubrir 40%, Escamotear 60%, Escuchar 40%, Esquivar 50%, Forzar mecanismos 40%, Idioma (castellano) 100%, Idioma (hebreo) 40%, Juego 30%, Leer y escribir 40%, Sigilo 60%, Teología 35%, Preparar 55%

**Armas:** Cuchillo 50%, Pelea 45%

**Hechizos:** Carece

**Rituales de Fe:** Carece

**Rasgos de Carácter:** Pobre, Dedos ligeros, Educación religiosa, Lozanía

Huérfana desde niña, fue criada por las monjas de un convento que, dado su origen, no le dieron el mejor de los tratos, e intentaron alejarla de sus raíces para hacer de ella una cristiana dócil. Ella tenía otras ideas, por lo que huyó del convento a la primera



oportunidad para alejarse del trato recibido y vivir la vida según su parecer. La joven Pardala es una superviviente, y gracias a su destreza, astucia y desparpajo naturales, se las ha arreglado para mantener a raya al hambre y las penurias, pese a que sigue viviendo en las calles de la ciudad. Su buen corazón hace que ejerza de hermana mayor de los muchos pilluelos con los que las que comparte. La une una gran amistad con Alendrina, a la que casi considera una hermana.

## Catalina Casares, "Alendrina"

**Reino:** Corona de Castilla

**Grupo étnico:** Castellano

**Posición social:** Villano

**Profesión:** Siervo de corte

**Profesión paterna:** Alguacil

**Situación familiar:** Padres vivos, hija única

<b>FUE:</b> 10
<b>AGI:</b> 15
<b>HAB:</b> 20
<b>RES:</b> 20
<b>PER:</b> 10
<b>COM:</b> 15
<b>CUL:</b> 10

Altura: 1,62 varas
Peso: 125 libras
RR: 75 %
IRR: 25 %
Templanza: 41
Suerte: 35
Aspecto: 20 (Atractiva)
Edad: 15 años

**Protección:** Carece

**Competencias:** Artesanía (cocinar) 70%, Comerciar 60%, Conducir carro 50%, Conocimiento vegetal 30%, Degustar 45%, Idioma (castellano) 100%, Leyendas



35%, Sigilo 45%

**Armas:** Cuchillos 40%

**Hechizos:** Carece

**Rituales de Fe:** Carece

**Rasgos de Carácter:** Lozanía, Versada en leyendas

La bella y graciosa Alendrina es la hija de uno de los alguaciles de la ciudad. Su espíritu inquieto la ha llevado a conocer a Pardala, con la que mantiene una peculiar amistad. Su padre la ha colocado como sirvienta en una buena casa y reza para que algún día pueda casarla bien, pero Alendrina sueña con conocer mundo y correr aventuras como aquellas de las historias que oye contar a los juglares que frecuentan las tabernas y mesones y que tanto le hacen soñar. Dada su ingenuidad, sólo la constante tutela de Pardala evita que caiga en las vacías promesas de los numerosos truhanes que la pretenden.

## Enrique Láinez

**Reino:** Corona de Castilla

**Grupo étnico:** Hebreo

**Posición social:** Burguesía

**Profesión:** Escribano

**Profesión paterna:** Cabalista

**Situación familiar:** Casado

**FUE:** 10    Altura: 1,74  
**AGI:** 10    varas  
**HAB:** 10    Peso: 130 libras  
**RES:** 15    RR: 50 %  
**PER:** 20    IRR: 50 %  
**COM:** 20    Templanza: 50  
**CUL:** 15    Suerte: 55  
                  Aspecto: 13  
                  (Normal)  
                  Edad: 27 años

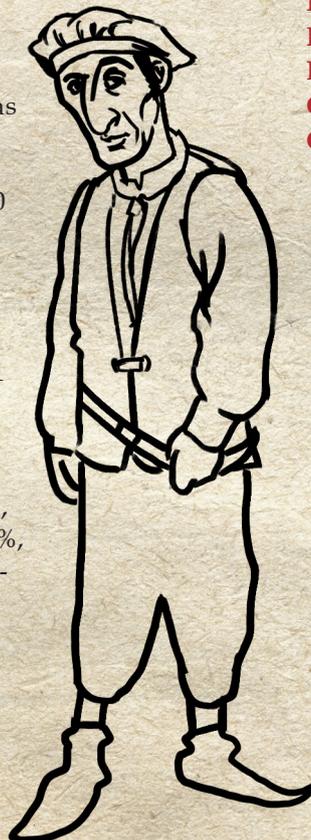
**Protección:** Ropas gruesas (1 punto)

**Competencias:** Astrología 30%, Comerciar 75%, Con. Mágico, 35%, Descubrir 50%, Elocuencia 60%, Empatía 60%, Escuchar 45%, Idioma (castellano) 100%, Idioma (árabe) 45%; Idioma (hebreo) 45%; Leer y escribir 65%, Ocultar 40%, Teología (Hebrea) 30%

**Armas:** Palos 40%

**Hechizos:** Carece

**Rituales de Fe:** Carece



**Rasgos de Carácter:** Educación arcana, Locuaz, Don de lenguas, Delicado, Bajito

Enrique es un escribano polifacético especializado en trabajos poco comunes. También hay quien dice que además de tener ascendencia hebrea (es converso) es perista y falsificador, y que en su tienda de la calle Cardiles comercia con artículos de dudosa legalidad, como libros prohibidos, hierbas y componentes para rituales, etc. Él insiste que eso sólo son habladurías para debilitar su negocio, del que son clientes muchos personajes de buena cuna y poderosos en la ciudad y su alfoz.

Tiene una insaciable curiosidad y es feliz rodeado de libros.

## Don Alvar de Salazar

**Reino:** Corona de Castilla

**Grupo étnico:** Castellano

**Posición social:** Baja nobleza (Hidalgo)

**Profesión:** Infanzón

**Profesión paterna:** Infanzón

**Situación familiar:** Padres vivos

**FUE:** 15    Altura: 1,79 varas  
**AGI:** 15    Peso: 160 libras  
**HAB:** 15    RR: 75 %  
**RES:** 20    IRR: 25 %  
**PER:** 15    Templanza: 50  
**COM:** 10    Suerte: 35  
**CUL:** 15    Aspecto: 17  
                  (Normal)  
                  Edad: 23 años

**Protección:** Gambesón (2 puntos), Capacete (2 puntos)

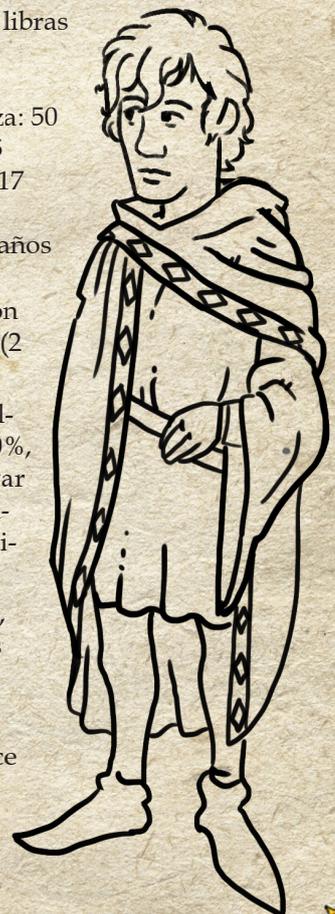
**Competencias:** Cabalgar 65% Descubrir 40%, Empatía 40%, Esquivar 45%, Idioma (castellano) 100%, Leer y escribir 30%, Mando 30%

**Armas:** Espadas 75%, Lanzas 75%, Escudos 50%

**Hechizos:** Carece

**Rituales de Fe:** Carece

**Rasgos de Carácter:** Líder, Comprensivo, Honrado



El más joven de los hijos de Lope García de Salazar, señor de Castro Obarto es un joven honesto, leal y de buen corazón. Desconoce la razón por la que su abuela le hizo el extraño encargo de entregar una carta a una desconocida con unas condiciones aun mas extrañas. Su abuela Catalina le hizo jurar por su honor que cumpliría su encomienda y, pese a que ella falleció hace años, ha viajado desde las tierras de su familia para cumplir lo prometido y quizá conocer por fin la respuesta al misterio que rodea la misiva. Irá hasta donde sea necesario para proteger a Pardala, como su abuela hubiera deseado.

## Pedro Puñadas

**Reino:** Corona de Castilla

**Grupo étnico:** Leonés

**Posición social:** Burguesía

**Profesión:** Alguacil

**Profesión paterna:** Comerciante

**Situación familiar:** Padres vivos, soltero

<b>FUE:</b> 15	Altura: 1,60 varas
<b>AGI:</b> 15	Peso: 155 libras
<b>HAB:</b> 20	RR: 75 %
<b>RES:</b> 15	IRR: 25 %
<b>PER:</b> 15	Templanza: 60
<b>COM:</b> 10	Suerte: 35
<b>CUL:</b> 10	Aspecto: 17 (Normal)
	Edad: 23 años

**Protección:** Gambesón (2 puntos),  
Capacete (2 puntos)

**Competencias:** Cabalgar 40% Con.  
Animal 25%, Con. de área (León)  
50%, Correr 45%, Descubrir 35%,  
Escuchar 50%, Esquivar 40%,  
Idioma (castellano) 50%, Idioma  
(leonés) 100%, Idioma (árabe)  
25%, Lanzar 65%, Sigilo 30%

**Armas:** Ballestas 50%, Cuchillos  
45%, Espadas 45%, Pelea 50%

**Hechizos:** Carece

**Rituales de Fe:** Carece

**Rasgos de Carácter:** Marrullero,  
Intransigente



# Dramatis Personæ

## Abraham Levi (joven)

Elegido en un tiempo aún por llegar por los Herederos para desentrañar los misterios de la Piedra, recibió un mensaje anónimo y misterioso que le hizo dudar de las intenciones de aquellos, y provocó un radical cambio de sus perspectivas vitales. De modo que urdió un plan que le permitiría adelantarse a los Herederos y arrebatárles el control de un artefacto que duda que vayan a utilizar, como ellos gustan presumir, en el bien de los hombres justos.

Años más tarde, acabará poniendo su vida y la de las generaciones futuras en manos de una persona que cree que hará lo correcto con la Piedra.

<b>FUE:</b> 10	Altura: 1,72 varas
<b>AGI:</b> 15	Peso: 165 libras
<b>HAB:</b> 10	RR: 15 %
<b>RES:</b> 10	IRR: 85 %
<b>PER:</b> 15	Templanza: 50
<b>COM:</b> 20	Aspecto: 14 (normal)
<b>CUL:</b> 20	Edad: 32 años

**Protección:** Carece

**Competencias:** Alquimia 50%, Astrología 65%, Conocimiento Mágico 50%, Criptografía 50%, Idioma (Griego) 45%, Idioma (Hebreo) 85%, Idioma (Ladino) 100% Idioma (Latín) 60%, Leer y escribir 75%, Teología (Hebrea) 75%

**Armas:** Palos 60%

**Hechizos:** Anatema, Crear Gólem, Cruz Cabalística, Juramento Sagrado, Visión Sublime

**Rituales de Fe:** Carece

## Senén de Sigüenza (joven)

Astuto y hábil embustero, el falso mercader se mueve por puro egoísmo y afán de medrar. Tanto su yo joven como el más anciano han pasado demasiado tiempo buscando la Piedra como para no usar hasta el último

de los recursos a su alcance para hacerse con ella. Siente un desprecio bien disimulado hacia todo aquél que no sea hebreo.

<b>FUE:</b> 10	Altura: 1,70 varas
<b>AGI:</b> 15	Peso: 150 libras
<b>HAB:</b> 10	RR: 25 %
<b>RES:</b> 15	IRR: 75 %
<b>PER:</b> 15	Templanza: 45%
<b>COM:</b> 20	Aspecto: 17 (normal)
<b>CUL:</b> 15	Edad: 45 años

**Protección:** Carece

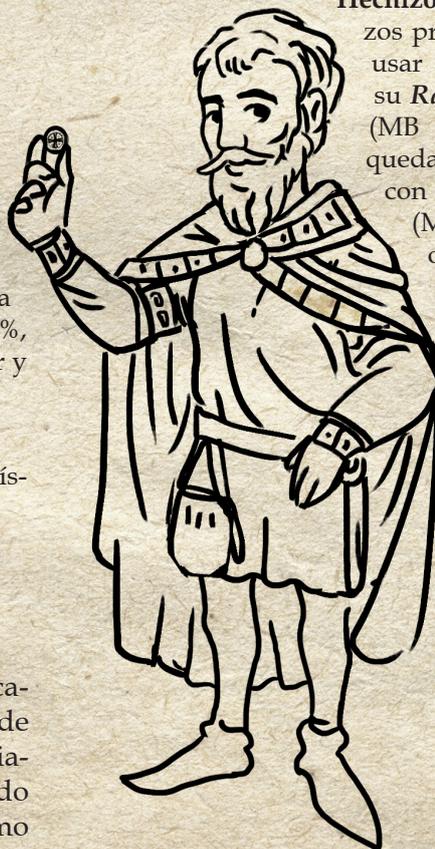
**Competencias:** Comerciar 85%, Conocimiento mágico 30%, Elocuencia 75%, Empatía 90%, Idioma (Griego) 45%, Idioma (Hebreo) 85%, Idioma (Ladino) 100% Idioma (Latín) 60%,

**Armas:** Daga 60%

**Hechizos:** Carece de hechizos propios, pero puede usar los contenidos en su *Rama de los Deseos* (MB 197) a la que le quedan dos brotes, uno con *Alma de Estatua* (MB 201, BR154) y otro con *Presteza* (MB 209, BR158).

Dispone además de dos pociones, una de *Esencias de Éter* y otra de *Ungüento de bruja*.

**Rituales de Fe:** Carece



## Maestro Sánchez de León

El cabalista que pasados unos años ayudará a Nicolás Flamel a descifrar los secretos del *Aesch Mezareph* de Abraham el Judío vive una vida discreta en León donde, en su propia casa, mantiene abierta una pequeña escuela dedicada al estudio de la cábala.

Miembro descendiente de los Guardianes originales, no imaginaba que el destino lo pondría sobre la pista de la reliquia perdida de sus antepasados.

Siente una gran responsabilidad para con su pueblo y clara idea de las consecuencias de que la Piedra caiga en malas manos.

<b>FUE:</b> 10	Altura: 1,65 varas
<b>AGI:</b> 15	Peso: 155 libras
<b>HAB:</b> 10	RR: 15 %
<b>RES:</b> 10	IRR: 85 %
<b>PER:</b> 15	Templanza: 50
<b>COM:</b> 20	Aspecto: 13 (normal)
<b>CUL:</b> 20	Edad: 45 años

**Protección:** Carece

**Competencias:** Alquimia 65%, Astrología 75%, Conocimiento Mágico 75%, Criptografía 80%, Empatía 60%, Enseñar 75%, Idioma (Castellano) 100%, Idioma (Griego) 60%, Idioma (Hebreo) 90%, Idioma (Latín) 65%, Leer y escribir 85%, Teología (Hebrea) 95%

**Hechizos:** Inspiración Divina, Bendición de los justos, Lamen de Binah, Anatema (DEC 169), Lamen Elemental del Agua

**Rituales de Fe:** Conoce todos hasta Tertius Ordo (inclusivo) pero no puede hacer uso de ellos.



## Agustín de Pimentel

El de la Piedra no es el único misterio que existe alrededor de este caballero de pasado incierto. Sin embargo, el brillo de su plata y sus buenas relaciones con nobles y comerciantes alejan de él cualquier atención no deseada.

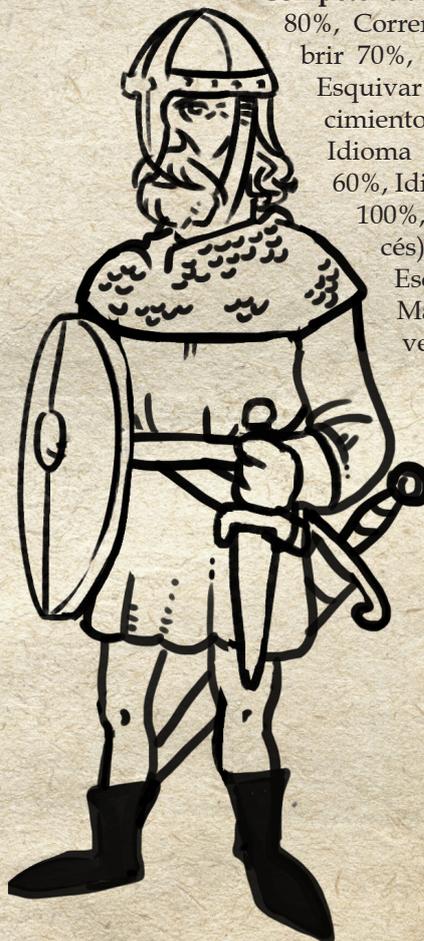
*Nota de los autores: Agustín es un viejo PJ tornado en PNJ tras tres décadas de juego. De ahí sus habilidades. Y nos quedamos cortos, pero su historia es otra que se contará en otro lugar.*

<b>FUE:</b> 12	Altura: 1,74 varas
<b>AGI:</b> 18	Peso: 175 libras
<b>HAB:</b> 18	RR: 50 %
<b>RES:</b> 15	IRR: 50 %
<b>PER:</b> 15	Templanza: 70
<b>COM:</b> 10	Aspecto: 10 (normal)
<b>CUL:</b> 12	Edad: 46 años

**Protección:** Gambesón reforzado (3 puntos), capete (2 puntos)

**Armas:** Espada de mano 80% (1D8+1D6), Escudo 80%, ballesta 60% (1D10).

**Competencias:** Cabalgar 80%, Correr 60%, Descubrir 70%, Empatía 50%, Esquivar 75%, Conocimiento Mágico 35%, Idioma (Castellano) 60%, Idioma (Catalán) 100%, Idioma (Francés) 20%, Leer y Escribir 60%, Mando 60%, Navegar 40%



## Guillermo del Barco juez pesquisidor

Funcionario elegido por el Rey para dirimir disputas y dirigir averiguaciones en la ciudad. Desentrañar este último misterio le causará graves pesares.

<b>FUE:</b> 15	Altura: 1,75 varas
<b>AGI:</b> 15	Peso: 185
<b>HAB:</b> 20	RR: 75 %
<b>RES:</b> 20	IRR: 25 %
<b>PER:</b> 10	Templanza: 55 %
<b>COM:</b> 10	Aspecto: 16 (normal)
<b>CUL:</b> 10	Edad: 32 años

**Protección:** Ropas gruesas (1 punto)

**Armas:** Espada de mano 75 % (1D8+1D6+1), Daga 90 % (2D6+1D4), Ballesta 70 % (1D10)

**Competencias:** Cabalgar 75 %, Conocimiento de Área (León y su alfoz) 50 %, Mando 60 %, Empatía 40 %, Descubrir 50 %

## El Sebas y el Antón gentuza de profesión

Ladronzuelos de poca monta al servicio de Alfredo el de la Calera enviados a recuperar las propiedades ajenas.

<b>FUE:</b> 15	Altura: Variable
<b>AGI:</b> 20	Peso: Variable
<b>HAB:</b> 20	RR: 50 %
<b>RES:</b> 15	IRR: 50 %
<b>PER:</b> 20	Templanza: 35 %
<b>COM:</b> 5	Aspecto: Variable (normal)
<b>CUL:</b> 5	

**Protección:** Carecen

**Armas:** Pelea 40 % (1D3+1D4), Cuchillo 30 % (2D6)

**Competencias:** Correr 60 %, Escamotear 65 %, Escuchar 42 %, Esquivar 65 %, Seducción 35 %, Sigilo 30 %, Tregar 60 %

## Chusma del figón de la Calera

Cientela habitual del figón de la calle de la Calera. Todos ellos gente que dice ganarse honestamente el pan pero que preferirás no encontrarte en una callejuela estrecha y oscura.

<b>FUE:</b> 15	Altura: Variable
<b>AGI:</b> 20	Peso: Variable
<b>HAB:</b> 20	RR: 50 %
<b>RES:</b> 15	IRR: 50 %
<b>PER:</b> 20	Templanza: 35 %
<b>COM:</b> 5	Aspecto: Variable (normal)
<b>CUL:</b> 5	

**Protección:** Carecen.

**Armas:** Pelea 40 % (1D3+1D4), Cuchillo 30 % (2D6)

**Competencias:** Correr 60 %, Escamotear 65 %, Escuchar

42 %, Esquivar 65 %, Seducción 35 %, Sigilo 30 %, Tregar 60 %

## Alfredo el de la Calera

Un honesto empresario de la hostelería que aplica el método de Calidad Total

<b>FUE:</b> 15	Altura: Variable
<b>AGI:</b> 20	Peso: Variable
<b>HAB:</b> 20	RR: 50 %
<b>RES:</b> 15	IRR: 50 %
<b>PER:</b> 20	Templanza: 50 %
<b>COM:</b> 5	Aspecto: Variable (normal)
<b>CUL:</b> 5	

**Protección:** Carece.

**Armas:** Pelea 50 % (1D3+1D4), cuchillo 30 % (2D6).

**Competencias:** Correr 60 %, Escamotear 65 %, Escuchar 42 %, Esquivar 65 %, Seducción 35 %, Sigilo 30 %, Tregar 60 %

## Pedro Tenorio (o Martínez)

Embaucador, oportunista y falso adivino. Desde la ignorancia, busca una oportunidad para recuperar negocio. Mientras tanto vive oculto bajo la falsa identidad de Pedro Martínez.

<b>FUE:</b> 7	Altura: 1,45 varas
<b>AGI:</b> 15	Peso: 105 libras
<b>HAB:</b> 15	RR: 50 %
<b>RES:</b> 10	IRR: 50 %
<b>PER:</b> 20	Templanza: 50 %
<b>COM:</b> 20	Aspecto: 15 (normal)
<b>CUL:</b> 15	Edad: 35 años

**Protección:** Carece

**Armas:** Daga 45 % (2D3+1D4)

**Competencias:** Descubrir 65 %, Empatía 70 %, Elocuencia 85 %, Escuchar 40 %, Seducción 65 %

## Matones de Tenorio

Encargados de protegerle y de vigilar a su prisionero.

<b>FUE:</b> 20	Altura: Variable
<b>AGI:</b> 20	Peso: 100 libras
<b>HAB:</b> 15	RR: 80 %
<b>RES:</b> 20	IRR: 20 %
<b>PER:</b> 15	Templanza: 40 %
<b>COM:</b> 5	Aspecto: Variable (normal)
<b>CUL:</b> 5	

**Protección:** Carecen.

**Armas:** Hacha de armas 50 % (1D8+1D6+2), Honda 60 % (1D3+1D4+2)

**Competencias:** Empatía 30 %, Rastrear 40 %, Sigilo 75 %, Tormento 60 %, Tregar 50 %

## Las catervas de León

Hebreos devotos y manipulables, siguen a uno u otro bando sin siquiera conocer lo que está en juego. "Sabén" que su facción es la poseedora de la verdad, y lucharán hasta el final para inculcarla al oponente.

<b>FUE:</b> 15	Altura: Variable
<b>AGI:</b> 12	Peso: Variable
<b>HAB:</b> 10	RR: 35 %
<b>RES:</b> 15	IRR: 65 %
<b>PER:</b> 10	Templanza: 40 %
<b>COM:</b> 5	Aspecto: Variable (normal)
<b>CUL:</b> 10	

**Protección:** Carecen

**Armas:** Aperos, palos o herramientas 40 % (1D6)

**Competencias:** Variables según profesión

## Alguaciles de León / Guardia de la ciudad

Su entrega a la defensa de la ciudad y de sus habitantes no les impide estar abiertos a otras opciones.

<b>FUE:</b> 20	Altura: Variable
<b>AGI:</b> 15	Peso: Variable
<b>HAB:</b> 20	RR: 60 %
<b>RES:</b> 20	IRR: 40 %
<b>PER:</b> 10	Templanza: 40 %
<b>COM:</b> 5	Aspecto: Variable (normal)
<b>CUL:</b> 10	

**Protección:** Gambesón (2 puntos), Capacete (2 puntos)

**Armas:** Daga 40 % (2D3+1D6), Ballesta 50 % ( )

**Competencias:** Conocimiento Animal 35 %, Escuchar 25 %, Esquivar 35 %, Tormento 55 %.

## Criados del Maestro Sánchez y escoltas de Senén

Hombres de la confianza de los líderes de este enfrentamiento centenario, poco se diferencian de aquel al que tienen enfrente. Defenderán a su señor hasta el final.

<b>FUE:</b> 12	Altura: Variable
<b>AGI:</b> 14	Peso: Variable
<b>HAB:</b> 16	RR: 60 %
<b>RES:</b> 15	IRR: 40 %
<b>PER:</b> 10	Templanza: 50 %
<b>COM:</b> 10	Aspecto: Variable (normal)
<b>CUL:</b> 5	

**Protección:** Gambesón reforzado (3 puntos), capacete (2 puntos)

**Armas:** Cuchillo 40% (1D6+1D4), lanza 6 % (1D6+1), ballesta 50% (1D10)

**Competencias:** Descubrir 40%, Escudo 50%

## El Gólem

Un guardián incansable e implacable

<b>FUE:</b> 25	RR: 0 %
<b>AGI:</b> 15	IRR: 150 %
<b>HAB:</b> 10	Altura: 1,90 varas
<b>RES:</b> Especial	Peso: 400 libras
<b>PER:</b> 5	Templanza: 40 %
<b>COM:</b> 0	Aspecto: 18 ( )
<b>CUL:</b> 0	

**Protección:** Carece

**Armas:** Puños 45 % (4D6+1D3), Alas (3D6+1D3) 50%

**Competencias:** Carece

**Hechizos:** Carece

**Poderes especiales:** El gólem no tiene unos puntos de vida genéricos, sino que están repartidos por sus diferentes localizaciones:

- ✠Cabeza 10
- ✠Brazo derecho 15
- ✠Brazo izquierdo 15
- ✠Tronco 20
- ✠Pierna derecha 15
- ✠Pierna izquierda 15

Si de un solo golpe se supera el daño de cada localización, esta se corta limpiamente (no se tendrán en cuenta las reglas de dividir el daño en las extremidades y doblarlo en la cabeza). En caso de no superar la cifra, la herida se cierra en el acto.

El gólem tiene escrita en la frente la palabra hebrea *emet* ("verdad"), pero si se le borra la primera letra, *álef*, la palabra pasa a ser *met* ("muerto") y el gólem muere. (Para más información, ver *Bestiarium Hispaniae*, pág. 256)

## Elemental del agua

Una criatura en el lento camino de ascenso al mundo angelical

<b>FUE:</b> 30	RR: -25 %
<b>AGI:</b> 30	IRR: 125 %
<b>HAB:</b> 20	Altura: 1,65 varas
<b>RES:</b> 15	Peso: -
<b>PER:</b> 5	Templanza: 60 %
<b>COM:</b> 5	Aspecto: -
<b>CUL:</b> 0	

**Protección:** Solo puede ser dañado por armas mágicas o bendecidas

**Armas:** Carece

**Competencias:** Carece

**Poderes especiales:** Puede crear nieblas o tormentas

*(Para más información, ver Sefarat; los secretos de la Cábala judía, editorial QuePuntoEs)*

## Los Ángeles Implorantes

Enviados por el Dios de los judíos para detener a Manasés, la vergüenza por su fracaso los ha condenado a una vida lejos de los coros celestiales; meros esclavos de un objeto inanimado.

**FUE:** 15/20      **RR:** 0 %  
**AGI:** 15/20      **IRR:** 150 %  
**HAB:** 20/25      **Altura:** 1,90 varas  
**RES:** Especial      **Peso:** 400 libras  
**PER:** 5      **Templanza:** 40 %  
**COM:** 0      **Aspecto:** -  
**CUL:** 0

**Protección:** Carecen. Un ángel cuya forma física sea destruida reaparecerá al siguiente amanecer.

**Armas:** Toque de los ángeles 60%

**Competencias:** Empatía 70%. Un ángel decidirán si un personaje supone una amenaza para la Piedra y atacarán inmediatamente a aquellos que

así lo estimen, tratando de alejarlos con su Toque.

**Hechizos:** Carece

**Poderes especiales:** Una persona tocada por los ángeles Implorantes se verá transportada a un tiempo y lugar del pasado que el DJ puede decidir u obtener al azar: se verá trasladado 2D100+20 años en el pasado y 1D100x10 leguas en la dirección de las agujas del reloj que marque 1D12. Se repetirá cualquier resultado que envíe al PJ o PNJ a un lugar inhabitado o inhóspito (por ejemplo el fondo del mar).

**Rituales de fe:** Carecen



## Magia Cabalística

Algunos de los hechizos de Sánchez son de origen cabalístico y aparecen en "*Sefarat, los secretos de la cábala judía*", de QuePuntoEs. Te ofrecemos aquí un resumen. El uso de la magia cabalística y un nuevo personaje, el Cabalista son abordados de nuevo en el muy recomendable suplemento *Decamerón*, de Nosolorol.

**Inspiración divina:** Maleficio, vis 4ª. Tras orar pidiendo la ayuda de Jehovah, el hechicero obtiene una mejora de la comprensión de un texto, que se manifiesta en un bonus de +25 en Criptografía, Teología, Leer y Escribir, Idiomas y en el aprendizaje en general. Además, se obtienen resultados en la mitad de tiempo.

**Anatema (DEC 169):** Talismán, vis 5ª. Si se pasa el talismán por encima de comida o bebida, quienes la consuman antes de la siguiente hora no podrán atacar, causar daño a otros, ni ordenar o convencer a otros que ataquen, hasta la caducidad del conjuro, 2D6+5 asaltos.

Puede hacerse permanente, con lo que el efecto permanecerá hasta la destrucción del talismán o (a discreción del DJ) hasta superar una tirada de RR en el momento que el objetivo o sus seres queridos sean atacados o a discreción del DJ. Si se lanza del modo normal no admite tirada de RR.

**Lamen elemental de agua:** Talismán, vis 5ª. El usuario libera a un elemental y ha de darle una orden en el turno siguiente. En caso contrario el elemental desaparece.

**Lamen de Binah:** Talismán, vis 6ª. Durante una hora, el hechicero aumenta su Percepción y su Cultura en 2D6

**Bendición de los justos:** Talismán, vis 6ª. Una vez activado, ningún enemigo podrá desenvainar un arma. Si ya lo habían hecho, atacarán con un malus de -50. Como contrapartida, el mago y sus aliados sólo podrán defenderse, deteniendo o esquivando. Si un aliado ataca quedará fuera del efecto del hechizo, y si el mago lo hace, el hechizo desaparecerá.

*A continuación incluimos algunos documentos que pueden serte de ayuda para imprimir o fotocopiar y entregar a tus jugadores, así como las hojas de los personaje pregenerados*



Dado en Castro Obarto, a 25 de enero de 1364

Mi querida Pardala:

Mi nombre ahora es Catalina de Salazar, aunque para ti siempre seré Alendrina, esa chiquilla que te acompañaba en tus correrías por mis queridas y añoradas calles leonesas, en la que seguramente ahora me buscarás con desesperación.

No lo hagas, pues no me hallarás. Tampoco penes por mí, pues de nada servirá, ni temas por mí, pues cuando recibas esta carta estaré más allá de todo daño.

Tampoco te entristezcas por mí, que he disfrutado de una vida plena y feliz con mi esposo don Nuño Salazar, caballero y familiar de los García de Salazar, a los cuales sirvió con fidelidad toda su vida. Él fue la primera persona que encontré cuando por obra de Dios desaparecí de aquella funesta casa, y me encontré en estas tierras del norte burgales. Con él tuve a mis dos hijos, a los que cariñosamente llamaba "mis gorriones" en tu recuerdo, y ahora tendrás a mi nieto Alvar junto a ti.

El me juró entregarte esta carta, protegerte y ayudarte en lo posible. Y sé que lo hará, pues es un joven honesto y leal.

Sé que te preguntarás si esta carta es real, o al menos mía, y también cómo una golfilla pudo casar con un hidalgo que el azar o Nuestro Señor puso en su camino. La respuesta siempre la tenías en tu boca descarada, y la repetías más de lo que debieras, como si fuera una oración: "Pesán más dos buenas tetas que un linaje antiguo". Buena razón tenías.

Desconozco el motivo por el que Nuestro Señor hizo lo que hizo, y sé que fue él y no demonio, pues solo dicha he tenido en esta vida que ahora llega a su fin.

Ahora, en el final de mis días, ya no me preocupa.

La prudencia dicta que no te relate más que lo necesario, y me apena ser yo la que poco más pueda hacer por ti.

Cuídate y se feliz.

Tu pequeña Alendrina

*Apreciado Yo Mismo:*

*Mi nombre es Senén, mercader de Sigüenza, hijo de Judith y de Ismael. Yo fui tú. Tú eres yo.*

*Confío en que reconozcas ante ti esta carta como escrita de tu mismo puño y letra. Por si ello no es suficiente. La acompaño del sello de nuestra madre que nos ha acompañado siempre y sólo tú y yo conocemos. Ellos te relataran su vivencia. Te garantizo que su historia es cierta, pues la mía, o nuestra, fue similar.*

*Hace años, o dentro de unos pocos, visité la casa que conoces como "del Caballero Pimentel", en la calle Canónica, con intención de adquirirla a buen precio. Una vez allí, sin embargo, me aconteció el suceso más aterrador e increíble que puedas imaginar. Inspeccionando la casa me vi asaltado por dos criaturas aladas, dos demonios fieros, que me persiguieron sin descanso estancia tras estancia. Creí poder ponerme a salvo ocultándome en la bodega, cruzando desesperado a través de un agujero que descubrí en un muro. Al llegar al otro lado, presa del pavor, me desmayé.*

*Cuando reuní el valor para tratar de abandonar la casa descubrí que no estaba ya en la bodega, sino en una habitación de una humilde casa. Salí a la calle, y una vez allí me asaltó otro terrible descubrimiento. No estaba en León, sino en el viejo Burgos de nuestra niñez.*

*¡Brujería!, pensé, y me estremecí sólo de pensar lo que ocurriría si algo de lo que me había ocurrido llegaba a oídos del Santo Oficio. Regresé a la casa en la que había aparecido y, sin saber muy bien cómo, me vi devuelto a la oscuridad de la bodega de la casa leonesa. Hui de aquel lugar como alma que lleva el diablo, y hasta el día de hoy no he vuelto a poner un pie más allá de la iglesia catedral.*

*Ese misterio me ha atormentado durante toda mi madurez, y ahora que soy un anciano al cabo de sus días, la Providencia me brinda la oportunidad de poner luz en este enigma.*

*Aunque no la comprendas, te ruego que pongas tu ingenio y tus medios al servicio de esta causa. Confía en que redundará en el beneficio de nuestra casa.*

*Que Dios te bendiga y te cuide. Que Dios haga brillar su rostro hacia ti y te muestre su favor. Que tenga una disposición favorable hacia ti, y te conceda la paz.*

Nombre Catalina Casares, "Alendrina" Jugador \_\_\_\_\_

Reino Corona de Castilla Grupo étnico Castellano

Posición social Villano Familia Padres vivos, hija única

Profesión Siervo de corte Profesión paterna Alguacil

Descripción Jovencita soñadora y díscola que no se consuela con la vida que su padre tiene pensada para ella

## - Carácter / Orgullos y Vergüenzas -

Lozania

Versada en leyendas

## Características

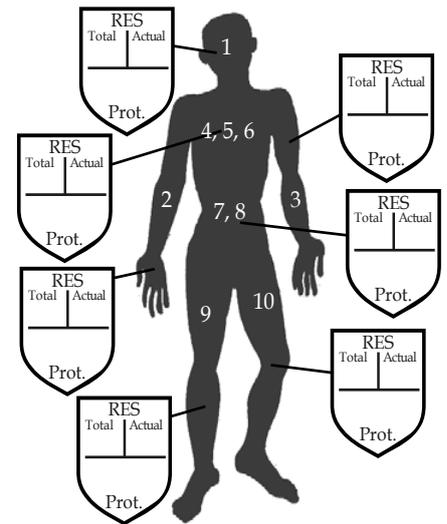
<b>FUerza</b>	10	Temporal	<b>PV</b>	20	Actuales
<b>AGilidad</b>	15	Temporal	<input checked="" type="checkbox"/> Sano	20	
<b>hABILidad</b>	20	Temporal	<input type="checkbox"/> Herido		
<b>RESistencia</b>	20	Temporal	<input type="checkbox"/> Malherido		
<b>PERcepción</b>	10	Temporal	<input type="checkbox"/> Inconsciente		
<b>COMunicación</b>	15	Temporal	<input type="checkbox"/> Muerto		
<b>CULtura</b>	10	Temporal			
<b>ASPECTO</b>	20	Temporal			
<b>Templanza</b>	40	Temporal			
<b>Edad</b>	16				
<b>Altura y peso</b>					

<b>RR</b>	<b>Suerte</b>	<b>IRR</b>
75	35	25
<b>PF</b>	<b>Suerte actual</b>	<b>PC</b>



Puntos de Aprendizaje

## Armadura



## Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas
Cuchillos	40					

## Competencias

<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Alquimia (CUL) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Artesanía (HAB) Cocinar <span style="float: right;">70</span> _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Astrología (CUL) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Cabalgar (AGI) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Cantar (COM) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Comerciar (COM) <span style="float: right;">60</span> _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Conducir Carro (HAB) <span style="float: right;">50</span> _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Animal (CUL) _____</li> <li>Conocimiento de Área (CUL):</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> León <span style="float: right;">25</span> _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> _____ _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Mágico (CUL) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Mineral (CUL) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Vegetal (CUL) <span style="float: right;">30</span> _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Correr (AGI) <span style="float: right;">45</span> _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Corte (COM) <span style="float: right;">30</span> _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Degustar (PER) <span style="float: right;">45</span> _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Descubrir (PER) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Disfrazarse (COM) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Elocuencia (COM) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Empatía (PER) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Enseñar (COM) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Escamotear (HAB) _____</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Escuchar (PER) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Esquivar (AGI) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Forzar Mecanismos (HAB) _____</li> <li>Idioma (CUL):</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Castellano <span style="float: right;">100</span> _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> _____ _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> _____ _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Juego (HAB) <span style="float: right;">30</span> _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Lanzar (AGI) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Leer y Escribir (CUL) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Leyendas (CUL) <span style="float: right;">35</span> _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Mando (COM) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Medicina (CUL) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Memoria (PER) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Música (CUL) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Nadar (AGI) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Navegar (HAB) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Ocultar (HAB) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Rastrear (PER) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Saltar (AGI) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Sanar (HAB) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Seducción (ASP) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Sigilo (AGI) <span style="float: right;">45</span> _____</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Teología (CUL) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Tormento (HAB) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Tregar (AGI) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> _____ _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Arcos (PER) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Ballestas (PER) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Cuchillos (HAB) <span style="float: right;">40</span> _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Escudos (HAB) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Espadas (HAB) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Espadones (FUE) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Hachas (FUE) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Hondas (PER) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Lanzas (AGI) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Mazas (FUE) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Palos (AGI) _____</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Pelea (AGI) _____</li> </ul>
---	--	--

<input checked="" type="checkbox"/> Normal	Base de la car.	
<input checked="" type="checkbox"/> Paterna	Base de la car.	
<input checked="" type="checkbox"/> Primaria	Base de la car. x3	
<input checked="" type="checkbox"/> Secundaria	Base de la car.	
<b>Dificultades</b>		
Infalible	+75%	
Muy fácil	+50%	
Fácil	+25%	
Normal	+0%	
Difícil	-25%	
Muy difícil	-50%	
Imposible	-75%	
<b>Porcentaje</b>	<b>Crítico</b>	<b>Pífa</b>
01-10	01	91-00
11-20	01-02	92-00
21-30	01-03	93-00
31-40	01-04	94-00
41-50	01-05	95-00
51-60	01-06	96-00
61-70	01-07	97-00
71-80	01-08	98-00
81-90	01-09	99-00
91-100	01-10	00

Nombre Lucía Blanco, "Pardala" Jugador \_\_\_\_\_  
 Reino Corona de Castilla Grupo étnico Hebreo  
 Posición social Villano Familia Huérfana  
 Profesión Ladrona Profesión paterna Desconocido  
 Descripción Ladronzuela de la ciudad de León. Amiga íntima de Pardala

## - Carácter / Orgullos y Vergüenzas -

Pobre  
Dedos ligeros  
Educación religiosa  
Lozania

## Características

<b>FUErza</b>	10	Temporal		<b>PV</b>	15	Actuales
<b>AGIldad</b>	20	Temporal		<input checked="" type="checkbox"/> Sano	15	
<b>HABIlidad</b>	20	Temporal		<input type="checkbox"/> Herido		
<b>RESistencia</b>	15	Temporal		<input type="checkbox"/> Malherido		
<b>PERcepción</b>	15	Temporal		<input type="checkbox"/> Inconsciente		
<b>COMunicación</b>	10	Temporal		<input type="checkbox"/> Muerto		
<b>CULtura</b>	10	Temporal				
<b>ASPECTO</b>	14	Temporal				
<b>Templanza</b>	55					
<b>Edad</b>	16					
<b>Altura y peso</b>						

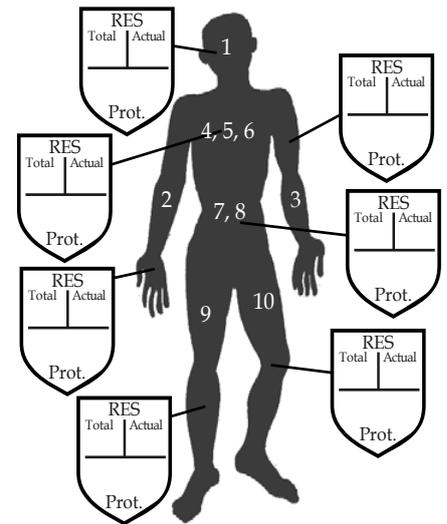
<b>RR</b>	<b>Suerte</b>	<b>IRR</b>
75	35	25
PF	Suerte actual	PC



Puntos de Aprendizaje

## Armadura

Ropas gruesas (1 punto)



## Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas
Cuchillos	50					
Pelea	45					

## Competencias

<input checked="" type="checkbox"/> Alquimia (CUL) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Escuchar (PER) _____ 40	<input checked="" type="checkbox"/> Teología (CUL) _____ 35	<input checked="" type="checkbox"/> Normal Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Artesanía (HAB) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Esquivar (AGI) _____ 50	<input checked="" type="checkbox"/> Tormento (HAB) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Paterna Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Astrología (CUL) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Forzar Mecanismos (HAB) _____ 40	<input checked="" type="checkbox"/> Tregar (AGI) _____ 55	<input checked="" type="checkbox"/> Primaria Base de la car. x3
<input checked="" type="checkbox"/> Cabalgar (AGI) _____	Idioma (CUL):	<input checked="" type="checkbox"/> _____	<input checked="" type="checkbox"/> Secundaria Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Cantar (COM) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Castellano _____ 100	<input checked="" type="checkbox"/> _____	
<input checked="" type="checkbox"/> Comerciar (COM) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Hebreo _____ 40	<input checked="" type="checkbox"/> _____	
<input checked="" type="checkbox"/> Conducir Carro (HAB) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Juego (HAB) _____ 30	<input checked="" type="checkbox"/> _____	
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Animal (CUL) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Lanzar (AGI) _____	<input checked="" type="checkbox"/> _____	
Conocimiento de Área (CUL):	<input checked="" type="checkbox"/> Leer y Escribir (CUL) _____ 40	<input checked="" type="checkbox"/> _____	
<input checked="" type="checkbox"/> León _____ 30	<input checked="" type="checkbox"/> Leyendas (CUL) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Arcos (PER) _____	<b>Dificultades</b>
<input checked="" type="checkbox"/> _____	<input checked="" type="checkbox"/> Mando (COM) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Ballestas (PER) _____	Infalible +75%
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Mágico (CUL) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Medicina (CUL) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Cuchillos (HAB) _____ 50	Muy fácil +50%
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Mineral (CUL) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Memoria (PER) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Escudos (HAB) _____	Fácil +25%
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Vegetal (CUL) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Música (CUL) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Espadas (HAB) _____	Normal +0%
<input checked="" type="checkbox"/> Correr (AGI) _____ 45	<input checked="" type="checkbox"/> Nadar (AGI) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Espadones (FUE) _____	Difícil -25%
<input checked="" type="checkbox"/> Corte (COM) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Navegar (HAB) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Hachas (FUE) _____	Muy difícil -50%
<input checked="" type="checkbox"/> Degustar (PER) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Ocultar (HAB) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Hondas (PER) _____	Imposible -75%
<input checked="" type="checkbox"/> Descubrir (PER) _____ 40	<input checked="" type="checkbox"/> Rastrear (PER) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Lanzas (AGI) _____	
<input checked="" type="checkbox"/> Disfrazarse (COM) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Saltar (AGI) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Mazas (FUE) _____	<b>Porcentaje Crítico Pífa</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Elocuencia (COM) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Sanar (HAB) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Palos (AGI) _____	01-10 01 91-00
<input checked="" type="checkbox"/> Empatía (PER) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Seducción (ASP) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Pelea (AGI) _____ 45	11-20 01-02 92-00
<input checked="" type="checkbox"/> Enseñar (COM) _____	<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo (AGI) _____ 60		21-30 01-03 93-00
<input checked="" type="checkbox"/> Escamotear (HAB) _____ 60			31-40 01-04 94-00
			41-50 01-05 95-00
			51-60 01-06 96-00
			61-70 01-07 97-00
			71-80 01-08 98-00
			81-90 01-09 99-00
			91-100 01-10 00

Nombre Enrique Láinez Jugador \_\_\_\_\_  
 Reino Corona de Castilla Grupo étnico Hebreo  
 Posición social Burguesía Familia Casado  
 Profesión Escribano Profesión paterna Cabalista  
 Descripción Escribano de turbio trasfondo. Su curiosidad y afán de conocimiento le llevan a inmiscuirse en asuntos poco usuales para su profesión

## - Carácter / Orgullos y Vergüenzas -

Educación arcana  
 Locuaz \_\_\_\_\_  
 Don de lenguas \_\_\_\_\_  
 Delicado \_\_\_\_\_  
 Bajito \_\_\_\_\_

## Características

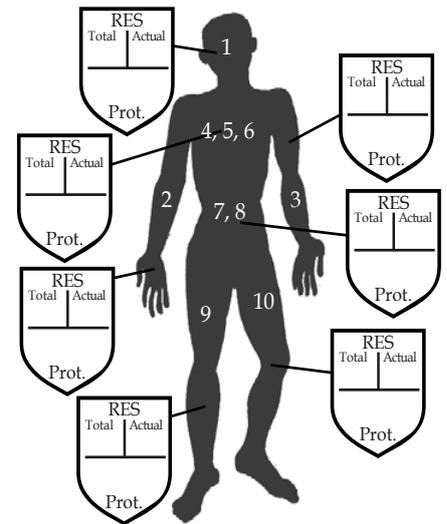
<b>FUerza</b>	Total <input type="text" value="10"/> Temporal <input type="text"/>	<b>PV</b>	Máximos <input type="text" value="15"/> Actuales <input type="text"/>
<b>AGilidad</b>	Total <input type="text" value="10"/> Temporal <input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Sano	<input type="text" value="15"/>
<b>hABILidad</b>	Total <input type="text" value="10"/> Temporal <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Herido	<input type="text"/>
<b>RESistencia</b>	Total <input type="text" value="15"/> Temporal <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Malherido	<input type="text"/>
<b>PERcepción</b>	Total <input type="text" value="20"/> Temporal <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Inconsciente	<input type="text"/>
<b>COMunicación</b>	Total <input type="text" value="20"/> Temporal <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Muerto	<input type="text"/>
<b>CULtura</b>	Total <input type="text" value="15"/> Temporal <input type="text"/>	<b>RR</b>	<b>Suerte</b>
<b>ASPECTO</b>	Total <input type="text" value="13"/> Temporal <input type="text"/>	<input type="text" value="50"/>	<input type="text" value="55"/>
<b>Templanza</b>	<input type="text" value="50"/>	<b>IRR</b>	<input type="text" value="50"/>
<b>Edad</b>	<u>27</u>	<b>PF</b>	<b>PC</b>
<b>Altura y peso</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



Puntos de Aprendizaje

## Armadura

Ropas gruesas (1 punto)



## Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas
Palos	40					

## Competencias

<input checked="" type="checkbox"/> Alquimia (CUL) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Escuchar (PER) _____ <input type="text" value="45"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Teología (CUL) Hebreo _____ <input type="text" value="30"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Normal Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Artesanía (HAB) Cocinar _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Esquivar (AGI) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Tormento (HAB) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Paterna Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Astrología (CUL) _____ <input type="text" value="30"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Forzar Mecanismos (HAB) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Trepas (AGI) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Primaria Base de la car. x3
<input checked="" type="checkbox"/> Cabalgar (AGI) _____ <input type="checkbox"/>	Idioma (CUL):	<input checked="" type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Secundaria Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Cantar (COM) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Castellano _____ <input type="text" value="100"/>	<input checked="" type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	<b>Dificultades</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Comerciar (COM) _____ <input type="text" value="75"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Árabe _____ <input type="text" value="45"/>	<input checked="" type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	Infalible +75%
<input checked="" type="checkbox"/> Conducir Carro (HAB) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Hebreo _____ <input type="text" value="45"/>	<input checked="" type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	Muy fácil +50%
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Animal (CUL) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Juego (HAB) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	Fácil +25%
Conocimiento de Área (CUL):	<input checked="" type="checkbox"/> Lanzar (AGI) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	Normal +0%
<input checked="" type="checkbox"/> León _____ <input type="text" value="25"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Leer y Escribir (CUL) _____ <input type="text" value="65"/>	<input checked="" type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	Difícil -25%
<input checked="" type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Leyendas (CUL) _____ <input type="text" value="35"/>	<input checked="" type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	Muy difícil -50%
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Mágico (CUL) _____ <input type="text" value="35"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mando (COM) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Arcos (PER) _____ <input type="checkbox"/>	Imposible -75%
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Mineral (CUL) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Medicina (CUL) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Ballestas (PER) _____ <input type="checkbox"/>	<b>Porcentaje Crítico Pífa</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Vegetal (CUL) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Memoria (PER) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Cuchillos (HAB) _____ <input type="checkbox"/>	11-20 01-02 92-00
<input checked="" type="checkbox"/> Correr (AGI) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Música (CUL) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Escudos (HAB) _____ <input type="checkbox"/>	21-30 01-03 93-00
<input checked="" type="checkbox"/> Corte (COM) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Nadar (AGI) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Espadas (HAB) _____ <input type="checkbox"/>	31-40 01-04 94-00
<input checked="" type="checkbox"/> Degustar (PER) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Navegar (HAB) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Espadones (FUE) _____ <input type="checkbox"/>	41-50 01-05 95-00
<input checked="" type="checkbox"/> Descubrir (PER) _____ <input type="text" value="50"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Ocultar (HAB) _____ <input type="text" value="40"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Hachas (FUE) _____ <input type="checkbox"/>	51-60 01-06 96-00
<input checked="" type="checkbox"/> Disfrazarse (COM) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Rastrear (PER) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Hondas (PER) _____ <input type="checkbox"/>	61-70 01-07 97-00
<input checked="" type="checkbox"/> Elocuencia (COM) _____ <input type="text" value="60"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Saltar (AGI) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Lanzas (AGI) _____ <input type="checkbox"/>	71-80 01-08 98-00
<input checked="" type="checkbox"/> Empatía (PER) _____ <input type="text" value="60"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Sanar (HAB) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mazas (FUE) _____ <input type="checkbox"/>	81-90 01-09 99-00
<input checked="" type="checkbox"/> Enseñar (COM) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Seducción (ASP) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Palos (AGI) _____ <input type="text" value="40"/>	91-100 01-10 00
<input checked="" type="checkbox"/> Escamotear (HAB) _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo (AGI) _____ <input type="text" value="45"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Pelea (AGI) _____ <input type="checkbox"/>	



Nombre Pedro Puñadas Jugador \_\_\_\_\_  
 Reino Corona de Castilla Grupo étnico Castellano  
 Posición social Burguesía Familia Padres vivos; Soltero  
 Profesión Alguacil Profesión paterna Comerciante  
 Descripción Alguacil de la ciudad de León. Pretendía a Alendrina y pretende congraciarse con el padre de la muchacha averiguando su paradero.

## - Carácter / Orgullos y Vergüenzas -

Marrullero  
Intransigente

## Características

<b>FUerza</b>	Total	Temporal						
	15			<b>PV</b>	Máximos	Actuales	15	
<b>AGIlidad</b>	15			<input checked="" type="checkbox"/> Sano		15		
<b>hABIlidad</b>	20			<input type="checkbox"/> Herido				
<b>RESistencia</b>	15			<input type="checkbox"/> Malherido				
<b>PERcepción</b>	15			<input type="checkbox"/> Inconsciente				
<b>COMunicación</b>	10			<input type="checkbox"/> Muerto				
<b>CULtura</b>	10							
<b>ASPECTO</b>	Total	Temporal						
<b>Templanza</b>	10							
<b>Edad</b>	60							
<b>Altura y peso</b>	20							

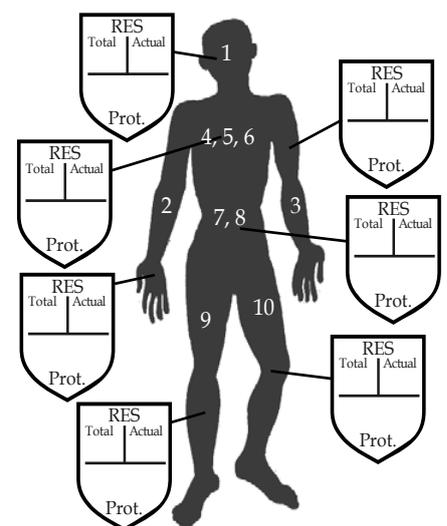


<b>RR</b>	<b>Suerte</b>	<b>IRR</b>
75	35	25
<b>PF</b>	<b>Suerte actual</b>	<b>PC</b>

**Puntos de Aprendizaje**

## Armadura

Gambesón (2 puntos), Capacete (2 puntos)



## Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas
Ballestas	50					
Cuchillos	45					
Pelea	50					

## Competencias

<input checked="" type="checkbox"/> Alquimia (CUL)	<input type="checkbox"/> Escuchar (PER)	<input type="checkbox"/> Teología (CUL)	<input type="checkbox"/> Normal
<input checked="" type="checkbox"/> Artesanía (HAB)	<input checked="" type="checkbox"/> Esquivar (AGI)	<input checked="" type="checkbox"/> Tormento (HAB)	Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Astrología (CUL)	<input checked="" type="checkbox"/> Forzar Mecanismos (HAB)	<input checked="" type="checkbox"/> Tregar (AGI)	<input checked="" type="checkbox"/> Paterna
<input checked="" type="checkbox"/> Cabalgar (AGI)	Idioma (CUL):		Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Cantar (COM)	<input checked="" type="checkbox"/> Castellano		<input checked="" type="checkbox"/> Primaria
<input checked="" type="checkbox"/> Comerciar (COM)	<input checked="" type="checkbox"/> Árabe		Base de la car. x3
<input checked="" type="checkbox"/> Conducir Carro (HAB)	<input checked="" type="checkbox"/> Asturleonés		<input checked="" type="checkbox"/> Secundaria
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Animal (CUL)	<input checked="" type="checkbox"/> Juego (HAB)		Base de la car.
Conocimiento de Área (CUL):	<input checked="" type="checkbox"/> Lanzar (AGI)		
<input checked="" type="checkbox"/> León	<input checked="" type="checkbox"/> Leer y Escribir (CUL)		
	<input checked="" type="checkbox"/> Leyendas (CUL)		
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Mágico (CUL)	<input checked="" type="checkbox"/> Mando (COM)	<input checked="" type="checkbox"/> Arcos (PER)	<b>Dificultades</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Mineral (CUL)	<input checked="" type="checkbox"/> Medicina (CUL)	<input checked="" type="checkbox"/> Ballestas (PER)	Infalible +75%
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Vegetal (CUL)	<input checked="" type="checkbox"/> Memoria (PER)	<input checked="" type="checkbox"/> Cuchillos (HAB)	Muy fácil +50%
<input checked="" type="checkbox"/> Correr (AGI)	<input checked="" type="checkbox"/> Música (CUL)	<input checked="" type="checkbox"/> Escudos (HAB)	Fácil +25%
<input checked="" type="checkbox"/> Corte (COM)	<input checked="" type="checkbox"/> Nadar (AGI)	<input checked="" type="checkbox"/> Espadas (HAB)	Normal +0%
<input checked="" type="checkbox"/> Degustar (PER)	<input checked="" type="checkbox"/> Navegar (HAB)	<input checked="" type="checkbox"/> Espadones (FUE)	Difícil -25%
<input checked="" type="checkbox"/> Descubrir (PER)	<input checked="" type="checkbox"/> Ocultar (HAB)	<input checked="" type="checkbox"/> Hachas (FUE)	Muy difícil -50%
<input checked="" type="checkbox"/> Disfrazarse (COM)	<input checked="" type="checkbox"/> Rastrear (PER)	<input checked="" type="checkbox"/> Hondas (PER)	Imposible -75%
<input checked="" type="checkbox"/> Elocuencia (COM)	<input checked="" type="checkbox"/> Saltar (AGI)	<input checked="" type="checkbox"/> Lanzas (AGI)	
<input checked="" type="checkbox"/> Empatía (PER)	<input checked="" type="checkbox"/> Sanar (HAB)	<input checked="" type="checkbox"/> Mazas (FUE)	
<input checked="" type="checkbox"/> Enseñar (COM)	<input checked="" type="checkbox"/> Seducción (ASP)	<input checked="" type="checkbox"/> Palos (AGI)	
<input checked="" type="checkbox"/> Escamotear (HAB)	<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo (AGI)	<input checked="" type="checkbox"/> Pelea (AGI)	

Porcentaje	Crítico	Pífa
01-10	01	91-00
11-20	01-02	92-00
21-30	01-03	93-00
31-40	01-04	94-00
41-50	01-05	95-00
51-60	01-06	96-00
61-70	01-07	97-00
71-80	01-08	98-00
81-90	01-09	99-00
91-100	01-10	00

