

MAYRIT



El madrid medieval

Aguilera



Créditos

Scriptor

Rafael Núñez

Compositor Texti

Victor Jané

Emendator

Luis Gil

Prólogo

Este módulo nace de la preparación de una partida para jugar con otros socios del Club Mecatol Rex en Madrid. Nada mejor que poder jugar en una ambientación que recree los escenarios que mejor conoces pero que tanto han cambiado.

Sorprende pensar que Madrid, una gran urbe, era un pequeño pueblo de escasa importancia en la Edad Media. La Puerta del Sol, tan céntrica hoy en día, eran las afueras del arrabal más alejado de esta villa.

Desafortunadamente no queda prácticamente nada de esa época en Madrid. La costumbre de rehacer todo lo hecho cada vez que llegaba un dirigente nuevo ha eliminado cualquier resto de época medieval. Solo se han salvado un par de edificios, algunos pequeños tramos de muralla escondidos en los cimientos de viviendas y el nombre y el trazado de las calles.

Pero con eso, y un poco de imaginación de los jugadores de rol, es más que suficiente para darse un paseo por Madrid y ver con nuevos ojos cada uno de sus antiguos rincones.



ADayrit El Adadrid Adieval

Por Rafael Núñez

Aguelare
LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MÆDIEVALIS



Kit de maquetación
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Index

Mayrit: El Madrid Medieval

Un poco de historia	6
El Mayrit musulmán	8
El Madrid cristiano	9
Las gentes de Madrid	10
Mapa la villa de Madrid	10
El alcázar	14
La muralla cristiana	16
Colación de San Miguel de la Sagra	16
Colación de Santa María	17
Colación de San Juan	19
Colación de Santiago	19
Colación de San Nicolás	20
Colación de San Salvador	20
Colación de San Miguel de los Octoes	21
Colación de San Justo	22
Colación de San Pedro	22
Colación de San Andrés	23
La morería	24
Arrabal de San Martín	25
Arrabal de San Ginés	26
Arrabal de Santa Cruz	26
Monasterio de San Francisco	27
Los alrededores de Madrid	27
Tabernas, meşones y mancebías	28
El escudo y el blasón de Madrid	30
Familias más importantes y personajes relevantes	32
Cronología histórica de Madrid	36
Bibliografía	39

La visita del Camarero Real

Introducción	42
Escenas introductorias de cada personaje	43
Cecilia Lago	43
Roque de Buitrago	44
Tomás de Luján	44
Blanca Gato	45

La cena	46
Distribución de los invitados.....	47
Principales conversaciones y eventos durante la cena	48
La muerte del Camarero Real	49
Investigando la muerte del Camarero	50
El cadáver	51
El escenario del crimen	51
Interrogando a los guardias	51
Interrogando a los sirvientes	51
Interrogando a otros invitados	52
¿Qué ocurrió en la cena?	53
La reunión con el Corregidor	53
Posibles vías de investigación	54
Ruy Sánchez de Orozco	54
Buscar otro cabeza de turco	55
Responsabilizar a Hernando de Herrera	55
Un plan oculto	55
Acidia	56
Luxuria	57
Avaritia	59
Gula	60
Ira	63
Escenas complementarias	64
El edicto del Rey Enrique III	64
Visita de Pedro López Dávila a Hernando de Herrera	65
Posible aparición de Ruy Sánchez de Orozco	65
Altercados en la villa por la sucesión de muertes	65
Visita a la biblioteca de Felipe Lago	65
Visita a la tienda de Hackim en la morería	66
Visita al monasterio de Santo Domingo el Real	66
Otras posibles escenas en localizaciones de la villa	67
El cuento del clérigo	68
Tras los pasos del asesino	70
Invidia et superbia: La invocación	70
Recompensas	73
Dramatis Personae	74
Anexos	82

Mayrit: El Madrid Medieval

UN POCO DE HISTORIA



El retroceso de las tropas musulmanas durante los siglos VIII y IX provocaron una fuerte despoblación en la denominada Marca Media, región en torno a los ríos Tajo, Duero y Guadiana, que fue objetivo de cabalgadas y razzias (también llamadas aceifas) por parte de reinos musulmanes y cristianos. El rey Alfonso I en el siglo VIII incrementa las fronteras de su reino hacia el sur quedando en la meseta, entre el Duero y la sierra de Guadarrama, una amplia extensión de terreno ocupado por pequeños núcleos rurales muy dispersos hasta la frontera del emirato musulmán.

El entorno de la sierra de Guadarrama era una región de dominio musulmán muy expuesta al pillaje y a las cabalgadas cristianas. Para defender esta zona y la gran urbe de Toledo, el emir musulmán Muhammad I (852-886) diseña una red de atalayas y fortificaciones entre las que se encuentra lo que con el paso de los siglos, daría lugar a la ciudad de Madrid. En origen no fue más que un *hisn* o fortaleza militar en un puesto elevado para facilitar el control de la región y la guarnición de tropas. Con el tiempo la fortaleza se rodeó de un pequeño núcleo urbano de viviendas y algunas mezquitas que pasaron a ser fortificadas para su protección. El crecimiento de la población continuó posteriormente en los arrabales a extramuros, tanto hacia el este como hacia el sur en el cerro de San Andrés, al otro lado del arroyo de San Pedro.

La expansión de los reinos cristianos hacia el sur, en torno al siglo XI, provocó la conquista de Toledo y del resto de poblaciones de menor importancia. Alfonso VI, de León, decidió tomar Mayrit para no dejar en su retaguardia una posición fortificada en su avance hacia Toledo. Cuenta la leyenda que en 1083 el Rey llevó sus tropas hacia las murallas mayrities y se percató de su robustez. De entre sus mesnadas se presentó voluntario un soldado al que apodaban "el gato". Su apodo provenía de su gran agilidad para trepar muros imposibles para otros.

El soldado trepó la parte menos vigilada de la muralla árabe ayudándose de una cuerda y una daga con la que iba abriendo pequeños huecos entre las piedras de la muralla para apoyar los pies. Al culminar su ascenso ayudó a otros soldados a subir, acabaron con la vigilancia enemiga y abrieron las puertas para que el Rey cristiano tomara la población. Tal fue la hazaña de "el gato" que adoptó este apelativo como nombre de familia convirtiéndose con el tiempo en uno de los apellidos más ilustres de la villa.

Tras la toma por parte de los cristianos, la población musulmana que se quedó en la zona (mudéjares) pasaron a ocupar el arrabal del cerro de San Andrés, que probablemente fue ocupado en época musulmana por una pequeña población cristiana (mozárabes). Se construyó una ampliación de la muralla que rodeaba los arrabales de San Andrés y de San Nicolás, así como las nuevas colaciones que estaban formándose en torno a la multitud de iglesias que se iban edificando. En 1202 se redacta el fuero de Madrid, que es un conjunto de normas dictadas por el Rey Alfonso VIII de Castilla para administrar la villa. Se indican las iglesias, parroquias y colaciones de la villa. Se describen 10 parroquias con su respectivas colaciones y varios arrabales. El arrabal de San Martín en la zona de la plaza de las descaldas fue el primero en establecerse. Posteriormente se formaron los arrabales de San Ginés y de Santa Cruz.

La Marca Media alrededor del siglo XIII



La población judía nunca fue muy numerosa por lo que no llegó a formarse una gran judería. Un pequeño núcleo de población judía pareció concentrarse en la parte más antigua de la villa, en lo que anteriormente había sido la medina musulmana. Esa zona estaba bien protegida y al amparo de la autoridad competente a la sombra del alcázar. El resto de población hebrea se entremezclaba en muchas de las colaciones, intercalándose casas judías, cristianas e incluso algunas musulmanas. La población judía disminuyó drásticamente tras las revueltas antisemitas del año 1391. Este pogromo (como fue denominado posteriormente por los historiadores) comenzó en Sevilla incitado por las palabras del arcediano de Écija Fernando Martínez, y se extendió por toda Castilla llegando a Madrid por Toledo.

Los radicales entraron en la villa por la puerta de Valnadú, gracias a la colaboración de las autoridades locales que dejaron dicha puerta abierta. Algunos de ellos pudieron incluso liderar el grupo de asaltantes. Los más conocidos fueron Ruy Sánchez de Orozco, Vasco Mejía, Diego de Vargas y Ruy García de la Torre.

La estratégica posición geográfica de la villa de Mayrit, la calidad de sus aguas, sus aires, sus zonas de caza y la ausencia de casas nobiliarias poderosas y jerarquía eclesiástica atrajo la atención de los monarcas castellanos. Primero de la dinastía Trastámara y posteriormente de los Austrias, lo que acabó provocando la designación de Madrid como sede permanente de la Corte por parte de Felipe II.

EL MAYRIT MUSULMÁN



urante la época musulmana, desde su fundación en el siglo VIII hasta su conquista en el siglo XI, el enclave fortificado denominado Mayrit fue creciendo lentamente. La fortaleza o *hisn* estaba situada en el norte del asentamiento y era la residencia del mando militar destinado en la región, que se encargaba de mantener la guarnición y tener las tropas preparadas ante cualquier ataque o incursión.

Era una fortaleza austera y de naturaleza eminentemente militar. Presentaba torres cuadradas y un patio de armas a intramuros rodeado de estancias y dependencias de piedra y madera donde se alojaba todo el cuerpo militar. En la cara sur de la fortaleza se encontraba la puerta de entrada, y frente a ella, una amplia extensión de terreno denominada almuzara, que separaba a la fortaleza de la medina civil. Este terreno era útil para albergar y proteger a intramuros a la población y al ganado en caso de algún ataque o incursión.

Desde la fortaleza partía una muralla de sólida estructura de piedra caliza y pedernal. Los sillares de estas rocas se disponían usando la técnica denominada aparejo cordobés, donde se dispone un sillar a soga (paralelo a la muralla) y dos o tres a tizón (perpendicular a la muralla). La muralla estaba reforzada cada varios metros con unas imponentes torres cuadradas

que facilitaban las labores de vigilancia y de trasiego de los soldados por el adarve.

Fuera de las murallas había construidas algunas torres independientes a modo de atalayas, torres albarranas (torre defensiva algo separada de la muralla para facilitar la defensa de la muralla) o corachas (lienzo de muralla que se proyecta de la muralla principal que protege el acceso a recursos hídricos). En la zona norte de la fortaleza había varias atalayas como la torre de los Huesos (o Huesa del Raf) que protegía y defendía el norte del asentamiento y facilitaba el acceso al arroyo Arenal y al barrancó de las Hontanillas. En la zona sur de la muralla estaba la torre de Narigües, que estaba conectada con un lienzo de muralla a modo de coracha. Esta torre protegía el acceso de la población al arroyo de San Pedro (como fue llamado posteriormente en época cristiana) para facilitar el acceso al agua.



El recinto amurallado tenía tres puertas principales. Las dos más importantes hacia el este y el oeste de la medina. La puerta de la Vega estaba orientada hacia el oeste, en dirección a la fuerte pendiente que daba acceso al río Guadarrama (posteriormente llamado Manzanares). La puerta orientada hacia el este era la puerta de la Almudaina (o puerta de la ciudadela) y estaba conectada con la puerta de la Vega mediante una calle que cruzaba toda la medina, siendo esta calle una de las arterias principales de la pequeña medina musulmana. La puerta de la Almudaina quedaba orientada hacia un terreno más cómodo y llano por donde siguió extendiéndose la población y donde aparecieron los primeros arrabales. La última de las tres puertas era la puerta de la Xagra que conectaba la fortaleza, posteriormente denominado alcázar (del árabe Al-qsar o el palacio), con la zona del barranco de las Hontanillas. La puerta de la Xagra daba acceso a la zona de huertas y sembrados, de ahí su nombre, ya que Xagra significa campo cultivado.

La zona sur de la población fue el primer núcleo de asentamiento civil donde las familias de los soldados, junto con artesanos y comerciantes, se fueron instalando alrededor del alcázar. La mezquita aljama (o principal) se encontraba en esta zona, cerca de la puerta de

la Almudaina. Tras la conquista cristiana pasaría a ser la iglesia de Santa María.

Según fue aumentado la población fueron apareciendo asentamientos a extramuros o arrabales. El principal al este de la zona amurallada con sus propias mezquitas. En el futuro este pasaría a ser la zona de San Nicolás. Más al sur, al otro lado del barranco formado por el río San Pedro, se formó el arrabal que posteriormente sería la colación de San Andrés, y que estaba ocupado por la escasa población cristiana o mozárabe.

Unos de los principales recursos de este enclave defensivo eran las aguas superficiales y subterráneas. Para mejorar su distribución y canalización se usaron técnicas muy comunes en zonas áridas del norte de África. Se construyeron túneles de tamaño similar al de un hombre erguido y con una base de piedras y guijarros que permitían el flujo y canalización de aguas subterráneas, alimentando fuentes y manantiales. Este tipo de canalizaciones se conocían como *qanat* o también como mayras. La gran abundancia de estas construcciones dio nombre a la población musulmana al añadirle el sufijo “-it” (que significa “abundancia de”) dando lugar al nombre de Mayrit (pronunciando la “y” como consonante y no como vocal).

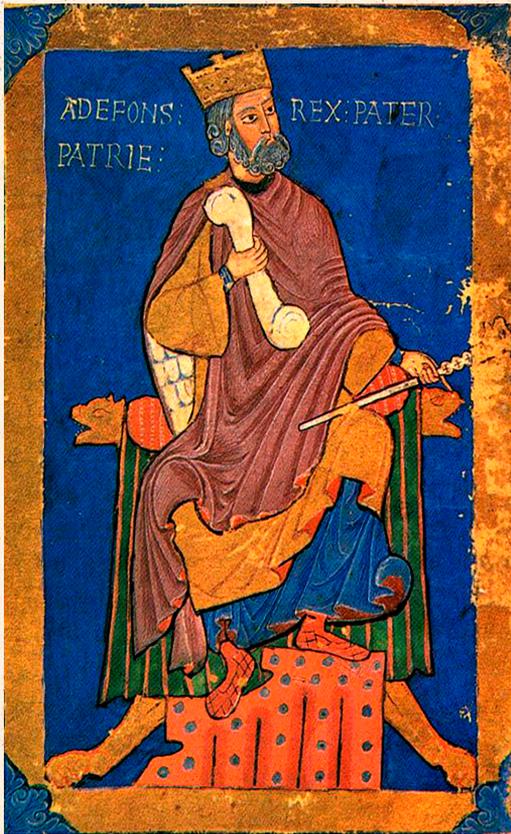
EL MADRID CRISTIANO



Tras la conquista cristiana por parte de Alfonso VI la población musulmana fue abandonando las mejores zonas de la población, que fueron ocupadas por repobladores que iban llegando desde los reinos cristianos del norte. La zona sur de la población, anteriormente ocupada por los cristianos mozárabes, se convirtió en el principal núcleo de población musulmana dando lugar a la morería.

Las mezquitas fueron modificadas en iglesias, conservando algunos de sus elementos estructurales, como los minaretes o alminares. La población a extramuros de la muralla musulmana fue creciendo y aumentando el tamaño del asentamiento, lo que provocó la construcción de más iglesias para poder dar servicio a todos los nuevos moradores.

La pequeña muralla musulmana tuvo que ser ampliada en varias ocasiones para permitir la defensa de todo este núcleo urbano que se estaba formando. Aprovechando el trazado de la muralla musulmana de torres cuadradas, se extendió una nueva muralla cristiana con torreones circulares cada diez o quince metros de muralla.



Comenzaba en la puerta de la Vega aprovechando el lienzo de muralla que conectaba con la torre de Narigües en el río San Pedro. Rodeaba la parte sur de la población y continuaba hacia el norte, englobando las nuevas colaciones creadas alrededor de cada iglesia o parroquia. Finalmente, se conectaba con el alcázar en la parte norte para formar un perímetro cerrado que protegía los principales

barrios (ver mapa completo en los *Anexos*). Se crearon varias puertas en la muralla para facilitar la salida y entrada de personas y mercancías en la población. La antigua puerta de la Vega, al oeste, continuó estando en uso y, siguiendo la muralla en sentido antihorario, se podían encontrar la puerta de Moros, Puerta Cerrada, la puerta de Guadalajara y la puerta de Valnadú al norte. La puerta de la Xagra y la puerta de la Almudaina (renombrada posteriormente como arco o puerta de Santa María) pasaron a ser pórticos a intramuros con un uso menos defensivo. La ciudad siguió creciendo y más población fue construyendo sus viviendas a extramuros de este nuevo recinto amurallado, formándose los arrabales de San Martín inicialmente, cercano al convento de Santo domingo, y posteriormente los arrabales de San Ginés y de Santa Cruz.

A finales del siglo XIV Madrid tiene una extensión de más de treinta hectáreas rodeadas en su mayoría por una muralla de unos mil ochocientos metros de longitud. Su población ronda los diez mil habitantes, que se organizan en trece colaciones alrededor de sus correspondientes iglesias. La población musulmana y judía es minoritaria pero muy importante por su actividad comercial. Se alojan principalmente en la judería y en la morería aunque no es raro encontrar familias de moros y judíos en barrios cristianos. Vamos a ver en más detalle las distintas partes del Madrid medieval.

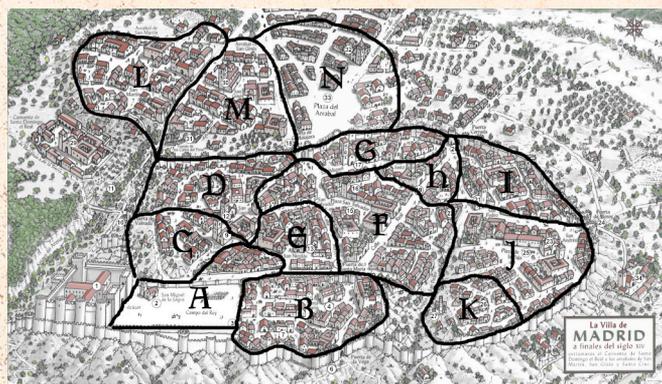
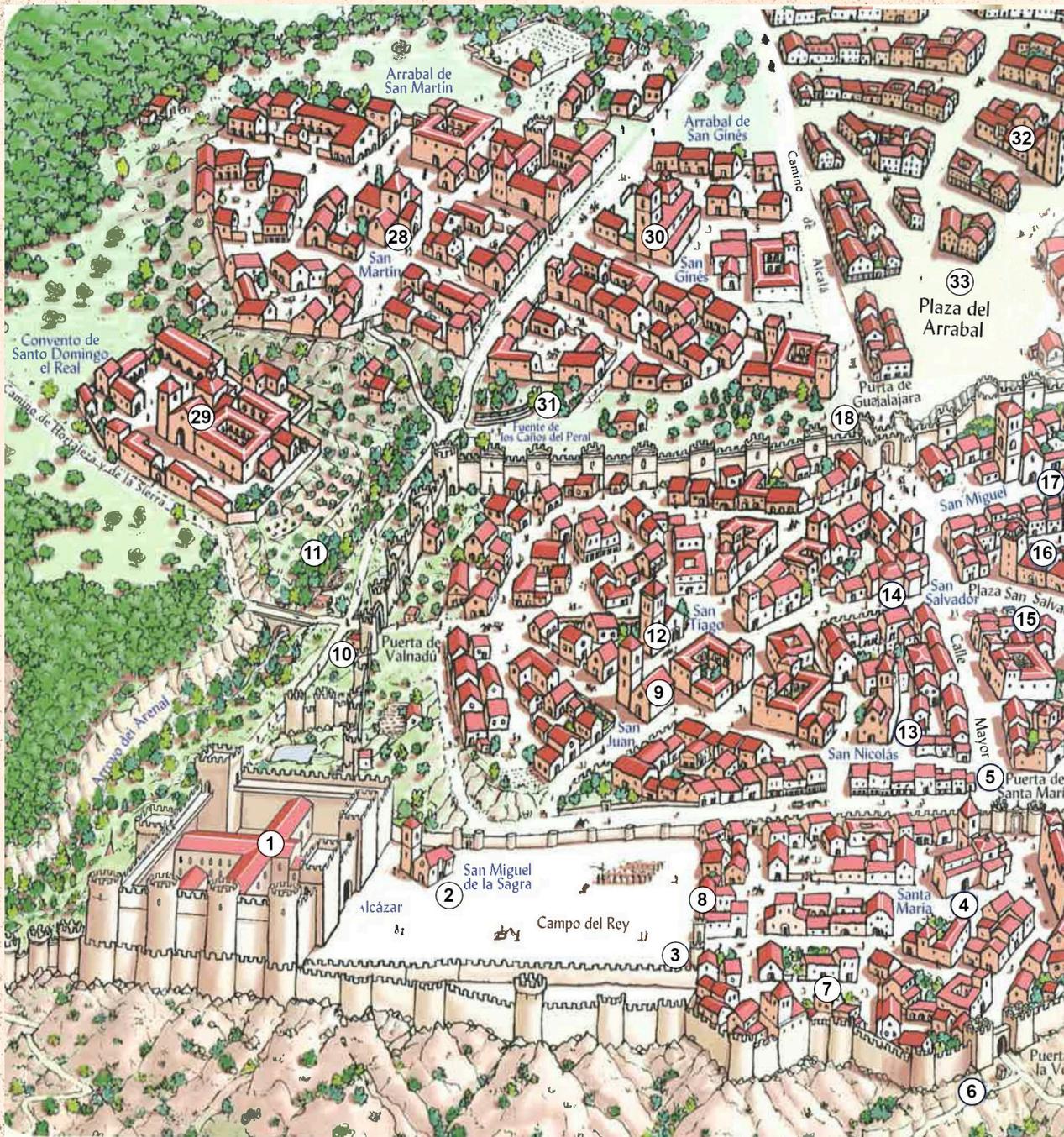
Las Gentes de Madrid



a población madrileña está compuesta mayoritariamente por mozárabes autóctonos y repobladores de los reinos cristianos del norte, principalmente francos, castellanos y leoneses. Los principales oficios son la agricultura, la ganadería, carniceros, pescadores, panaderos, pequeños comerciantes (como vinateros o taberneros) y artesanos de productos de uso común (cardadores, zapateros, tejedores, etc).

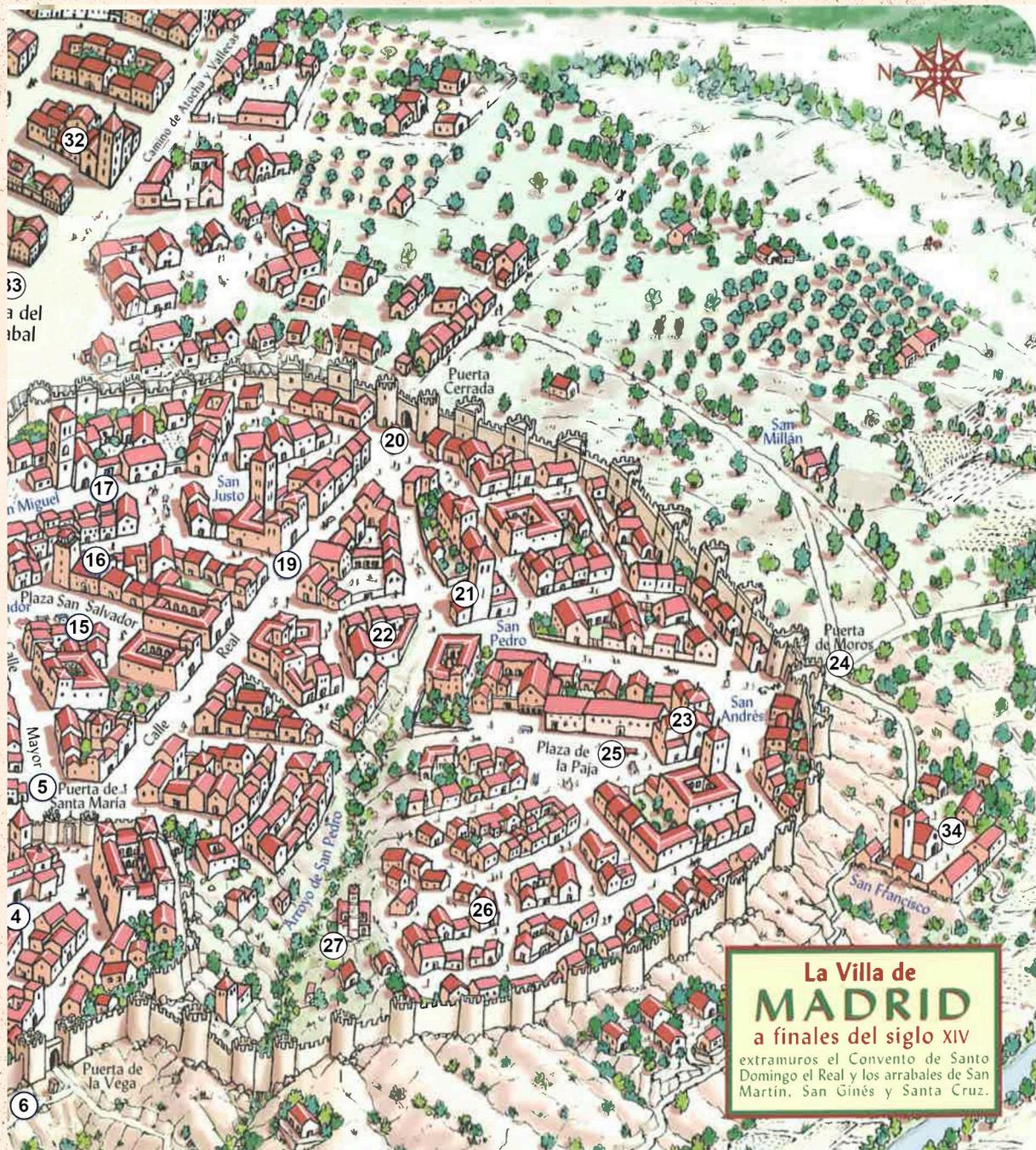
Desempeñan su labor a diario en sus viviendas y talleres, que se extienden por toda la población, aunque los momentos de mayor actividad comercial tienen lugar en los mercados semanales y en las ferias anuales de agosto y cuaresma cuando vienen también comerciantes de los alrededores de la villa (el alfoz). La plaza del Arrabal a extramuros y la

plaza de San Salvador se transforman en un hervidero de gentes que venden sus productos y compradores que buscan el mejor precio. Musulmanes y judíos conviven con los cristianos desarrollando sus actividades profesionales principalmente en la judería y la morería aunque no de forma exclusiva. Ambos grupos están bajo la protección del Rey.



Colaciones

- A San Miguel de la Sagra
- B Santa María
- C San Juan
- D Santiago
- E San Nicolás
- F San Salvador
- G San Miguel de los Octoes
- H San Justo
- I San Pedro
- J San Andrés
- K La morería
- L Arrabal de San Martín
- M Arrabal de San Ginés
- N Arrabal de Santa Cruz



Leyenda

- | | | |
|--------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| 1 Alcázar | 13 Iglesia de San Nicolás | 25 Plaza de la Paja |
| 2 San Miguel de la Sagra | 14 Iglesia de San Salvador | 26 Plaza del Alamillo |
| 3 Puerta de la Sagra | 15 Plaza de San Salvador | 27 Mezquita |
| 4 Iglesia de Santa María | 16 Torre de los Lujanes | 28 Monasterio de San Martín |
| 5 Puerta de Santa María | 17 I. de San Miguel de los Octoes | 29 Convento de Santo Domingo |
| 6 Puerta de la Vega | 18 Puerta de Guadalajara | 30 Iglesia de San Ginés |
| 7 Judería | 19 Iglesia de San Justo | 31 E. de los Caños del Peral |
| 8 Sinagoga | 20 Puerta cerrada | 32 Iglesia de Santa Cruz |
| 9 Iglesia de San Juan | 21 Iglesia de San Pedro | 33 Plaza del Arrabal |
| 10 Puerta de Valnadú | 22 Baños públicos | 34 Monasterio de San Francisco |
| 11 Barranco de las hontanillas | 23 Iglesia de San Andrés | |
| 12 Iglesia de Santiago | 24 Puerta de moros | |



El Alcázar



ras la llegada de los cristianos la antigua fortaleza musulmana fue reforzada y convertida en un castillo de forma trapezoidal de mayor extensión, aunque otras teorías apuntan a que fue una construcción de nueva planta al estar la fortaleza musulmana en la parte sur de la medina.

El alcázar (1 en el mapa) está situado en lo alto de un cerro, rodeado por la vaguada de varias corrientes de agua. Al norte el arroyo del Arenal, al este por la vega del río Guadarrama y al sur por la depresión formada por una pequeña escorrentía. La puerta de entrada queda orientada hacia el sur, donde se levantan las dos torres principales de planta cuadrangular. La torre del Homenaje en el centro del muro y en la esquina suroriental la torre del Bastimento. El muro principal esta fortalecido por unos torreones semi circulares claramente observables en la cara que da hacia el río Guadarrama, dos de estos torreones en las esquinas de su forma trapezoidal y dos más en el centro de ese lienzo de muralla.

La zona interior de la construcción esta ocupada por el patio de armas, una amplia extensión alrededor de la cual se articula toda la actividad de la fortaleza.

En las caras norte y oeste se encuentran los principales edificios adosados a los muros. Salones de recepción y estancias, para el alojamiento de ilustres invitados y los monarcas, se distribuyen en el interior de estos edificios. También hay cuadras para las monturas y dependencias para la guardia de la villa que tiene aquí su cuartel general. Desde aquí el Corregidor de la villa organiza al cuerpo de alguaciles, que se encarga de la seguridad del alcázar, de la defensa de las murallas y de las puertas de la villa.

Desde el patio de armas se puede acceder a la torre del Homenaje, donde el Corregidor tiene sus aposentos y el de su familia, así como sus cámaras y despachos, donde realiza su labor administrativa. La parte inferior de la torre del Homenaje y del Bastimento están ocupadas por celdas y calabozos para los reos y criminales.

Un amplio adarve recorre la parte superior de la muralla almenada, por donde los alguaciles pueden hacer guardia y desplazarse en caso de necesidad ante un asalto o emergencia. Por este adarve se accede a los torreones semicirculares, donde los guardias pueden vigilar y descansar.

Para mejorar la defensa del alcázar se ha construido un antemuro o barbacana, que se hizo coincidir con una somera depresión provocada por una leve escorrentía de agua que es salvada por un puente levadizo que suele permanecer casi siempre abierto. Esta barbacana se construyó a mediados del siglo XV por lo que dependiendo de la fecha de cuando se juegue puede estar presente o no. Un par de alguaciles guardan siempre el acceso al recinto del alcázar. En el espacio entre la barbacana y la entrada principal del alcázar se encuentra la iglesia de San Miguel de la Sagra.

El principal órgano de gobierno de la villa es el Concejo, que está formado por doce caballeros

y hombres buenos (cavalleros e omnes bonos) de entre las familias nobles de la villa. Se reúnen en la cámara de la iglesia de San Salvador para organizar la actividad de la villa. Los acuerdos tomados se hacen públicos mediante pregones en la plaza de San Salvador o en la plaza del Arrabal. El Corregidor es el delegado real y hace ejecutar las decisiones tomadas en el Concejo. Tiene a su cargo la defensa del recinto amurallado y el alcázar, donde reside y lleva a cabo su labor. Es el responsable último de la seguridad de la villa teniendo a su cargo el cuerpo de alguaciles comandado por un alguacil mayor. El cuerpo de alguaciles tiene dependencias en el propio alcázar así como en diferentes puntos de la muralla, normalmente cerca de las puertas, permitiéndoles organizar los relevos de los guardias. Los alguaciles se encargan de la seguridad en la villa haciendo rondas por las calles, a lo largo de la muralla y controlando el acceso en las puertas para recaudar también el pertinente cobro de portazgos.



La Muralla cristiana



La muralla fue levantada por los castellanos y leoneses que llegaron a Mayrit tras la conquista (o más bien capitulación) cristiana, anexionándola a la muralla musulmana para ampliarla. Tiene una construcción sólida de mampostería de pedernal y caliza en paños y torres de planta semicircular, que están distanciadas entre sí en un rango de 15 a 35 varas, formando un total de aproximadamente 140 torres.

Varias puertas en recodo permiten el acceso al recinto amurallado protegidas por fuertes torreones. Un foso recorre el perímetro de la parte exterior de la muralla para facilitar su defensa. Foso que con el tiempo pasarían a formar las calles llamadas cavas, como la de San Miguel o la Cava Baja. El lienzo de muralla que conectaba con la torre de Narigües, cercana al arroyo de San Pedro, se extendió para rodear el cerro de San Andrés hasta llegar a la puerta de Moros (24), y desde ésta, continuar hasta el entorno de Puerta Cerrada (20).

La muralla sigue su trazado en dirección sur-norte hasta la puerta de Guadalajara (18), la puerta más importante de la villa situada junto a la plaza del Arrabal (33). Esta puerta permite el acceso desde el camino de Alcalá, una de las principales vías de comunicación con otras poblaciones de los reinos cristianos. La última puerta está en el lienzo norte de la muralla.

La conocida como puerta de Valnadú (10), presenta un puente que permite salvar el desnivel del barranco de las Hontanillas (11), formado por el arroyo del Arenal. Justo a la salida de esta puerta se encuentra varias zonas de huertas y atalayas defensivas. El nombre de Valnadú proviene del árabe *Bib-al-nadur*, que puede significar puerta de las atalayas o puerta que da al valle.

La puerta de la Vega (6) musulmana sigue estando en uso y da acceso al barranco que conduce al río Guadarrama y a sus huertas. La puerta de la Sagra (3) y el arco o puerta de Santa María (5) quedan como puertas de intramuros, perdiendo parte de su carácter defensivo, aunque siguen siendo usadas para controlar el paso y el acceso al Campo del Rey, al sur del alcázar, y a la colación de Santa María, donde está la judería.

Colación de San Miguel de la Sagra



Justo delante de la puerta de acceso al alcázar se sitúa la iglesia de San Miguel de la Sagra (2). Toma su nombre del terreno rural donde se edificó, la sagra (o xagra), que significa huerto o campo en árabe. Como en la puerta de Bisagra de Toledo, que viene de *BibXagra*. Es un templo muy pequeño de estructura románica, con un esbelto campanario a cuatro aguas.

La iglesia da servicio principalmente a los habitantes del alcázar; aunque algunos de los habitantes de las casas más cercanas también escuchan misa en este templo.

Justo delante de la iglesia hay un amplio terreno o almuzara, denominado Campo del Rey,

donde las tropas pueden formar para pasar revista u organizar la defensa de la villa en caso de un ataque. También se usa como zona de acogida del resto de la población o del ganado en caso de ataque. La puerta de la Sagra (3) conecta el Campo de Rey con la colación de Santa María.

Colación de Santa María

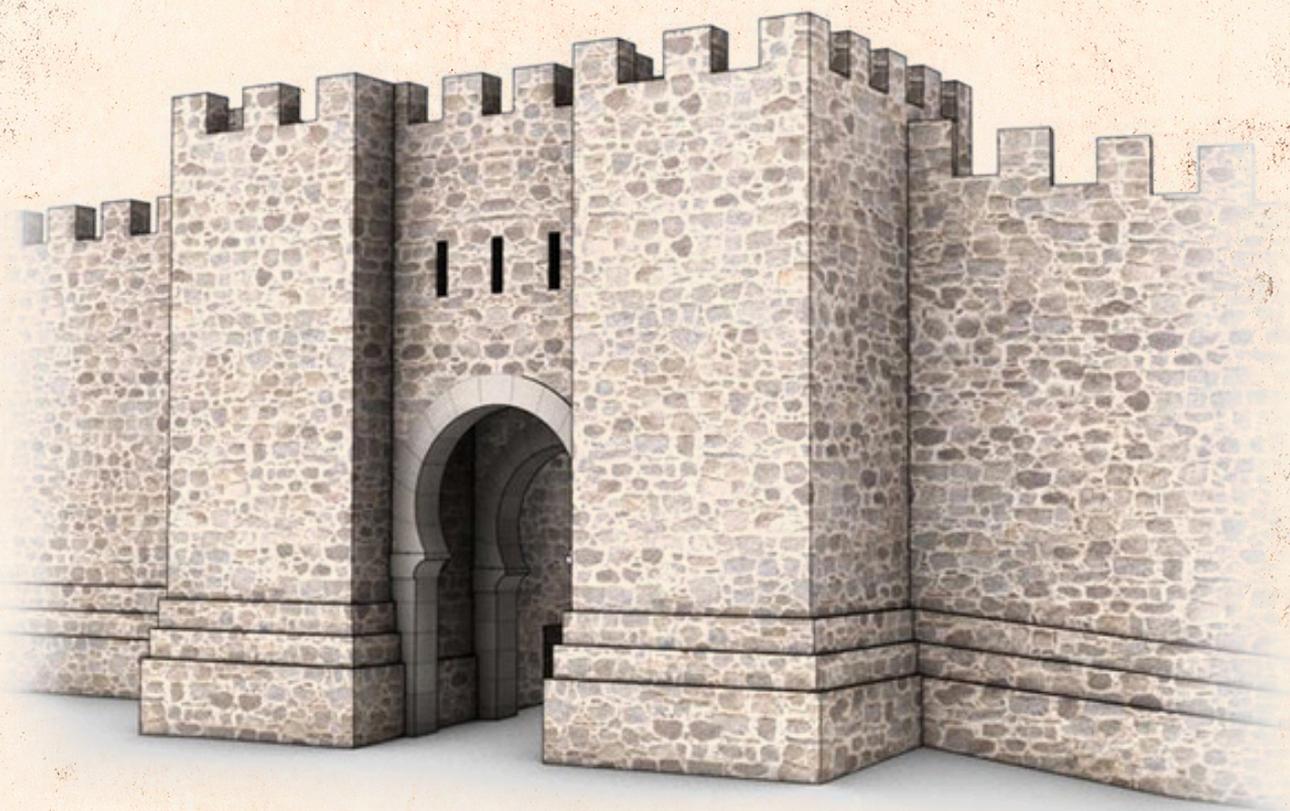
Este barrio se encuentra en la antigua localización de la medina musulmana, rodeado por la antigua muralla árabe y articulado en torno a la iglesia de Santa María (4), construida sobre la base de la mezquita aljama. Tras la conquista musulmana, Alfonso VI mandó construir la iglesia usando parte de la estructura de la mezquita. Purificó y consagró el templo para su uso por parte de la comunidad cristiana, tornando su advocación al culto mariano. Un retrato de la Virgen de la Flor de Lis preside el altar mayor.



Desde entonces la iglesia pasó a ser denominada como Santa María de la Almudena (o almudaina), por estar en la antigua ciudadela musulmana. Sobre la base de la mezquita con orientación norte-sur se levantó el presbiterio, donde se aloja el altar mayor, eliminando parte de las columnas cilíndricas centrales y reformando las más externas en muros que dotan de estabilidad al templo. La nave principal se amplió dando una orientación este-oeste al templo, compuesto de tres naves principales. El minarete musulmán fue derribado, y en su lugar, el templo románico presenta una espadaña sobre su puerta de acceso principal orientada hacia el oeste. En su fachada norte se encuentra un pequeño claustro, que conecta con otros edificios de un convento. Esta congregación duró poco más de 350 años y quedó extinguida en torno al año 1450.

Justo al lado de la iglesia de Santa María está el arco de Santa María (5). Lo que anteriormente fue una de las principales puerta del recinto musulmán, es ahora una puerta de acceso a intramuros con una función administrativa más que defensiva.

Esta puerta permanece cerrada por las noches para impedir el acceso a esta colación habitada por gente adinerada y parte de la población judía, lo que facilita controlar la seguridad en momentos concretos. Parte del tramo este de la muralla musulmana, que queda ahora en el interior del recinto amurallado, es usada para la edificación de viviendas que se apoyan en ella para facilitar su construcción.



Puerta de la Vega

Una calle principal cruza toda la colación de Santa María para enlazar la puerta o arco de Santa María con la puerta de la Vega (6), o Alvega como se nombra en documentos de la época. Esta puerta sigue en uso, permitiendo la entrada y salida de habitantes hacia el lado oeste de la villa, en dirección a la vega del río Guadarrama. Es una puerta angosta y se sitúa debajo de una fuerte torre de carácter defensivo. En el interior de la puerta hay dos entradas que dan acceso a la parte superior de la torre por dos estrechas escalinatas, una a cada lado de la puerta. En la parte exterior del arco hay un agujero en el suelo por el cual se puede lanzar una pesa de hierro, que se deja caer en tiempos de guerra como sistema defensivo.

Gran parte de los habitantes judíos de la villa, sobre todo aquellos más adinerados, habitan en esta colación al estar bajo la protección del Rey. La zona más occidental de la colación es la judería (7), y cerca de la puerta de la Sagra se encuentra una pequeña sinagoga (8), donde los hebreos pueden seguir practicando sus ritos con el permiso de la casa Real.

A pesar de existir esta pequeña judería y de los esfuerzos por parte de las autoridades de concentrar en ella a toda la comunidad judía, muchos de ellos siguen habitando en otras partes de la villa, viviendo libremente mezclados con el resto de vecinos.

En 1391 fue asaltada la aljama de Madrid por un grupo de exaltados encabezados por Ruy Sánchez de Orozco, Vasco Mejía, Lope Fernández de Vargas, Diego de Vargas y Ruy García de la Torre. Aparte de liderar la revuelta, dieron acceso por la puerta de Valnadú a una numerosa muchedumbre antisemita, que atacó las casas y las familias de judíos de la villa. La comunidad judía de Madrid quedó diezmada y la mayor parte de los que sobrevivieron y no huyeron hubieron de convertirse para poder seguir habitando en la villa. A partir de esa fecha gran parte de las familias judías que habitaban en la pequeña judería (también conocida como castillo de los judíos) se dispersaron a otras colaciones como la de San Nicolás, San Salvador, San Miguel de los Octoes o incluso a extramuros, a los arrabales de San Ginés y San Martín.

Colación de San Juan



Esta pequeña colación, organizada en torno a la iglesia de San Juan (9), está constreñida por las que la rodean, que son las de San Miguel de la Sagra, de San Nicolás y de Santiago. La pequeña iglesia de San Juan, de estructura románica, da servicio a los vecinos de la zona norte de la villa, que tienen sus casas cerca de la conexión entre la muralla musulmana y la muralla cristiana, alrededor de la puerta de Valnadú.

Los antiguos habitantes de origen mozárabe de esta colación siguen manteniendo sus viviendas, que construyeron en periodo musulmán, cuando esta zona era un arrabal del pequeño asentamiento árabe. Son familias humildes de labriegos, artesanos y alguaciles que, en la mayoría de los casos, mejoraron su nivel social con la llegada de los cristianos, aunque no hay muchas familias nobiliarias entre ellas.

La puerta de Valnadú (10) da acceso directo desde esta colación a la zona norte de la villa.

Un puente en la parte exterior de la puerta permite salvar el barranco de las Hontanillas (11), formado por el arroyo Arenal que discurre paralelo a la muralla. Al otro lado del barranco hay una serie de atalayas defensivas que protegen el acceso a los recursos hídricos y facilitan las labores de vigilancia, como la conocida torre de los Huesos, de planta cuadrangular, construida con sillares de caliza y pedernal. En la parte de intramuros de esta puerta hay puestos de venta de carne (vaca y carnero) y de pescado.

Colación de Santiago



Ocupando el área nororiental de la zona amurallada, desde la puerta de Valnadú hasta casi la puerta de Guadalajara, se encuentra la colación de Santiago. La habitan familias de repobladores castellanos y leoneses, procedentes de los valles del Carrión y del Pisuerga, que se fueron asentando en la villa de Madrid tras la conquista cristiana. Es una de las colaciones más pobladas, con un buen número de familias importantes de baja nobleza y burgueses con buen estatus económico.

La iglesia de Santiago (12), cercana a la iglesia de San Juan, da servicio a todas estas familias, y es el templo predilecto de los caballeros de la orden de Santiago, tanto para aquellos que habitan en la villa como los que están de paso. En esta iglesia, fundada gracias al apoyo de las familias de origen leonés y castellano, los caballeros de Santiago celebran las fiestas de su patrón, tienen sus juntas y toman los hábitos. Se hacen también rogativas en tiempos de guerra y se da gracias al santo por las victorias, eventos a los que acude en ocasiones el Rey y los miembros del Concejo.



Colación de San Nicolás



La colación de San Nicolás está habitada por muchas familias de origen franco. Se organiza alrededor de la iglesia de San Nicolás (13), y pertenecen a ella las casas del lado este de la antigua muralla musulmana, que queda ahora a intramuros, hasta casi la iglesia de San Salvador. La calle Mayor es el límite sur de esta colación. Esta zona ya estaba habitada en el periodo musulmán, donde se encontraba uno de los primeros arrabales.

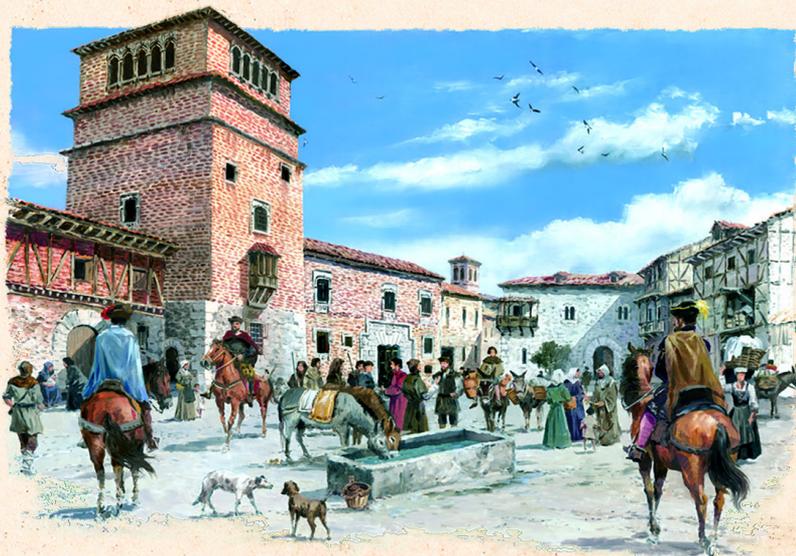
Tras la conquista cristiana, los musulmanes que moraban esta zona fueron siendo expulsados hacia la morería, aunque algunos aun mantienen aquí sus viviendas y sus talleres. En esta colación se mezclan casas humildes de artesanos, panaderos y otros oficios menores con casas de familias ricas de origen noble y burgueses comerciantes. Alguna de las mejores talleres de orfebrería se encuentran situados en las casas cercanas a la calle Mayor.

La iglesia de San Nicolás (13), situada en el centro de la colación, se construyó sobre una mezquita que había en el arrabal musulmán. Aun conserva su minarete con arquerías polilobuladas ciegas típicas del arte mudéjar, aunque ya transformado en campanario. Tiene un amplio cementerio en su fachada septentrional y occidental.

Colación de San Salvador



Esta es una de las principales colaciones de Madrid por estar en el centro de la villa y por su tamaño. Se extiende desde la iglesia de San Salvador, en la plaza de mismo nombre, hasta el río San Pedro. La plaza de San Salvador (15) es el centro neurálgico de esta colación y prácticamente de toda la villa, pues en ella tienen lugar mercados de productos lujosos y reuniones del Concejo. A pesar de su extensión no es una de las más pobladas, ya que muchas de las casas son casas nobles de grandes dimensiones donde el número de habitantes es menor comparativamente con colaciones más humildes de casas pequeñas.



La iglesia de San Salvador (14) es el lugar de reunión del Concejo, donde Corregidor y jueces de cada una de las colaciones debaten y rigen sobre la seguridad y el gobierno del destino de los habitantes de la villa.

El campanario de la iglesia de San Salvador es el más alto de toda la población y su tañido avisa de las reuniones del Concejo, para dar el toque de queda nocturno y ante posibles peligros, como incendios o asaltos de tropas enemigas. Las campanas suenan al anochecer, antes en invierno que en verano, y con su tañido se da el aviso para proceder al cierre de todas las puertas de la villa hasta la mañana siguiente.

Uno de los edificios más significativos de la plaza de San Salvador es la residencia de la

familia Luján, que presenta una fuerte torre que preside la plaza, conocida como torre de los Lujanes (16). La calle Mayor hace frontera, en la zona norte de esta colación, con la de San Nicolás. Esta calle, perlada de negocios de orfebrería y de otros talleres donde encontrar los mejores productos de la villa, conecta la puerta de Guadalajara con la puerta de Santa María, pasando por la plaza de San Salvador, por lo que es una de las principales arterias de la villa y trayecto principal de entrada en la población.

Colación de San Miguel de los Octoes

La colación de San Miguel de los Octoes queda rodeada por la de San Salvador, la de San Justo y la muralla en su tramo este. La iglesia de San Miguel de los Octoes (17) da servicio a las muchas viviendas que hay en esta zona de la villa. Aunque de extensión pequeña, esta colación presenta una densa población, fruto de la actividad comercial de las cercanas plaza de San Salvador y de la plaza del Arrabal que queda justo al otro lado de la puerta de Guadalajara (18).



La iglesia de San Miguel (17) es un pequeño templo con su cementerio anejo. El nombre de San Miguel de los Octoes proviene de su función juradera, es decir, donde se realizan juramentos ante algún litigio o pleito. El término "Octoes" proviene de latín *auctores* y después *otores* que significa "garantes" o "conjuradores".

La puerta de Guadalajara (18) es la puerta más majestuosa de entrada a la villa y permite el paso desde uno de los principales caminos de acceso, el camino de Alcalá, que se convierte en la calle Mayor al traspasar esta puerta. Presenta un par de torres semicirculares rodeando a la puerta, y una fuerte torre de defensa con dependencias para los cuerpos de alguaciles de la villa.



La puerta es estrecha y con dos giros en su interior, uno hacia la derecha según se entra y después otro hacia la izquierda. Saeteras y matacanes son otros elementos defensivos de esta puerta.

En esta colación tan comercial residen varias familias judías mezcladas con la mayoría de población cristiana. Aquí desarrollan sus lucrativos negocios de compra y venta de mercancías y de prestamos de capital. Algunas sufrieron también ataques en el pogromo de 1391.

Colación de San Justo

San Justo es una de las colaciones más pequeña de la villa y se limita a las viviendas situadas entre la iglesia de de San Justo (19) y Puerta Cerrada (20). Muchos de sus habitantes son cristianos cuyas familias ya vivían aquí durante el periodo musulmán. En general, las casas no son muy lujosas y las familias no son muy adineradas. La iglesia de San Justo (19) está dedicada a los niños Justo y Pastor, culto de gran tradición desde años atrás. Presenta un campanario románico de tres pisos con dos ventanas por piso en cada uno de sus cuatro lados.

En esta colación se encuentra Puerta Cerrada (20), que permite la salida directa a zonas cercanas de cultivo, aunque durante muchos periodos permanece clausurada (de ahí su nombre) debido a problemas de seguridad y salubridad. Originalmente era conocida por la puerta de la Culebra, por tener esculpido un dragón o reptil sobre la misma. Junto a esta puerta se sitúa la alhóndiga (almacén y punto de compra y venta de grano), la casa de peso de costales y varias fraguas. Por la noche es una zona a evitar, ya que es frecuentada por maleantes y asaltantes que aprovechan la oscuridad y los recovecos que tiene la puerta para esconderse y atracar a los descuidados viandantes.

Todo el tramo de muralla, entre la puerta de Guadalajara y Puerta Cerrada y entre esta última y Puerta de Moros, presenta un profundo foso o cava (en el futuro la Cava de San Miguel

y la Cava Baja) para incrementar la defensa. Un puente levadizo permite salvar este foso en Puerta Cerrada en los momentos que permanece abierta. Además, en los alrededores de la puerta suele acumularse agua de lluvia, formando una pequeña laguna que en ocasiones se mezcla con el estiércol de animales y la basura de los vecinos. Este lodo malsano suele desbordarse en momentos de crecidas, comprometiendo la salubridad de la zona, siendo este otro motivo para cerrar la puerta. Estercoleros similares se encuentran cerca de la puerta de Valnadú y la puerta de la Vega, aunque el de Puerta Cerrada es el que suele dar más problemas al Concejo, el cual ha realizado en varias ocasiones obras de saneamiento. Muy cerca de Puerta Cerrada se encuentra la torre del Vinagre, de carácter defensivo y de vigilancia al estar emplazada en un montículo, dándole mayor altura que al resto de torres de la muralla.

Colación de San Pedro

Esta colación mantiene el trazado islámico de forma similar a como ocurre con la de San Andrés. Ambas se encuentran en la misma margen del arroyo de San Pedro. En la colación de San Pedro viven familias de origen mozárabe mezcladas con familia de repobladores cristianos. Poco a poco, familias nobles han ido adquiriendo terrenos en esta colación para la construcción de sus casas. Se extiende desde Puerta Cerrada hasta Puerta de Moros y limita por el oeste con la colación de San Andrés.



La iglesia de San Pedro (21), de manufactura mudéjar en ladrillo, presenta una torre con varios arcos ciegos de herradura apuntada enmarcados en un recuadro de carácter ornamental. La campana de la torre es conocida por ser tañida para evitar el pedrisco o llamar a la lluvia en tiempos de sequía. La campana tiene un gran tamaño por lo que se la conoce como "La gorda". Cuenta la leyenda que cuando fueron a subirla no encontraban la forma de llevarla hasta el campanario por sus grandes dimensiones. Agotados por la labor, se fueron los constructores a descansar hasta el próximo día. A la mañana siguiente, cuando volvieron, la campana estaba en su sitio en lo alto del campanario. El interior del templo no es excesivamente amplio y consta de una sola nave, al final de la cual se encuentra un ábside semicircular ornamentado en su parte exterior por tres niveles de arcos ciegos de medio punto incluidos en marcos rectangulares.

El arroyo de San Pedro, que surge de un manantial cercano a la iglesia de San Pedro, recorre la vaguada que separan la loma de San Andrés de la loma donde se encuentra el resto de la villa. Debido a la vaguada provocada por el arroyo, la muralla debe superar un fuerte desnivel. El tramo más cercano al alcázar está construido sobre el resto de la muralla árabe, que conectaba con la torre de Narigües. Durante la construcción de la muralla cristiana se aprovechó este tramo y parte de la torre para extender la muralla y recuperar la altura hacia el cerro de San Andrés por la cuesta de los Ciegos. Cerca de donde afloró el arroyo de San Pedro, se encuentran los baños públicos (22), ordenados reconstruir por Alfonso X en 1263 a partir de unos baños árabes que allí se encontraban. Las rentas que se obtienen de los baños se usan para la reparación de las murallas y para otras reparaciones necesarias.

Colación de San Andrés



San Andrés es una de las colaciones de mayor extensión y población al crecer sobre el arrabal mozárabe de la colina de mismo nombre. Presenta una estructura de calles organizadas en torno a la iglesia de San Andrés (23), Puerta de Moros (24) y la plaza de la Paja (25) aneja a la Iglesia. El grueso de la población musulmana reside dentro de esta colación en la zona de la morería.

En la iglesia de San Andrés (23) se oficiaba misa cristiana desde tiempos de los moros, al ser este el templo preferido por los mozárabes. Es una iglesia pequeña sin campanario y con un amplio cementerio que se extiende hacia la muralla. En este cementerio fue enterrado San Isidro, patrón de la villa, que goza de gran devoción entre los madrileños. La familia Vargas tiene varios inmuebles en esta zona y ha vinculado su apellido al santo. San Isidro fue siervo de Iván de Vargas y durante su vida realizó varios milagros. La muerte no le impidió seguir realizando algunos prodigios más (Ver *Los milagros de San Isidro*).

Desde la iglesia de San Andrés hasta Puerta de Moros (24) hay una explanada que facilita el tránsito de viandantes y carruajes. La puerta es similar a otras de la villa, estrecha y con varias vueltas para dificultar su asalto y facilitar su defensa. La cercanía a la morería da nombre a esta puerta pues es la de mayor uso por parte de la comunidad musulmana. Justo a las afueras de la villa, cerca de Puerta de Moros se encuentra el cementerio islámico, que como es costumbre se encuentra en el exterior de la población, a diferencia de los cementerios cristianos que están siempre en suelo sagrado, al lado de las iglesias.



Al otro lado de la iglesia de San Andrés, con respecto a Puerta de Moros, se abre una amplio espacio diáfano denominado plaza de la Paja (25), que desciende hacia el barranco formado por el arroyo de San Pedro. Compite en importancia comercial con la plaza del Arrabal, pues en ella se celebran importantes mercados de productos frescos.

Entre otros productos es notable la venta de paja que se entrega como diezmo a la parroquia de San Andrés. Esta paja también sirve de alimento para las mulas que usan los capellanes para pasear. En esta colación se mezclan familias cristianas de origen noble, como los Vargas o la familia de González de Clavijo, con familias menos adineradas tanto cristianas, como musulmanas y judías.

La morería



a margen sur del arroyo de San Pedro es la zona principalmente habitada por la comunidad musulmana, aunque de forma dispersa habitan familias musulmanas en otras colaciones de la villa, tanto a intramuros como a extramuros. Se conoce como la Morería a la zona que va desde la plaza de la Paja hasta el tramo de muralla más occidental cercano al río San Pedro.

La cercanía de la morería y la ausencia de barreras o muros físicos facilitan que las tres culturas se entremezclen y convivan sin dificultad. Justo al lado de San Andrés, en una de las calles que parte hacia la Morería, está el Estudio de Gramática de la Villa, un lugar de educación donde licenciados aleccionan a los privilegiados que pueden permitirse acudir a las clases y no tener que trabajar para llevarse algo a la boca. En él se imparte principalmente gramática, una de las materias básicas del trivium (gramática, lógica y retórica).

Solo en casos muy excepcionales, y si algún alumno parece aventajar al resto, se imparten nociones de las materias más avanzadas del Quadrivium (aritmética, geometría, música y astronomía).

Dos pequeñas plazas vertebran la actividad de la comunidad musulmana, la plaza de la Morería y la plaza del Alamillo (26). Cerca de esta última hay una pequeña mezquita (27) donde los musulmanes pueden seguir practicando su fe.

Talleres de artesanos y pequeñas tiendas se amontonan en torno a estas plazas y las calles que las rodean, donde se pueden encontrar todo tipo de productos a un precio razonable. Aquellos que los cristianos se niegan a comercializar se pueden encontrar en la morería si se sabe a quien preguntar.

Arrabal de San Martín



oco tiempo después de la conquista cristiana se construyó en la margen norte del arroyo del arrenal el monasterio de San Martín (28), y en torno a él, creció rápidamente un núcleo urbano con pobladores de origen franco. Alfonso VII favoreció este asentamiento al conceder en 1126 la carta de población del burgo de San Martín o *vicus Sancti Martini*.

Aunque inicialmente este núcleo de población funcionó de forma independiente a la villa de Madrid, a los pocos años pasó a ser otra más de sus colaciones. Con el paso de los años parte de su población iba emigrando al recién formado y cercano arrabal de San Ginés, para evitar la carga impositiva del monasterio.

El arrabal tiene una población importante, formada principalmente por casas humildes de labriegos con mejor acceso a sus campos de cultivos y que evitan las zonas a intramuros de precios más elevados. También viven en esta zona trabajadores no religiosos (legos) del monasterio de San Martín y del convento de Santo Domingo, muy cercano.

Algunas familias nobles tienen caseríos fortificados en este arrabal, donde pueden escapar de los controles arancelarios de la villa. El principal inconveniente de vivir a extramuros es la exposición a ataques y pillajes en tiempos convulsos.

La población musulmana madrileña es de origen diverso. Una gran parte proviene de familias mudéjares originarias del Mayrit musulmán, que no quisieron o no pudieron marcharse tras la conquista cristiana. Las familias de mayor prestigio y nobleza abandonaron la villa en cuanto vieron llegar a los cristianos, pero las familias de artesanos y labriegos más humildes permanecieron, continuando con sus vidas. Por otro lado las incursiones cristianas han ido trayendo cautivos de tierras musulmanas obtenidos como botín de guerra. Estos musulmanes sirven como esclavos a los cristianos y en ocasiones, tras el paso del tiempo, han ganado su libertad y continúan viviendo entre los cristianos y los mudéjares manteniendo sus costumbres.

Adyacente al arrabal de San Martín se encuentra el convento de Santo Domingo el Real (29), que fue fundado en torno al 1218 por cuatro religiosos compañeros de Santo Domingo de Guzmán. Desde sus inicios fue usado como monasterio femenino donde ingresaban mujeres de distintos estratos sociales que escuchaban la llamada del Señor. El convento está directamente conectado con la villa por la puerta de Valnadú, gracias a un puente que salva el desnivel del barranco de las Hontanillas. El convento tiene una modesta iglesia con un claustro que da acceso a la sala capitular, el refectorio y a las estancias de las religiosas, que en la mayoría de los casos son dormitorios comunes con varios camastros. Alrededor del edificio principal hay otras construcciones dedicadas a las diferentes labores que realizan las religiosas. Casas de labranza, cuadras, almacenes, cilla, telares, hornos, scriptorium, biblioteca, etc. Todo el complejo monástico está rodeado por una tapia que impide la salida y acceso al recinto salvo por la puerta principal, donde algunos legos controlan la entrada sobre todo cuando cae la noche.

Arrabal de San Ginés



Como se ha comentado, muchos de los moradores del arrabal de San Martín se trasladaron a la margen sur del arroyo del Arenal, cerca de las murallas de la villa, para escapar de la presión impositiva del monasterio, lo que dio lugar a la formación de núcleo de población a extramuros que acabó siendo el arrabal de San Ginés. Pronto fue edificada la iglesia de San Ginés (30) para dar servicio a los habitantes de este arrabal.

La mayoría de las viviendas son humildes, como ocurre en el arrabal de San Martín. Muchas de ellas son también casas de labriegos, aunque en esta zona se alojan y trabajan muchos artesanos y son muy abundantes los establecimientos dedicados a la metalurgia, el cuero y los tejidos. Herrerías, tintorerías, telares y curtidurías se organizan de una forma no muy estricta en las distintas calles del arrabal. También hay puestos de venta de productos básicos como aceite, carnicerías y pescaderías.

En la confluencia entre la muralla y el arroyo del Arenal se encuentra, rodeada de una huerta de perales, una de las fuentes más importantes a extramuros de la villa. La conocida como fuente de los Caños del Peral (31) recoge el agua subterránea canalizada por varios *qanat* permitiendo a la población de los arrabales de San Martín y de San Ginés abastecerse de un agua clara y limpia. Vigilando esta fuente está la torre de Gaona, una de las muchas torres albarranas levantadas junto a la muralla para asegurar el acceso al agua.

Arrabal de Santa Cruz



El último de los arrabales de Madrid, y también el más tardío en su formación, es el de Santa Cruz. Inicialmente solo existía un gran caserío de campesinos edificado junto a la iglesia de Santa Cruz (32), que se encontraban al otro extremo de la laguna de los Luján. Con el tiempo la laguna se secó por el uso intensivo del agua y se fueron edificando casas, tabernas y talleres en torno al terreno diáfano dejado por la laguna, lo que dio lugar a la plaza del Arrabal (33).

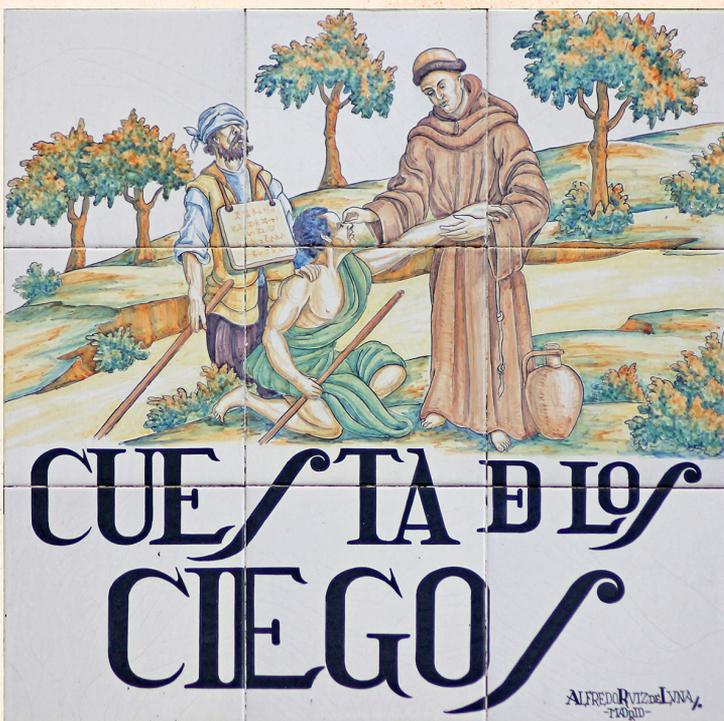
En un principio, la iglesia no era más que una ermita a las afueras de la villa, pero con el aumento de población en torno a la plaza del Arrabal la iglesia de Santa Cruz se fue ampliando para acoger a todos los feligreses.

La plaza del Arrabal (33) es uno de los principales puntos comerciales de la villa junto con la plaza de la Paja y la plaza de San Salvador. Tiene la ventaja de que los comerciantes no tienen que pagar los impuestos o pechos de entrada en la población por lo que los productos tienen precios más asequibles.

Agricultores, hortelanos, ganaderos y artesanos ponen a la venta en la plaza todos sus productos. En general no suelen ser productos muy elaborados o de gran valor, ese tipo de mercancía suele ser más fácil de encontrar en el mercado y los puestos de la plaza de San Salvador. Sin embargo, siempre hay algún ratero que se acerca a la plaza del Arrabal para poner a la venta mercancías interesantes conseguida de una forma no muy legal. La plaza del Arrabal presenta actividad comercial a diario, aunque esa actividad aumenta considerablemente el día del mercado semanal donde comerciantes del alfoz se acercan a vender sus productos.

Monasterio de San Francisco

San Francisco de Asís fundó este monasterio (34) en 1217 en unos terrenos bastante escarpados entre Puerta de Moros y el río Guadarrama. En un principio el santo edificó, cerca de una pequeña fuente de agua, una humilde choza donde poder habitar junto con sus compañeros. Con el tiempo la comunidad de franciscanos fue creciendo y se fueron ampliando las dependencias y la ermita, formando un complejo monástico bastante importante.



El Concejo financia a la comunidad de monjes con una limosna anual, al igual que hace con la comunidad del convento de Santo Domingo, por las buenas obras que realizan para con los necesitados y los predicadores que visitan la población.

Cuenta la leyenda que al poco de instalarse San Francisco en Madrid regaló una cesta de peces al prior del convento de San Martín quien, agradecido, le regaló una ánfora de aceite. De retorno a su cabaña cercana a Puerta de Moros, el santo se encontró, en el tramo de muralla que asciende desde el río San Pedro hasta la morería, con un grupo de mendigos invidentes que pedían limosna. Al no tener nada que darles, San Francisco les ofreció el aceite que llevaba, con el cual los mendigos se frotaron los ojos y recuperaron la vista. El milagro se hizo famoso entre los habitantes de Madrid y esa zona pasó a llamarse la Cuesta de los Ciegos.

Los alrededores de Madrid

El alfoz de la villa de Madrid es rico en recursos agrarios y cinegéticos. Los campos de cultivo rodean toda la villa, aunque las zonas de más cómodo acceso son las situadas al este y al sur de la población, donde el terreno es más suave. Alrededor de los caminos principales, como el de Alcalá, Segovia y Toledo, se pueden encontrar campos de cultivo de cereales, vides y olivos. Los recursos hídricos no escasean en la zona, como por ejemplo el arroyo de la Fuente Castellana, que recorre el este de la villa en dirección norte-sur desembocando en el arroyo Abroñigal, que vierte a su vez sus aguas en el río Guadarrama. Las riberas de estos arroyos, así como las del arroyo Arenal, San Pedro y el propio río Guadarrama son zonas muy fértiles donde los madrileños cultivan hortalizas y árboles frutales de muchas variedades.

Los agricultores aprovechan hasta el último palmo de terreno fértil para cultivar una amplia variedad de productos como cereales, legumbres, hortalizas, frutales, etc. Las ordenanzas del sector agrícola recopiladas en torno a 1380 hablan de los siguientes cultivos en todo el alfoz de la villa: "pánpanos, agraz, huas, figos, rrosas, azafrán", "cerezas, granadas, manzanas", "figos, almendras, cermeñas, azeytunas", "coles, lechugas, puerros", "cogonbres, hauas, azanorias, nabos, pepinos, melones", "garoanzos, arvejas, sorondojas"...

La ganadería, aunque mucho menos importante que la agricultura, también tiene un papel relevante en el suministro de bienes de primera necesidad como carnes, lanas y pieles, siendo la ganadería lanar la principal del sector. Las familias más importantes de la villa tienen grandes rebaños que son estabulados y criados en granjas a extramuros. Este ganado asegura a la villa un suministro constante de carne y lana para confeccionar tejidos.

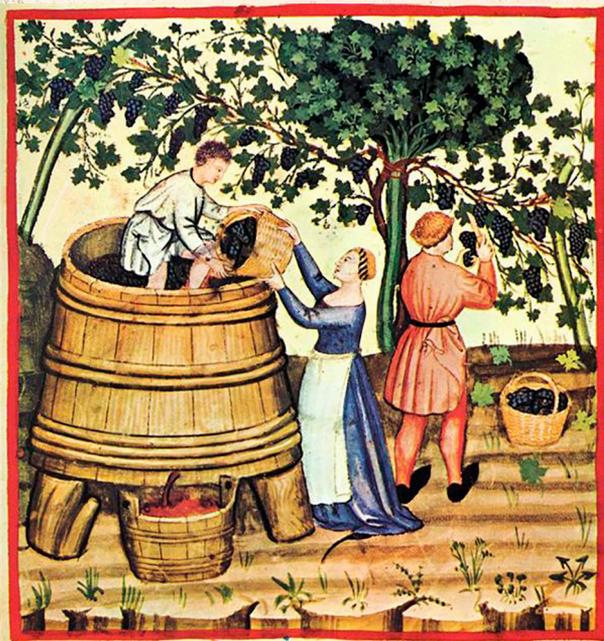
En la parte oeste y norte de la población, en la margen opuesta del río Guadarrama, destacan los terrenos de caza. Son zonas boscosas de robles, encinas, alcornoques, pinos y enebros donde las clases adineradas y sobre todo los monarcas de Castilla gustan de la caza mayor, conocida como montería o venatoria, donde se da muerte a ciervos, osos y jabalís. También es común, aunque en menor medida, la práctica de la cetrería, sobre todo por la alta aristocracia. La dinastía de los Trastámara han sido muy aficionados a ejercitarse y a practicar la caza en estos terrenos, siendo este uno de los principales valores de la villa para atraer a la corte en multitud de ocasiones. El resto de la población, por supuesto, tiene prohibido este tipo de caza, con penas capitales para aquellos cazadores furtivos que se atreven a saltarse la ley. Para ellos queda la caza menor, que puede ser realizada en muchos de los terrenos y campos de cultivo que rodean a la villa y donde se cazan liebres, conejos y perdices, que son consumidos por los plebeyos o vendidos en los mercados semanales de la plaza del Arrabal o de la Paja.

Tabernas, mesones y mancebías

Tras las largas jornadas de trabajo en el campo o en los talleres artesanales, los madrileños buscan descanso en alguna de las muchas tabernas de la villa. Prácticamente todas las colaciones presentan locales donde se sirve vino de la zona que se produce en el propio alfoz de la villa y en villas cercanas. Es muy apreciado entre las gentes de Madrid el vino de San Martín de Valdeiglesias y El Molar. Muchos de los vecinos de la villa se dedican a la producción de estos caldos, teniendo cosecha propia que venden al por menor a sus vecinos o al por mayor a los llamados regatoneros, que luego lo distribuyen al por menor, normalmente a tabernas.

La venta de vino está celosamente controlada por el Concejo, permitiéndose exclusivamente la venta de vino local. El vino que se trae de fuera se reserva para consumo propio. Con ello se busca favorecer el producto local y no arruinar a los productores autóctonos. En ocasiones de falta de producto, esta normativa es anulada, y se da mayor acceso a caldos de otras localidades. No es difícil encontrar una taberna en cualquier parte de la villa, siendo particularmente abundantes alrededor de las zonas más comerciales de la villa, como las que

están rodeando la plaza del Arrabal, la plaza de la Paja y la plaza de San Salvador. Hay desde grandes establecimientos con muchas mesas, donde se dan encuentros entre viajeros, comerciantes y buscavidas, hasta pequeños locales donde cabe poco más que el tabernero y sus barriles de vino. Los clientes habituales suelen ser madrileños de clase social baja, principalmente villanos, que no pueden permitirse una vivienda donde relacionarse con sus vecinos, como hacen los burgueses o los nobles de la villa.



Las tabernas sirven también de alojamiento barato para comerciantes de poca monta, vagabundos, viajeros y otras personas de conducta dudosa. Así, de vez en cuando, se intenta regular con poco éxito este tipo de actividad, como el acuerdo que se intentó poner en práctica en 1499 donde se indicaba que *"porque a causa que en los bodegones se acogen muchos vagamundos así a comer commo a dormir, y de allí se hazen hurtos e otras cosas mal fechas que hazen los tales vagamundos, que ordenavan (...) que (...) ningún regatón non sea osado de acoger en las dichas sus tavernas a comer ni dormir persona alguna vagamundo(...) salvo que solamente venda vino e no otra cosa"*.

Los mesones, sin embargo, son establecimientos de mayor categoría. Se crean con el objeto de dar alojamiento a mercaderes importantes que se acercan a la villa con motivo de las ferias anuales. Algunas de las más importantes son las ferias francas (libres de impuestos reales) de San Miguel y San Mateo, de una duración de 15 días, donde se trae *"ganados ovejuno e cabrunos a se vender"* desde diversos lugares de la comarca como Medina, Alcalá y Torrelaguna.

En los mesones es posible alquilar una estancia donde dormir de forma cómoda, guardar la montura en las cuadras, comer y cenar. Los más importantes se encuentran en la colación de San Justo, a intramuros de la puerta de Guadalajara y también alrededor de la plaza del Arrabal, cerca del punto más comercial de la villa y del camino de Alcalá.

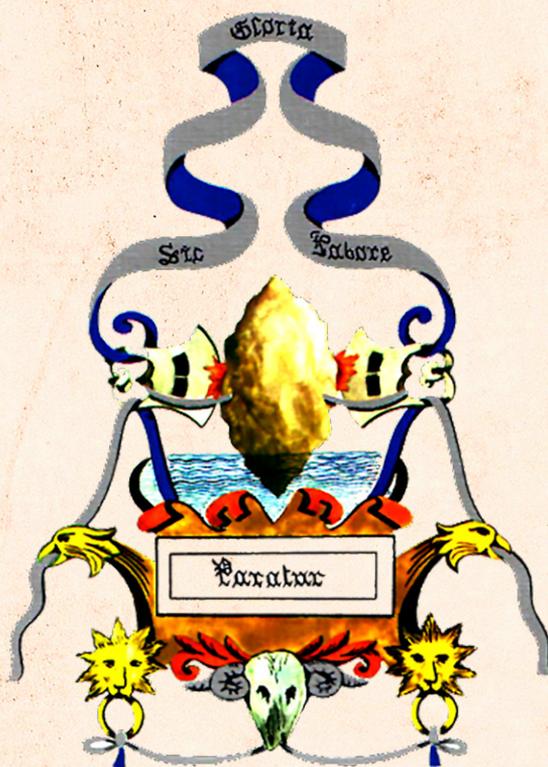
Al igual que tabernas y mesones, no es difícil encontrar locales donde el producto a comercializar son los placeres sexuales. Son locales más discretos, en ocasiones una simple vivienda donde mancebas, rameras y barraganas reciben a los clientes. Algunos de mayor tamaño son dirigidos por proxenetas y alcahuetas que se adineran aprovechándose de la lozanía de jóvenes muchachas y muchachos sin recursos que se ven abocados a estas prácticas. Prácticamente todas las colaciones tienen algún local de estas características, siendo los más famosos los de la morería y los de la colación de San Justo.



EL ESCUDO Y EL BLASÓN DE MADRID



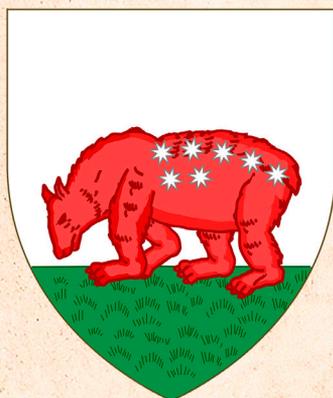
Colgado de la fachada del alcázar y de las casas más nobles en días festivos pueden verse banderas y banderolas con el escudo y los emblemas de la villa. El primer blasón que tuvo Madrid hacía referencia a su fundación, y estaba compuesto por un par de hachas o eslabones de metal que chocan contra una piedra de pedernal (silex) soltando chispas. La piedra de pedernal está a su vez parcialmente sumergido en agua. Acompañando este blasón puede verse en ocasiones el lema de la villa que dice "Fui sobre agua edificada y mis muros de fuego son, esta es mi insignia y blasón".



La primera parte del lema hace referencia a la riqueza de aguas subterráneas de las que disfruta la población. Esta riqueza fluvial ha sido bien aprovechada y canalizada mediante *qanat* o mayras, típicas del norte de África, y que fueron inicialmente construidas por los fundadores musulmanes. Como ya se ha comentado, la abundancia de estos mayra es una de las principales teorías sobre el origen del nombre de la villa, pues al añadir el sufijo "it", que significa "abundancia de" en árabe, obtenemos el nombre Mayrit, que luego derivará a Madrid.

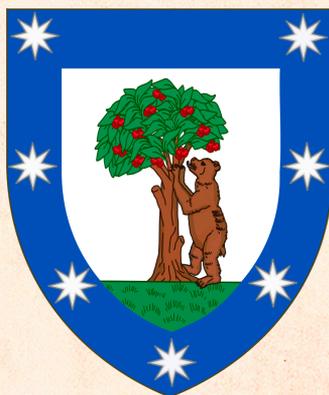
La segunda parte del lema hace referencia a la naturaleza de las piedras de las murallas, principalmente pedernal, que produce chispas con el choque de objetos de metal. Cuando las murallas de Madrid son sometidas a una lluvia de flechas ante el ataque de un ejército enemigo, las puntas de las flechas producen chispas al chocar con las murallas, dando ese aspecto de estar en llamas. Esos dos mismos elementos, construcción sobre agua y murallas de chispas o fuego son representados en el emblema original de la villa.

El antiguo blasón fue sustituido por otro que fue más del gusto de las nuevas casas nobiliarias que se fueron instalando en la villa. Este nuevo escudo representa un oso pasante pacienco sobre un campo verde en cuyo lomo pueden verse siete estrellas.



Tras este escudo las milicias concejiles de la villa de Madrid acudieron al campo de batalla en múltiples ocasiones, como por ejemplo la incursión castellana en la taifa de Murcia (1211), en la batalla de las Navas de Tolosa (1212), donde la villa respondió a la llamada del monarca castellano Alfonso VIII, o en la toma de Sevilla por el Rey Fernando III el Santo en 1217. El conjunto hace referencia a la constelación de la Osa Menor, agrupación de estrellas con muy poca luminosidad que solo puede contemplarse en regiones con el cielo muy limpio, como es el caso de Madrid. Desde tiempo de los árabes hubo gran devoción por la astronomía en esta población, y nada mejor que un cielo limpio y claro para poder desarrollar esta disciplina.

Poco después, el escudo fue modificado de nuevo debido a una disputa sobre el disfrute del monte y los terrenos del alfoz entre el Cabildo eclesiástico y el Concejo de la villa. En 1222 se llegó a un acuerdo por el cual el Cabildo podría aprovecharse de los pastos, mientras que el Concejo podría sacar beneficio de los pies de árbol y de la caza de los montes. Para reflejar esa nueva situación se cambió de postura al oso pasante, que pasó a estar apoyado sobre un árbol, representando el dominio del Concejo sobre este recurso, mientras que el Cabildo seguiría representado al oso pacienco de los pastos en una postura similar al escudo inicial. Alrededor del oso se añadió una orla azul con las mismas siete estrellas que antes estaban sobre el lomo del animal.



Este escudo puede verse en la fachada del alcázar, en las puertas principales de entrada en la villa esculpido en piedra o en banderolas, así como en la iglesia de San Salvador, donde el Concejo se reúne y toma decisiones sobre la administración de la villa.

FAMILIAS MÁS IMPORTANTES Y PERSONAJES RELEVANTES



El grueso de la población cristiana madrileña es de origen mozárabe, descendientes de aquellos cristianos que vivían en la pequeña población musulmana. Con la conquista del Rey Alfonso VI estas familias desplazaron a las familias musulmanas que, en la mayoría de los casos, emigraron hacia el sur en busca de un lugar donde habitar en otro reino musulmán. Llegaron con el tiempo pobladores de cristianos de los reinos del norte, gracias a los terrenos y mercedes concedidas por el Rey para llamar su atención. Muchas de estos pobladores provenían de familias de renombre y fundaron algunas de las casas nobiliarias más importantes de Madrid.

Luján



Es una de las familias más importantes y extensas de la villa. Son originarios de Aragón y tienen multitud de posesiones: casas, palacios, terrenos de cultivo, ganado, etc. Su principal vivienda se encuentra en la plaza de San Salvador, donde están construyendo una fuerte torre que compite en altura y robustez con el campanario de la iglesia de San Salvador. Otros miembros de la familia viven en la colación de San Andrés, en la morería y en la colación de San Juan.

Vargas



Esta familia, junto con la de los Luján, compiten por ser el linaje más importante de Madrid. Los primeros Vargas se instalaron en la villa poco tiempo después de la conquista cristiana, por lo que son unas de las familias nobiliarias con raíces más antiguas en la población. Poseen muchas casas, principalmente en la colación de San Andrés. En una de sus casas pertenecientes a Juan (o Ivan) de Vargas es donde moraba San Isidro, el cual llevaba a cabo su labor de zahorí y agricultor en los terrenos de esta familia. Desde que el santo ha comenzado a ganar fama y veneración en el pueblo madrileño, la familia Vargas ha hecho todo lo posible por vincularse, aun más si cabe, con la figura de San Isidro. Han financiado mejoras en las capillas de San Andrés para facilitar la veneración de los restos del santo, y también para que los restos de sus familiares descansan junto a el patrón de la villa.

Lago



Este linaje es de origen gallego y se han asentado en Madrid en el siglo XIV. Le fue cedido el señorío de El Viso de San Juan, en Toledo, como merced a su participación en las campañas del monarca castellano. Puede ser que por ello se instalaran en la colación de San Juan donde tienen una casa grande cercana al entorno del alcázar.

Herrera



Esta familia es originaria de Tierra de Campos, en Palencia. Tienen influencia en el Concejo y sus componentes siempre han mostrado interés y ambición para ostentar cargos de responsabilidad en la villa. No tienen un gran número de posesiones en cuanto a terrenos, ni a intramuros ni a extramuros, pero han sabido hacer favores y negocios rentables con las personas adecuadas, lo que les ha granjeado buenos beneficios y cargos con poder. Parte de la familia tiene casa en la colación de San Juan y otros en la plaza de San Salvador.

Ramírez



Esta familia se enorgullece de tener presencia en la zona desde la dominación musulmana, por lo que bien podría ser una de las pocas de origen mozárabe que haya podido ennoblecerse con el paso de los años. Su casa principal se encuentra en la colación de Santiago, iglesia a la que tienen en alta estima.

Gato

Familia de origen no cristiano que al poco tiempo de la conquista por Alfonso VI se instalaron en la villa tras cambiar de religión. El apellido de esta familia ya denota su origen converso y por ello han intentado ennoblecerlo con gestas reales e inventadas. Desde muy pronto, a su llegada a Madrid, se difundió la leyenda de que uno de los primeros conquistadores de Madrid arriesgó su vida para facilitar la entrada de las huestes del Rey. Sin pensarlo dos veces y protegido por la oscuridad de la noche, se lanzó a trepar las murallas musulmanas con la única ayuda de una daga que iba clavando entre las piedras del muro. Una vez arriba, lanzó una cuerda para ayudar a subir a otros asaltantes y, todos juntos, acabaron con los guardias musulmanes que vigilaban la puerta, dejándole el paso libre al ejército del Rey, que tomó la plaza sin apenas esfuerzo. Debido a la agilidad mostrada, al valiente trepador se le adjudicó el apelativo de "gato" y de ahí el origen del apellido de esta familia, y por extensión a todos los habitantes de la villa. La principal casa de esta familia se encuentra en la colación de Santiago, contigua a la iglesia.

Ruy González de Calvijo

Aunque su familia no es originaria de la villa de Madrid, debido a diversos cargos en la corte se ha trasladado de forma permanente a la plaza de la Paja, donde posee varias fincas. En la más grande, en la parte más cercana al arroyo de San Pedro tiene la familia de Ruy González de Calvijo su residencia. Otras más cercanas a San Andrés han sido vendidas a la familia Vargas para la futura construcción de una capilla para el santo. Uno de los cargos más relevantes que ha desempeñado es el de embajador del Rey Enrique III. Debido a sus cargos, Ruy ha viajado mucho por el mundo y una de sus proezas más conocidas ha sido el viaje a Samarcanda para establecer relaciones en nombre del Rey con el Sultán turco-mongol musulmán Temür, también conocido como Tamerlán. El propósito del viaje era provocar una pinza contra los turcos otomanos, cuyo imperio era una posible amenaza. Ruy relató su viaje en la obra "*Embajada a Tamerlán*", una de las joyas de la literatura medieval castellana. Debido a la semejanza con la obra "*Libro de las Maravillas*" del italiano Marco Polo escrita un siglo antes, Ruy Gonzalez de Calvijo se ha ganado el apelativo del Marco Polo castellano.

San Isidro

Isidro nació en 1082 cuando Mayrit formaba parte de la taifa de Toledo, poco antes de la conquista de la villa por parte de Alfonso VI en 1085. Pasó su infancia en el arrabal del cerro de San Andrés, que más tarde será amurallado y pasará a ser la colación de San Andrés. Al ser una zona inestable de frontera entre reinos musulmanes y cristianos, la villa de Madrid sufre incursiones de forma reiterada. En una de ellas Isidro abandona la villa para alojarse de forma temporal en Torrelaguna, donde contrae matrimonio con una joven de Guadalajara de nombre María Toribia, que más tarde será conocida como Santa María de la Cabeza. Fruto de ese matrimonio nace un hijo de nombre Illán (San Illán).



Tras la vuelta a Madrid Isidro continuó trabajando para la familia de Juan (o Ivan) de Vargas como labriego y zahorí. Es en este periodo donde su fama aumenta entre los madrileños al realizar varios milagros relacionados con el campo y el agua. Muere en 1172 con 90 años de edad y es enterrado en el cementerio de la iglesia de San Andrés. Años más tarde unas fuertes lluvias desenterran partes de los sepulcros del cementerio de San Andrés, siendo uno de ellos el del santo incorrupto.

LOS MILAGROS DE SAN ISIDRO



Los milagros de San Isidro fueron muchos. Algunos se conocen gracias al Códice de San Isidro (S. XIII), que se representa gráficamente en el arca mosaica que se usó para albergar sus restos, y otros provienen de la tradición oral. Muchos seguramente sean historias de otros santos adaptados a la tradición popular madrileña y otros invenciones directas para justificar alguna fiesta o tradición.

Milagro del lobo

Cuenta la leyenda que, en una ocasión, fue a rezar a la ermita de Nuestra Señora de la Antigua en Carabanchel y unos niños le advirtieron de que un lobo se quería comer a su burro. El santo continuó inmutable con sus rezos y, cuando salió al terminar sus oraciones, el lobo estaba muerto y el burro paciendo tranquilamente.

Ayuda divina en el campo

El amo de San Isidro, temiendo que este no estuviese cumpliendo con sus labores en el campo, fue a visitarle. Cuál fue su sorpresa, cuando vio que el santo estaba siendo ayudado en sus labores de labranza por dos ángeles, que guiaban a los bueyes mientras que el santo rezaba.

Milagro del pozo

Un día su hijo Illán se cayó al pozo de la vivienda ante la impotencia de su Madre Santa María de la Cabeza. Padre y madre se pusieron a rezar y el nivel del agua del pozo subió, haciendo también ascender al niño salvándolo.

Aparición de fuentes y manantiales

Un día que el santo estaba cumpliendo con sus labores del campo recibió la visita de su señor, Iván de Vargas, quien le pidió un poco de agua para beber, ya que era un día muy caluroso. El santo se dio cuenta entonces de que se le había terminado, así que cogió su cayado y golpeó el suelo diciendo: "*Cuando Dios quería, aquí agua había*". En aquel mismo instante comenzó a brotar agua del suelo. Este punto es desde antaño una fuente cuya agua muchos creen que tiene propiedades curativas y donde la Emperatriz Isabel mandó levantar la ermita, en 1528.

El saco de grano misterioso

Un día que había nevado, el santo se dirigía al molino cargando sobre sus espaldas un pesado saco de grano. De camino sintió pena por un grupo de pájaros que, por culpa de la nieve, no eran capaces de encontrar su alimento en el suelo, así que decidió compartir con ellos parte del cereal que cargaba. Cuando llegó a su destino descubrió con asombro que el saco estaba otra vez lleno.

Comida infinita para los pobres

Otro episodio milagroso es el de la llamada "olla de San Isidro". El santo organizaba de forma periódica comidas para los más necesitados. El caso es que en cierta ocasión, el santo no contaba con alimento suficiente para tantos asistentes. Para tratar de remediarlo, a la vez que rezaba comenzó a introducir el cazo en la olla y ésta parecía no tener fin. Siguió sirviendo más y más comida hasta que todos quedaron saciados.

El cuerpo incorrupto

Una vez muerto el santo siguió realizando proezas para asombro de sus convecinos. Tras su muerte en 1172, fue enterrado en el cementerio de la Iglesia de San Andrés. Sus restos fueron desenterrados tras unas fuertes lluvias y al ser exhumados se descubrió que estaban incorruptos.

Ayuda en la Batalla de las Navas de Tolosa

La victoria de Alfonso VIII en la batalla de las Navas de Tolosa fue debida a la intervención de un pastor de la zona, que guió a las mesnadas del monarca por senderos ocultos de Sierra Morena, lo que les permitió atacar por sorpresa a los musulmanes. A su llegada a Madrid el monarca quiso contemplar el cuerpo incorrupto de San Isidro, que se acababa de descubrir, y quedó asombrado al reconocer al pastor de Sierra Morena en el cuerpo del santo ¡El santo se le había aparecido una vez muerto para guiarle hasta la victoria!

Curaciones Reales

Grande fue la devoción que se tuvo por el santo entre los madrileños y también entre miembros de la realeza. Era rezado con devoción para que mediase ante el altísimo en la curación de familiares y monarcas y para que acudiese la lluvia. En ocasiones el cuerpo del Santo se sacaba de su descanso para facilitar la comunicación con el Señor. Uno de sus milagros curativos más importantes fue la sanación de Felipe III. Estando gravemente enfermo, éste pidió que le llevaran el cuerpo de San Isidro para ver si de esta forma su salud mejoraba. Esta "visita" tuvo un inmediato efecto sanador y en agradecimiento, el Rey inició los trámites de una beatificación que tuvo lugar el 14 de abril de 1619.

CRONOLOGÍA HISTÓRICA DE MADRID

- 852- Comienza el emirato de Muhammad I, sucesor de Abderramán II. Miembro de la dinastía Omeya de Córdoba y fundador de Mayrit.
- 856- Al-Mundhir, hijo del emir de Córdoba Muhammad I, dirige la construcción del alcázar de Mayrit junto al río Manzanares (Guadarrama).
- 900- Los incipientes reinos cristianos del norte aprovechan las dificultades internas del emirato para ocupar territorios. A finales del siglo IX Muhammad I ordena construir una muralla rodeando la medina de Mayrit y unirla al alcázar.
- 929- Abderramán III se nombra a sí mismo Califa de Córdoba independiente de Califato de Damasco, al ser el único Omeya superviviente tras la matanza Abasí.
- 932- Las tropas de Ramiro II, rey de León atraviesan la Sierra de Guadarrama para participar en la toma de Toledo sin éxito. En su retirada asalta y destruye las murallas de Mayrit.
- 934- Abderramán III fortalece Mayrit tras el asalto y recorre Castilla en represalia arrasándola a su paso.
- 936- El cadí de Mayrit, Ahmad ibn Umar, es distinguido por su lucha contra los cristianos.
- 937- El siguiente cadí de Mayrit, Ahmad ibn Abi Isa, muere peleando heroicamente.
- 995- Durante el califato de Hixam II, aunque el verdadero poder lo controlaba Almanzor, acuden a Mayrit combatientes de todo el Islam para hacer la yihad (guerra santa). Al funcionar como *ribat*, Mayrit recibe la llegada de santones, sabios y literarios. Al final del milenio cristiano Mayrit cuenta con siete escuelas de Astronomía.
- 998- Almanzor utiliza Mayrit como campamento de retaguardia de sus algaradas sobre los reinos cristianos.
- 1031- Tras la muerte de Hixam III, último califa de Córdoba, Al-Andalus se resquebraja en multitud de reinos taifas.
- 1035- Fernando I de León "el Magno" pasa por Mayrit en su campaña contra los musulmanes. Mesonero Romanos escribe "... maltrato las murallas de Magerit y algunos suponen que la tomó, que recibió en ella la visita de Alimenón, rey moro de Toledo, y que le hizo su tributario, abandonándole después de su conquista". Otros autores sospechan que la Villa capituló sin que el rey llegara a ver sus muros.
- 1080- Nace en la zona habitada por mozárabes, cerca de Puerta Cerrada y el arroyo de San Pedro, quien sería luego santo patrono de la villa de Madrid: San Isidro.
- 1083- Alfonso VI conquista y ocupa definitivamente la población de Mayrit.
- 1085- Aparece en la muralla una imagen de la Virgen cerca del Almudit (pósito de trigo). Recibe el nombre de Virgen de la Almudena. Ya sea por aparecer cerca del Almudit o en la muralla de la Almudaina (ciudadela).
- 1086- Los almorávides llegan desde Marruecos.
- 1108- Los almorávides atacan Madrid y destruyen sus muros. No llegan a tomar el alcázar.
- 1110- El rey almorávide Ali ben Yusuf asedia Madrid asentándose en el Campo del Moro. Se retira a causa de una epidemia de peste.
- 1123- Primer fuero de Madrid que concede a la villa capacidad de juzgar y tierras desde el puerto del Berrueco hasta el de Lozoya.
- 1125- Alfonso VII, el Emperador, cede a Madrid la Dehesa de la Villa y derechos de pastos y leña. También la propiedad del Real del Manzanares que causaría en el futuro graves litigios con la ciudad de Segovia.

1126- Aunque se supone que ya está habitado antes, el rey permite que sea poblado el arrabal de San Martín (Vicus Santi Martini).

1172- Muere San Isidro y es enterrado en la iglesia de San Andrés.

1202- Alfonso VIII reafirma el fuero de 1202 conservado en el Archivo Municipal.

1211- Expedición contra el reino de Murcia preparada en Madrid por Alfonso VIII.

1212- El Concejo Madrileño envía sus guerreros a las órdenes del Señor de Vizcaya, don Diego López de Haro, para ayudar a Alfonso VIII en la batalla de las Navas de Tolosa. En sus pendones ondeaba un oso pasante sobre un campo verde. Un pastor indica a las huestes cristianas un paso oculto por Sierra Morena para sorprender a los musulmanes (Ver *Los milagros de San Isidro "Ayuda en la batalla de las Navas de Tolosa"*).

1212- Unas fuertes tormentas desentierran el cuerpo incorrupto de San Isidro.

1212- A su vuelta a Madrid Alfonso VIII visita el cuerpo incorrupto de San Isidro descubriendo en él al pastor de Sierra Morena.

1213- Mal año para Madrid con heladas y sequías.

1217-1218- Llega a Madrid San Francisco de Asís, camino de África, pero enferma y debe quedarse en Madrid. También viene Santo Domingo de Guzmán. Ambos fundan conventos.

1247- Segovia ocupa el Real del Manzanares provocando un enfrentamiento en el campo de batalla con Madrid, que recupera la plaza.

1248- El caballero Madrileño Gómez Ruiz de Manzanedo dirige los soldados del Concejo madrileño en la toma de Sevilla por parte de Fernando III el Santo.

1258- Lluvias torrenciales desde fines de julio a fines de diciembre.

1270- Fuerte sequía. Lo madrileños sacan el cuerpo de San Isidro solicitando la gracia de la lluvia.

1284- Sancho IV de Castilla sentencia a favor de Madrid en el pleito por el Real del Manzanares pero el enfrentamiento continua. El rey enferma de gravedad en Madrid.

1309- Se celebran por primera vez reunión de las Cortes en Madrid y en ella se declara la guerra al rey de Granada.

1329 y 1335- Se celebran de nuevo cortes en la villa. Se dispone que el rey "... *había de sentarse en lugar público dos días a la semana, donde pudieran verle y llegar a él los ofendidos y querellosos*".

1345- Bajo el reinado de Alfonso XI se funda el Regimiento de Madrid, formado por dieciséis hombres buenos a los cuales auxiliarían en sus tareas otros magistrados, los alcaldes, el merino y el escribano mayor. El Regimiento hace las veces de Ayuntamiento. Con el tiempo los regidores se transforman en vitalicios, el cargo se hace hereditario y sus componentes solo pertenecen a familias nobles.

1345- Se crea la escuela de gramática de Madrid.

1347- Una disposición real dicta que, ante las desgracias y el hambre que azotan Castilla, las deudas que tengan cristianos con judíos se verán prorrogadas en los pagos.

1348-1350- La peste negra asola la península. El mismo rey Alfonso XI muere infectado por la epidemia mientras su ejército sitiaba el peñón de Gibraltar.

1350- Comienza a reinar Pedro I, llamado el Justiciero por sus seguidores y el Cruel por sus enemigos. La villa tendrá ahora 16 regidores.

1354- Se construye la torre de San Pedro.



1361-1369- Estalla la guerra sucesoria entre Pedro I y su hermanastro Enrique de Trastámara. Madrid apoya al bando de Pedro pero los enriqueistas toman la villa tras la traición de un tal Domingo Muñoz, que les dio paso en la Puerta de Moros.

1369- El mismo año que Enrique II de Trastámara asesina a su hermanastro Pedro I y se hace con el reino de Castilla, un gran incendio asola Madrid.

1379-1390- Reinado de Juan I, quien residió largas temporadas en Madrid y ordenó reparar sus murallas. Se reducen a 6 el número de regidores de la villa.

1382- Se reedifican las torres del alcázar.

1390- Enrique III el Doliente, hijo de Juan I, es proclamado rey en Madrid, siendo la primera villa que lo reconoce como tal.

1391- Llegan noticias de matanzas de judíos por toda la península. La aljama madrileña es saqueada. Matanzas de judíos en las calles de Madrid.

1393- Las Cortes confirman en Madrid la mayoría de Edad de Enrique III.

1399- Enrique III construye un palacio en el Pardo y lo habita durante largos periodos de tiempo.

1403- El Camarero de Enrique III, Ruy González de Clavijo, es nombrado embajador ante Tamerlán.

1406- Muerte de Enrique III el Doliente. Juan II comienza su reinado en Madrid cuando las Cortes aquí reunidas le conceden la mayoría de edad.

1426- En una larga sequía los madrileños sacan el cuerpo incorrupto de San Isidro y lo pasean en procesión por las calles. Comienza a llover.

1431- Don Álvaro de Luna, valido de Juan II, que vivía en Madrid junto a la iglesia de Santiago, entra y batalla en el reino de Granada. Luego cae en desgracia acusado de conspirar contra el rey.

1433- Cortes en Madrid. Se debate sobre la guerra con Granada.

1434-1435- Fuertes lluvias en Madrid. Las riadas destrozan casas y cosechas. El rey y la corte abandonan la villa. Después llega el hambre y la peste que dura hasta 1438. Muere gran parte de la población de Madrid.

1454- Comienza a reinar Enrique IV. La población de Madrid aumenta y hay gran demanda de solares.

1462- Nace doña Juana la Beltraneja en el alcázar de Madrid.

1466- El Concejo decide ampliar la plaza de San Salvador para mercado. Un terremoto afecta a los muros del alcázar.

1474- Enrique IV muere en Madrid y sus restos se entierran en San Francisco. Comienza el conflicto sucesorio entre su supuesta hija Juana y su hermanastra Isabel.

1476- Madrid dividido entre los partidarios de Juana e Isabel. La ciudad es sitiada por los isabelinos que triunfan tras un largo cerco al alcázar.

1477- Los Reyes Católicos, Isabel I de Castilla y Fernando II de Aragón entran en Madrid y son recibidos con entusiasmo.

BIBLIOGRAFÍA

- Mayrit Guía ilustrada del Madrid Medieval. Juan Carlos Martín. Ed. La librería.
- Atlas ilustrado de la Historia de Madrid. Pablo López Carcelén. Ed. La librería.
- Web El Madrid Medieval de José Manuel Castellanos Oñate.
<https://madrid-medieval.blogspot.com/p/inicio.html>

El mapa de la villa de Madrid ha sido modificado a partir de las ilustraciones del libro "Atlas ilustrado de la Historia de Madrid" de Pablo López Carcelén. Ed. La librería.

Las ilustraciones de los escudos de casas nobiliarias, puertas, murallas y construcciones han sido tomadas de la página web "El Madrid Medieval" de José Manuel Castellanos Oñate o de otras páginas de internet.

Las ilustraciones del índice y del veneno de escorpión han sido tomadas el manual básico de Aquelarre 3ª Ed de Ricard Ibáñez. Ed. Nosolorol.

Agradecemos a todos los autores de las obras mencionadas arriba y aquellos a lo que no mencionamos, por no saber la procedencia de algunas de las imágenes usadas en este documento.

El uso y distribución de este documento es totalmente gratuito y sin ánimo de lucro.

Este suplemento es una creación de aficionados sin ánimo de lucro con la única intención de enriquecer la saludable comunidad de aficionados de "Aquelarre, el Juego de Rol Demoníaco Medieval".

Está prohibida su venta o comercialización en cualquier forma o plataforma. "Aquelarre" y sus logotipos son marcas registradas propiedad de sus respectivos autores y hacemos referencia a ellas con el mayor respeto y las mejores intenciones.



La visita del Camarero Real

Una Aventura para

Aquelarre

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Por Rafael Núñez



Kit de maquetación
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

La visita del Camarero Real

Aventura para un grupo de 4 personajes pregenerados que podréis encontrar al final del módulo. Los personajes tendrán fuertes vínculos con la población madrileña. Tres de ellos pertenecen a la clase noble (baja nobleza) de la villa y el cuarto es un alguacil del cuerpo de guardia del Concejo.

Se trata de una aventura de misterio e intriga donde las habilidades sociales y de investigación serán fundamentales para desentrañar los entresijos de los sucesos que se les irán presentando a los jugadores. La aventura está diseñada de forma modular por escenas. Tras una breve introducción histórica se presentarán los personajes (Pjs) en cuatro escenas independientes, donde cada jugador empezará a familiarizarse con su personaje (Pj) e irá conociendo a algunos de los personaje no jugadores (Pnjs) más relevantes de la trama.

A continuación tendrá lugar una escena central denominada "La Cena", donde un trágico suceso provocará el comienzo de una investigación criminal. A partir de este punto se describirán una serie de escenas que el Director de juego (Dj) deberá ir adecuando al movimiento de los personajes de modo que, dependiendo de como actúen, irán ocurriendo una serie de eventos antes que otros. El comienzo del módulo está inspirado en la aventura "Jerez, tierra de frontera" publicada en *De Buena Cosecha* por Nosolorol y escrita por Pedro Escudero Zumel.



INTRODUCCIÓN

Invierno del año 1391



Hace poco más de un año que el joven Enrique III, con tan solo 11 años, ha accedido al trono de Castilla tras el fallecimiento de su padre Juan I. El monarca tiene un apego especial por la pequeña población de Madrid. La villa fue la primera población en reconocerle como monarca y en ella tuvo lugar su coronación. A pesar de que años atrás la villa de Madrid se pusiera de parte de Pedro I en la lucha sucesoria frente a Enrique II, la dinastía Trastámara, sucesores de Enrique, siempre ha gustado de traer su séquito a esta pequeña población en el centro de la Corona de Castilla. Su aire limpio, sus aguas claras y la ausencia de fuertes casas nobiliarias y clericales hacen de Madrid un sitio agradable donde los monarcas pueden reinar sin demasiadas injerencias y disfrutar de largas jornadas de caza.

Madrid ha ido creciendo a la sombra de su alcázar. En especial la población judía ha aumentado de forma considerable durante los siglos XIII y XIV, hasta que en el año 1391, desde Sevilla y como un reguero de pólvora, se ha extendido por toda Castilla una ola antisemita que ha reducido a cenizas las aljamas de muchas poblaciones.

Muchas familias de judíos han sido asesinadas, expulsadas o forzadas al bautismo. Este triste episodio, conocido como el pogromo de 1391, también ha golpeado a Madrid provocando la muerte de muchos judíos y la destrucción de la pequeña aljama a los pies del alcázar. Desde entonces, las pocas familias de judíos que han resistido se encuentran más dispersas por la mayoría de colaciones de la villa.

En aquellos turbulentos días, Hernando de Herrera era Corregidor, el cargo más importante dentro del Concejo de la villa. La facilidad con la que los alborotadores antisemitas atravesaron en mitad de la noche la puerta de Valnadú ha hecho sospechar a más de uno que fueron ayudados desde dentro.

El joven monarca, asesorado por su ayo Juan Hurtado de Mendoza, ordenó al Concejo que Hernando fuera destituido de su cargo, haciéndole caer en desgracia.

La familia Luján siempre ha apoyado a Hernando y se ha beneficiado de su influencia en el Concejo, por lo que esta destitución les ha hecho perder su privilegiada posición.

En su lugar, con el apoyo de la familia Vargas, que no ha dudado en aprovechar la brecha abierta para extender su control en la villa, Luis Ramírez ha sido nombrado nuevo corregidor.

No hacía mucho que Luis Ramírez y su mujer se habían trasladado al alcázar, cuando les sorprendió la noticia de una inminente visita de suma importancia.

Ruy López Dávalos, Camarero Real, llega a Madrid y debe ser recibido con honores en el alcázar. Su intención es la de adecuarlo para la llegada, en un par de meses, de la corte itinerante del Rey. Los últimos altercados antisemitas han creado dudas en el monarca y en su ayo, y han mandado a Don Ruy para comprobar de primera mano la situación en la villa de Madrid y acondicionar el terreno para la llegada de la corte. La llegada del Rey siempre genera gastos pero también la oportunidad de nuevas prebendas y de obtener el favor real y, por supuesto, se pretende agasajar al Camarero Real.

ESCENAS INTRODUCTORIAS DE CADA PERSONAJE

Estas escenas van a permitir a cada jugador ir conociendo su hoja de personaje sin tener que invertir mucho tiempo antes de la primera sesión de juego. Lo recomendable es hacer una breve introducción del contexto de cada personaje y continuar con su escena particular. Cada jugador desarrollará su escena de forma independiente, aunque no es necesario que se haga de forma separada. El resto de jugadores pueden ver la escena para que tengan toda la información. En estas escenas introductorias irán apareciendo algunos de los Pnjs más relevantes de la historia. Es importante leer primero toda la aventura para enfatizar las facetas más destacadas de los Pnjs. En la sección *Dramatis Personae* podrás encontrar una descripción de todos los Pnjs.

Cecilia Lago

Cecilia es una mujer de origen noble cuya familia disfruta de una buena reputación en la villa. Aunque acostumbrada a las intrigas de la corte, a Cecilia le mueve su principal pasión, la alquimia, interés que le viene de familia. Su abuelo era un incansable estudioso. Los recuerdos más felices de su infancia son las horas que pasaba en el laboratorio de su abuelo mientras él experimentaba y trabajaba. Tras la muerte de su abuelo, es ella quien usa el laboratorio hasta altas horas de la noche. Su padre aún guarda muchos de los libros y grimorios que estudió su abuelo y que le han servido a ella para aprender. Su familia, siendo una de las más importantes de la villa, está invitada a la cena de recepción del Camarero Real.

Cecilia es amiga íntima de Blanca Gato y de Tomás de Luján. Han compartido muchos momentos en su infancia y su adolescencia, aunque en los últimos años las responsabilidades les han hecho pasar menos tiempo juntos del que hubieran deseado. Cecilia tiene algunos conocimientos útiles de magia a los que es recomendable que el jugador preste atención, quizás durante algún tiempo muerto o algunas de las escenas introductorias del resto de personajes (ver *Anexos Hechizos de Cecilia Lago*).

Su escena comienza en la tienda de Hackim, en la plaza del Alamillo de la morería. Cecilia ha ido a encargar unos ingredientes para un remedio casero que está estudiando. Hackim es un viejo conocido de la familia Lago ya que su abuelo era un buen cliente. La tienda de Hackim es un carnaval de colores y olores atestada de botes y cestas con especias de todo tipo. La trastienda oculta muchas más sorpresas. Entre todas estas especias, componentes y condimentos para realizar guisos o remedios caseros, Hackim se encarga de tener bien nutrida su despensa de otros componentes menos habituales. No todo el mundo ve con buenos ojos tener almacenados restos de alimañas o incluso de algunos seres irracionales. Solo los clientes de confianza pueden acceder a algunas de esas mercancías, pues Hackim es perro viejo y después de tanto años en el negocio sabe como no meterse en problemas. Mientras Hackim está atendiendo a Cecilia entrará por la puerta Matías Ben Levi para hacer una visita al tendero.

Matías es un importante miembro de la comunidad judía y, tras las revueltas antisemitas, ha mandado a su familia a pasar una temporada fuera mientras él organiza el cambio de vivienda. Matías Ben Levi entra para saludar a su amigo Hackim de forma afectiva.

Hackim le preguntará a Matias por los ataques a la judería y por como se encuentra. Matías le dirá que ha cambiado su residencia a la casa que tiene en la morería en la plaza del Alamillo, justo al lado de la tienda de Hackim. Afortunadamente los negocios le van bien y él ha corrido mejor suerte que otros judíos menos adinerados, pero aun así la judería ha quedado en un estado ruinoso.

Matías reconocerá a Cecilia y la saludará. Le comentará sobre la visita del Camarero Real y que él también asistirá. Al irse Matias, Hackim le puede comentar a Cecilia que es un hombre importante en la villa. Ha hecho buenos dineros con los préstamos y si no ha sido atacado es porque tiene mucha influencia en el Concejo. Pocos judíos han quedado en Madrid tras los ataques; sólo aquellos con mejor posición social y algunos que permanecen escondidos para evitar nuevas agresiones.

Roque de Buitrago

Roque es miembro del cuerpo de alguaciles del Concejo madrileño. Vino a Madrid desde la sierra del norte, de su Buitrago natal, acompañando a un noble de la familia Lago. Es un hombre trabajador, honrado y leal. El noble, primo del padre de Blanca Gato, lo recomendó para que formará parte del cuerpo de guardia de la villa y pronto se hizo notar su valía. Suele coincidir en ronda con su compañero Ignatio. Entraron casi a la vez a formar parte del cuerpo de guardia de la villa y al ser ambos forasteros han hecho buena amistad.

Están haciendo la ronda habitual cuando, al llegar cerca de la iglesia de San Justo, escuchan unas voces que vienen de Puerta Cerrada. La puerta tiene muchos recovecos y es un sitio ideal para asaltos y atracos, sobre todo cuando anochece. Si se acercan verán que varios madrileños están atacando a un joven judío (David) que había salido con su hijo pequeño a conseguir algunos víveres. Cuatro hombres le están empujando y uno de ellos le propina un puñetazo y le tumba. Llevan palos y uno empuña un cuchillo. Si se enfrentan a ellos, primero se comportarán de forma desafiante y agresiva, pero en cuanto alguno sufra una herida huirán corriendo.

Tras el incidente Ignatio dirá que es *“mejor no comentar nada de esto al alguacil jefe Ruy Sánchez de Orozco. Durante todo este tiempo ha hecho lo mínimo posible por ayudar a los judíos. Dicen que tenía deudas con algunos de ellos y ha aprovechado la ocasión para evitar tener que pagarlas. Incluso se rumorea que él fue el que dejó la puerta de Valnadú abierta para que entrasen los asaltantes de la judería. Quitaron del cargo al antiguo Corregidor, ya sabes, el gordo, Hernando de Herrera, pero Ruy de momento se ha salvado de la culpa. Dicen que el Rey quiere solventar esto de raíz (más bien su ayo) y dar con los culpables, no se si la visita del Camarero tiene algo que ver con esto”*.

Cuando se alejen de la zona o al cabo de un rato, se encontrarán con otra pareja de alguaciles compañeros que les dirán que Ruy Sánchez de Orozco ha preguntado por Roque. Cuando vaya a hablar con él en sus dependencias en un edificio anexo al patio del alcázar, le informará de la llegada del Camarero Real y de la cena, durante la que Roque deberá estar de guardia.

Tomás de Luján

Tomás pertenece a la antigua familia nobiliaria de los Luján. Tomás es bastante alocado y casquivano, aunque inteligente e interesado en la medicina. Le gusta mucho el vino y las mujeres, y ha visitado muchas de las mancebías de la villa. Conoce bien los negocios de Alfredo Martín, un burgués que ha hecho una pequeña fortuna a base de tabernas y lupanares. Su madre, María de Luján, siente una gran envidia por la familia Vargas que le ha usurpado su posición. En especial por su miembro más relevante, Fruela de Vargas.

En su escena de presentación se encuentra en un nuevo local de los que regenta Alfredo Martín, situado cerca de San Miguel de los Octoes. Alfredo está atendiéndole personalmente, al ser una persona de familia notable, y le ofrecerá una copa de vino que será servido por muchachas y muchachos ligeros de ropa. Intentará entablar conversación con él preguntándole por temas tales como sus estudios, como se encuentra su madre y otras banalidades.

Tras unos minutos, un sirviente de la familia Luján llamará a la puerta preguntando por Tomás. Su madre le ha mandado llamar urgentemente. Cuando vaya a su casa en la plaza de San Salvador le estarán esperando María de Luján y Hernando de Herrera, antiguo Corregidor. Antes de entrar en las dependencias de su madre, podrá escucharla hablar con Hernando, y por el tono de su voz es fácil apreciar que no está contenta. Maldice la mala fortuna de la caída en desgracia de Hernando y de cómo ello ha arrastrado también a su familia. Cuando entre Tomás en la cámara le comentarán la llegada del Camarero Real y la invitación al banquete al que deberán asistir.

Su madre, muy preocupada, le pedirá que no haga de las suyas y que esté dispuesto para el evento que se celebrará esta noche. María estallará de rabia viendo que la llegada de Camarero puede favorecer aun más la posición de Fruela de Vargas. La insultará y maldecirá la buena relación que tiene con el nuevo Corregidor. La caída de Hernando ha provocado una pérdida de notoriedad de su familia. *“Tenemos que hacer algo para evitar que esto siga así, Hernando”*.

Blanca Gato

Blanca es una cortesana, hija de uno de los nobles más importantes de la villa, Tomás Gato, y su mujer de origen inglés, Inés (su nombre real es Agnes). Su familia tiene gran amistad con el Corregidor, Luis Ramírez. Conoce bien el Concejo y las intrigas palaciegas que se tramaban en el alcázar madrileño. Siempre ha demostrado tener gran perspicacia e inteligencia y en más de una ocasión ha resuelto algún crimen o entuerto, por lo que es una persona de plena confianza del nuevo Corregidor de Madrid, que conoce su valía y no dudará en recurrir a ella ante cualquier percance. Tiene don de gentes y sabe desenvolverse bien en las altas esferas. Es culta y le encanta leer, hábito que ha heredado de su padre, que es un hombre muy interesado en la literatura.

Su primera escena será llegando al alcázar. Junto con sus padres va paseando desde su casa, muy cercana al alcázar en la colación de Santiago, camino a la recepción del Camarero Real. Justo delante de ellos ven a unos mendigos que, aprovechando la afluencia de gentes pudientes, se han acercado a pedir limosna. Uno de los mendigos se adelanta al resto acercándose a la familia Vargas que va delante de la familia Gato. Por los gritos del resto de mendigos parece que se llama Said y es de origen musulmán. Cuando el mendigo se acerca a la familia Vargas se abalanza sobre ellos de una forma algo agresiva e inesperada. Said, claramente ebrio, se lanza a los pies de Fruela de Vargas pidiéndole limosna. Esta da un grito asustada por el movimiento del mendigo y rápidamente varios guardias se abalanzan sobre él para separarlo de la noble mujer. Fruela se va protestado airadamente sobre esos holgazanes borrachos y de como hay que hacer algo para limpiar las calles de la villa de esa escoria mora y judía. A la llegada de los Gato los mismos mendigos se acercan a pedir limosna, esta vez más controlados por los alguaciles de la ciudad.

A su llegada a la entrada del alcázar son recibidos por el Corregidor Luis Ramírez. Les recibe con afecto y cordialidad ya que son amigos desde hace años. Luis Ramírez se muestra tenso y preocupado pues lleva poco tiempo en el cargo y quiere dar una buena impresión ante el Camarero. Luis comentará con la familia Gato lo importante de la visita *“Es una oportunidad que no podemos desaprovechar, Tomás. Tenemos que dar muy buena impresión a Don Ruy (López Dávalos). Si el rey decide pasar aquí buena parte del año todos nos beneficiaremos de ello”* comenta nervioso y en voz baja con el padre de Blanca Gato. Luis es un hombre con aspiraciones en la corte, aunque no tiene un carácter muy fuerte, y en ocasiones como esta tiene que hacer un gran esfuerzo para no mostrar su estado de nerviosismo. Les invita a pasar y a que sigan a los sirvientes que les mostrarán donde deben sentarse.

LA CENA

Todas las familias nobles y personas importantes de la villa van llegando al alcázar para el banquete de recepción del Camarero Real. Los sirvientes se afanan en recibir y acompañar a los invitados hacia la sala principal del alcázar. Tanto el exterior como el interior del alcázar ha sido engalanado para el evento. Banderolas con los escudos y emblemas de la ciudad cuelgan de las torres del Homenaje y del Bastimento que flanquean la entrada principal del recinto amurallado del alcázar. Puede verse el antiguo emblema de la villa con una piedra sumergida en agua golpeada por dos hachas. Junto a ellas, otras banderolas muestran a un oso alzado sobre sus cuartos traseros apoyado en un árbol.

El patio de armas en el interior del alcázar ha sido acondicionado para el evento con la ampliación de las cuadras, donde los mozos atienden a las monturas de los invitados. En frente de las cuadras se ha construido una estructura de madera acondicionada como aseos para los invitados.

Justo frente a la entrada del alcázar, atravesando el patio de armas, está la puerta de acceso al edificio principal. Los invitados que van entrando por esta puerta suben por la escalera de piedra hacia el primer piso. Allí, los sirvientes les indican como llegar a la amplia sala de recepciones, donde se ha habilitado una gran mesa en forma de herradura. Grandes tapices cubren las paredes para proteger del frío invernal mientras una enorme chimenea caldea la estancia en uno de los lados del salón.

Poco a poco los invitados van sentándose alrededor de la mesa ocupando los lugares que por protocolo le son asignados. El Camarero Real, Ruy López Dávalos, se sitúa en el centro de la mesa junto con su hijo, el obispo de Plasencia, Pedro López Dávalos. A su derecha y su izquierda se sientan los miembros de las familias más influyentes, la familia del Corregidor Luis Ramírez y la familia Vargas. Los sirvientes riegan las copas de todos los invitados con buen vino del alfoz de la villa y de pueblos cercanos como San Martín de Valdeiglesias y El Molar.

Pronto empieza a aparecer una sucesión de platos elegantemente adornados con carnes de venado, jabalí y aves aderezados con frutas. Luis Ramírez no ha reparado en gastos y está tirando la casa por la ventana para impresionar al Camarero Real. En una esquina, un grupo de músicos con instrumentos de cuerda y viento amenizan la velada.

Miembros del cuerpo de alguaciles velan por la seguridad del recinto. Algunos apostados en la puerta de entrada y otros en las torres y adarves de la muralla, controlan el acceso de los invitados y evitan posibles intrusiones por parte de algunos de los mendigos que se arremolinaban en la entrada.

Ruy Sánchez de Orozco supervisa la vigilancia y, aunque no espera que haya ningún problema grave de seguridad, sigue las instrucciones de Luis Ramírez para mostrar una apariencia de control de la situación ante el Camarero Real.

Apostado junto con otros compañeros del cuerpo de alguaciles en el interior del salón principal se encuentra Roque de Buitrago. Ruy Sánchez de Orozco entra y sale de la estancia controlando a los alguaciles, aunque pasa la mayoría del tiempo en el interior de la sala, donde la temperatura es mucho más agradable, y aprovecha la ocasión para entablar conversación con algunos de los invitados.

Distribución de los invitados

Ver la sección *Dramatis Personae* para la descripción de todos estos personajes.

* La familia del Corregidor Luis Ramírez se sienta a la derecha del Camarero Real y su hijo, que ocupan el centro de la mesa principal. A la izquierda del Camarero se sitúa la familia Vargas. Fruela, la madre, Diego, el hijo mayor, y Teresa, la hija pequeña. Constanza de Castilla se sienta junto a Urraca Ramírez, esposa del Corregidor.

* En otra mesa se sienta la familia Luján (María, la madre, Tomás, el hijo mayor, y Enrique, el hijo pequeño) y junto a ellos está Hernando de Herrera, que comerá con fruición de todos y cada uno de los platos que vayan trayendo. En un extremo está sentado Alfredo Martín, que intentará entablar conversación con Tomás de Luján. En esta mesa también está Ruy González de Clavijo.

* En otra mesa están las familia Gato y Lago. Por los Gato están Tomás (padre), Inés (madre) y Blanca (Pj). Por los Lago están Felipe (padre), Lope (tio de Cecilia) y Cecilia (Pj). En esta mesa están sentados también Matías ben Levi y el Maestre alarife Hasán.

Alrededor de las mesas y haciendo guardia en las puerta hay varios alguaciles, entre ellos Roque de Buitrago. Ruy Sánchez de Orozco, también presente, estará atento a sus hombres.



Principales conversaciones y eventos durante la cena

Describe el alcázar con todos los detalles a los jugadores, la organización del banquete, la llegada de los vinos, las viandas, los movimientos de los sirvientes, etc. Si los PJs quieren obtener más información sobre alguno de los participantes en el banquete o sobre las conversaciones serán necesarias tiradas de Descubrir, Escuchar, Empatía, Conocimiento de Área (Madrid) o Corte, dependiendo del tipo de pregunta que hagan.

A partir de este momento, dependiendo de lo que hagan, los Pjs pueden participar o presenciar algunas de las conversaciones que se detallan a continuación. Si los Pjs se mantienen a la expectativa se verán envueltos, sin que ellos hagan nada, en muchas de estas conversaciones y podrán participar en ellas. Estas conversaciones darán pistas para la investigación posterior y otras pueden llevar a pistas falsas para hacer más rica la trama. El orden de las conversaciones no tiene porqué ser el que se describe a continuación.

El Dj puede saltar libremente de una a otra dependiendo de lo que hagan los Pjs o lo que requiera la situación de la partida. Algunas de las conversaciones pueden tener lugar mientras dure la cena, pero pasado un tiempo los comensales se relajarán y se levantarán de su sitio y se moverán por la sala, de modo que la distribución de los participantes en las conversaciones puede variar a discreción del Dj. De hecho es recomendable que se permita el movimiento de los Pjs y los Pnjs. Algunos saldrán del salón principal y volverán a regresar después de ir hacia las letrinas en el patio de armas u otros lugares. Es necesario que el movimiento de los Pnjs sea libre, para que los Pjs no tengan plena certeza de quien está o no está presente en la sala en los momentos finales de la cena, cuando los acontecimientos se precipiten (ver *La muerte del Camarero Real*).

* María de Luján y Hernando de Herrera mantienen una conversación discreta criticando a Fruela de Vargas. Ambos esperan que ojalá les salga mal esta jugada y no ganen el favor del monarca. Esto puede ser oído por Tomás de Luján que estará sentado cerca de ellos. Además, mientras hablan, llama la atención la fruición con la que Hernando de Herrera

se emplea en dar buena cuenta de los muchos platos que van trayendo los sirvientes. El bueno de Enrique, el hijo pequeño de María, mirará de izquierda a derecha siguiendo las conversaciones con educación, tirando de la manga de su madre para preguntarle alguna cosa al oído cuando la ve muy airada.

* Alfredo Martín aprovechará para sentarse cerca de Tomás de Luján y, con mucha discreción, mantener una conversación con él para que le vean cerca de una familia noble. Incluso le comentará que tiene una hija que sería perfecta para el joven noble de la familia Luján. Todo el mundo sabe el tipo de negocios que tiene Alfredo, por lo que no tiene muy buena fama en la villa, aunque tiene buenos contactos y mucho dinero que sí son apreciados por las familias nobles. Ruy González de Clavijo hablará también con la familia Luján y será consultado por unos terrenos que los Vargas quieren comprarle cerca de San Andrés. Al parecer los Vargas quieren construir una capilla para guardar los restos del santo. "¡Acaso se creen que esos restos son suyos!" exclamará indignada María de Luján.

* Felipe Lago y Tomás Gato entablarán una larga conversación sobre libros. Ambos son muy aficionados a los manuscritos y gastan muchos dineros en ampliar su colección. Felipe Lago le comentará que recientemente le han traído desde Inglaterra un manuscrito que se está haciendo muy popular allí. Es una colección de cuentos y poemas escritos por un tal Geoffrey Chaucer de Canterbury (Ver más adelante *El cuento del Clérigo*). Lope Lago también participará en la conversación y tanto Blanca Gato como Cecilia Lago estarán presentes en la misma.

* Matías ben Levi será preguntado por Felipe Lago y Tomás Gato sobre como se encuentra y como están él y su familia. Ambos le muestran su disconformidad con los sucesos ocurridos últimamente y los achacan a la incultura del populacho y a la inoperancia del antiguo Corregidor (Hernando de Herrera) y el alguacil mayor (Ruy Sánchez de Orozco) que no supieron parar esta oleada de violencia. *"Ya se veía venir de lejos, pues había pasado en muchas otras villas y ciudades antes de llegar a Madrid"*, comentan. Igual que han destituido al antiguo Corregidor no sería raro que hicieran lo mismo con Ruy Sánchez de Orozco, el alguacil mayor, *"esperemos que el Camarero Real tome cartas en el asunto y reporte esa situación a la Corte. Todo el mundo comenta que él fue el responsable de que esa horda entrase por la puerta de Valnadú. Sería interesante comentarle algo"*. Pueden comentar la llegada del edicto de protección del monarca (ver *El edicto de Enrique III*). El maestre alarife Hasán también estará presente en las conversaciones.

* Roque podrá escuchar, al pasar cerca de la familia Vargas, una conversación entre Fruela de Vargas y su hijo Diego de Vargas.

Fruela está reprendiendo a su hijo y pidiéndole que se tranquilice. Diego calla y asiente meditando con la mirada puesta en el infinito. Su hermana pequeña, Teresa, intentará animarle tirando alguna miga de pan hacia los sirvientes cuando su madre no la mira. Otra conversación en la mesa principal será la de Constanza de Castilla, que charlará amigablemente con Urraca Ramírez, esposa del Corregidor. Está preocupada por las muertes y marcha de judíos de la villa. Recibían muy buenos dineros de esa gente y ahora la economía del monasterio de Santo Domingo se puede ver afectada. Urraca asiente y se hace cargo de la situación.

* Pedro López Dávalos preguntará a algún PJ, a alguien de las familia Gato o Lago o a Matías Ben Levi por Alfonso Martín y algún PJ puede escuchar la conversación o ser el interlocutor escogido por Pedro. Le hablarán sobre su pasado judío y de cómo el converso levantó sus negocios en la ciudad y comentará, de forma muy puritana, lo deplorable que le parece que alguien que se dedica al mercadeo de la carne tenga un puesto tan relevante en la villa y haya sido invitado a la recepción de su padre.

LA MUERTE DEL CAMARERO REAL



La velada pasa sin mayores incidentes; todo el mundo come, bebe y escucha a los músicos que amenizan el banquete. Los asistentes se van relajando, mientras los sirvientes entran y salen sin parar de la estancia. Algunos invitados también se mueven para estirar las piernas o hacer aguas menores. En el exterior comienzan a escucharse unos fuertes truenos y el cielo de Madrid comienza a descargar un copioso aguacero.

En un momento dado, uno de los soldados del alcázar entra rápidamente y se dirige hacia el Corregidor, Luis Ramírez. Una tirada de Descubrir fácil (+25) indicará que algo ha pasado. Ni Ruy Sánchez de Orozco ni Diego de Vargas están en la sala, aunque es difícil

notar su ausencia, ya que mucha gente no está sentada en su sitio inicial y algunos no están siquiera en el salón principal Luis Ramírez se levanta de su sitio y rápidamente se dirige hacia el patio del alcázar.

Si le sigue algún Pj verá que el Corregidor y el alguacil que le ha avisado van hacia una estancia en un lado del patio que se utiliza como letrina. Dentro de ella se encontrarán el cuerpo sin vida, aun caliente, de Ruy López Dávalos. Si los PJs no han venido aun, Luis Ramírez mandará llamar a Tomas de Luján, por si pudiese hacer algo por el Camarero Real. Mucha otra gente empezará a bajar para ver lo que ha pasado y se montará un gran revuelo en el patio del alcázar. Pedro López Dávalos vendrá corriendo a ver a su padre y se lanzará sobre él al ver el cuerpo de su progenitor sin vida.

Tras el caos inicial, el Corregidor pondrá orden y pedirá que lleven el cuerpo del Camarero a sus aposentos y que lo preparen para llevarlo a la capilla de San Miguel de la Sagra para velarlo. Su hijo Pedro le acompañará en todo momento. Si los Pjs hablan con el Corregidor le notarán fuera de sí y muy preocupado por las consecuencias de este suceso. Al saber de la pericia y la perspicacia de Blanca Gato, le pedirá a ésta que mantenga los ojos bien abiertos esta noche por si detecta algo que pueda servir de ayuda para encontrar al culpable del asesinato.

También le pedirá que, a primera hora de la mañana, se presente junto con Tomas y Cecilia en su cámara en el alcázar, para encargarnos oficialmente la investigación del crimen. Le informa que Roque, el alguacil, se unirá a ellos para que les ayude en lo que sea menester.

Es posible que los PJs emprendan acciones para tratar de descubrir al asesino del Camarero Real antes de esta conversación con el corregidor. En el siguiente apartado, *Investigando la muerte del Camarero*, podrás ver alguna de las posibles acciones que podrán realizar tanto antes como después de hablar con el Corregidor. Debido al gran revuelo formado entre los invitados y a que muchos de ellos empiezan a temer por sus vidas en cuanto aparezca el cadáver del Camarero, la gran mayoría de los asistentes empezaran a irse hacia sus casas, por lo que será imposible retenerlos para que los Pjs les interroguen. Además no estaría bien visto que la autoridad, en este caso el Corregidor, retuviese a los miembros de las familias nobles, lo que les haría parecer sospechosos de tan horrible felonía. El fuerte aguacero que está cayendo no invita a pasar mucho tiempo en el patio de armas del alcázar, por lo que muchos de los invitados, al salir y ver lo sucedido, se marcharán hacia sus viviendas sin entretenerse en demasía.

INVESTIGANDO LA MUERTE DEL CAMARERO



La labor del DJ controlar la cantidad de información que les va llegando a los jugadores. Dependiendo de las acciones y preguntas que ellos vayan haciendo se les pueden ir pidiendo determinadas tiradas contra alguna competencia concreta. También si la acción o pregunta es muy específica puede saltarse la tirada concreta y dar la información más obvia, evitando detalles que requieran cierto conocimiento más profundo.

La información que se detalla en los siguientes apartados puede ser conseguida justo después de encontrar el cuerpo del Camarero o durante los días siguientes, cuando continúen con la investigación. No des toda la información de golpe, puedes ir dosificándola para que los Pjs vayan tirando del hilo.

El cadáver

Si son capaces de acercarse a ver el cadáver verán que está boca abajo sobre un charco de sangre. Los ropajes alrededor del tronco del Camarero están completamente teñidos de rojo, por la sangre que proviene del abdomen y de la parte lumbar. Una tirada de Medicina indicará que la herida es compatible con un arma penetrante, que le ha entrado por el abdomen y le ha salido por la espalda. Tiradas de Descubrir o Espadas o Cuchillo podrían indicar que el tipo de herida es compatible con la de una espada. Tampoco podrán hacer una inspección visual muy pormenorizada pues lleva gruesos ropajes, aunque si el médico, Tomás de Luján, le asiste podrá liberar al asesinado de parte de los mismos al intentar ver si puede salvarle, al igual que podría hacer su hijo Pedro cuando se encuentre el cadáver de su padre. Las manos del Camarero tienen unos profundos cortes. Su espada y su daga permanecen envainadas. Posteriormente, en los aposentos del Camarero, será desnudado y amortajado para ser llevado a la capilla de San Miguel de la Sagra para su velatorio, por lo que si acompañan a su hijo Pedro con alguna excusa podrán obtener parte de esta información en ese lugar.

El escenario del Crimen

El cadáver aparece en las letrinas anejas al patio de armas, acondicionadas para los invitados de la cena. El interior de la estancia está iluminada por unas palmatorias colgadas en las paredes y desde la puerta de entrada hasta las cabinas con las letrinas hay unas escasas tres varas de distancia. Un éxito en una tirada de Descubrir indica que la posición en la que se encuentra el cadáver y las marcas de sangre sugieren que el ataque se produjo de frente cerca de la salida de una de las cabinas y que, por tanto, es muy posible que la víctima viesse venir al atacante. Si interrogan a los sirvientes o alguaciles les dirán que nadie escuchó ningún grito de auxilio o socorro.

Interrogando a los guardias

Había varios guardias apostados alrededor del recinto y en los adarves de la muralla del alcázar.

Algunos estaban dentro del comedor principal y otros en la puerta de entrada del alcázar. Los soldados de la puerta, al estar de guardia hacia el exterior del recinto, no vieron ni escucharon nada hasta que se formó el revuelo en el patio de armas. Vieron salir, no mucho rato antes de que se encontrase el cuerpo, a Hernando de Herrera, que se marchaba hacia su casa en la plaza de San Salvador. Parecía no encontrarse del todo bien, quizás había bebido o comido en demasía.

Algunos de los soldados del adarve contarán que momentos antes de que se encontrase el cuerpo del Camarero fueron llamados hacia el lado noreste del alcázar: *“Al parecer se escucharon algunos gritos y se temía que se estuviera intentando asaltar el alcázar pero cuando llegamos allí no vimos nada extraño”*. Al principio serán reticentes en decir quien les hizo ir hacia esa zona, pero si se les insiste un poco dirán que fue una orden de Ruy Sánchez de Orozco, que apareció por el adarve y les ordenó que inspeccionaran esa zona de la muralla. Alguna tirada de Mando o unas buenas palabras por parte de los Pjs o si confraternizan con algunos de los alguaciles, en alguna taberna invitándoles a vino o siendo generosos con su bolsa, puede ayudar para que se les suelte la lengua.

Interrogando a los sirvientes

La mayoría estuvieron muy ajetreados atendiendo a los invitados en el salón principal y, momentos antes del asesinato, mucha gente entraba y salía del comedor. Una buena tirada de Elocuencia conseguirá encontrar a algún sirviente que consiga recordar que vio salir al Camarero y momentos después vio salir también a Ruy Sánchez de Orozco, Diego de Vargas, Hernando de Herrera y a Constanza de Castilla.

Alguno de los sirvientes podrán confirmar que se cruzaron con Constanza de Castilla por los pasillos del alcázar; parecía algo perdida, como si buscase algo. Si interrogan a alguno de los mozos de las cuadras encontrarán a uno de ellos, Nuño, que desde las caballerizas vio entrar al Camarero Real a las letrinas y después estuvo atendiendo a una de las monturas, que



empezó a alterarse sin motivo aparente. Al volver a mirar hacia el patio de armas vio que un hombre se adentraba de nuevo hacia la sala comedor. El hombre era de aspecto noble y vestía buenos ropajes aunque al ser de noche no era fácil identificar con precisión el color ni los detalles.

Interrogando a otros invitados

Las primeras horas justo después del asesinato del Camarero todo será muy caótico y será difícil que puedan hablar con algunos de los invitados. La mayoría se marcharán rápidamente ante el revuelo formado temiendo por sus vidas, pues hay un asesino suelto y nadie sabe quién es. Por tanto, muchos de los invitados estarán ya fuera del alcázar tras el revuelo inicial, y otros puede que estén en San Miguel de la Sagra velando el cadáver o esperando su llegada. También podrán hablar con ellos los días siguientes a la muerte del Camarero, ya sea buscándoles en el alcázar o en sus lugares de residencia.

Pedro López Dávalos

Estará con el cuerpo de su padre en todo momento, primero en sus aposentos mientras lo preparan y después en San Miguel de la Sagra. No estará muy abierto a conversar. Está en estado de shock por lo que ha pasado y tan solo pide que se encuentre al culpable de esta tropelía. *"No quedará impune"* no para de decir, *"aunque ahora lo que necesito es rezar por el alma de mi padre"*. Sabe que Diego de Vargas ha tenido algún desencuentro con su padre, aunque nunca supo mucho los detalles ni pensaba que la cosa fuese tan grave como para provocar un acto tan bellaco, pero es su principal sospechoso aunque no tiene pruebas.

Ruy Sánchez de Orozco

En un primer momento aparecerá junto con todos los invitados tras ser encontrado el cuerpo. Después de eso informará al resto de alguaciles sobre lo que deben hacer esta noche y se marchará con la excusa de que debe organizar la búsqueda de los atacantes del Camarero.

Después será difícil dar con él. Permanecerá escondido en algunos lugares de la villa sabiendo que puede ser uno de los principales sospechosos. Haz que pase desapercibido tras la muerte del camarero y que cuando los Pjs se quieran dar cuenta de su ausencia ya sea demasiado tarde.

Hernando de Herrera

Se marchó poco antes de que el Camarero fuera asesinado, al encontrarse indispuerto. Se dirigió hacia su casa en la plaza de San Salvador. Si los Pjs intentan ir a hablar con él, les atenderán sus sirvientes y les dirán que no puede recibirles, que se encuentra indispuerto desde hace unos días. Si la visita es muy tarde puede que se lo encuentren ya justo después de su muerte (ver *Gula*).

Constanza de Castilla

Salió del comedor tiempo antes de que se encontrara al cadáver para buscar a Urraca Ramírez que estaba en sus aposentos privados. Habían hablado durante la cena sobre un bonito misal que Doña Urraca quería donar al convento de Santo Domingo y le había invitado a verlo. Si hablan con Doña Urraca les dirá que nunca llegó a sus aposentos y que, extrañada, salió a buscarla y la encontró en el patio, junto con el resto de invitados tras descubrir el cuerpo del Camarero. Doña Constanza reconocerá que se extravió en el Alcázar y no supo encontrar fácilmente los aposentos de Doña Urraca y que mientras lo buscaba escuchó el revuelo en el patio de armas y salió a ver que ocurría.

Diego de Vargas

Se encontrará entre todas las personas que se arremolinan en el patio de armas tras descubrirse el cuerpo del Camarero. Tras eso saldrá con su madre y su hermana hacia su casa, cerca de la Iglesia de San Andrés. No habrá ocasión a que hablen con él pues será de los primeros en irse junto con su familia, mientras los Pjs están investigando el cadáver. Al día siguiente estará en la reunión con el Corregidor.

¿QUÉ OCURRIÓ EN LA CENA?



fectivamente Diego de Vargas tenía una inquina personal con el Camarero Real. Tuvieron un desencuentro hace años cuando Diego sirvió de paje real en la corte. El Camarero Real recriminó a Diego un comportamiento indigno y le obligó a que abandonara el puesto. Diego nunca le perdonó que cortara de raíz sus aspiraciones cortesanas y quería aprovechar la visita del Camarero para hacerle pagar su afrenta.

Su madre sabía de esta inquina pero nunca pensó que podría llegar a hacer lo que su hijo ha acabado haciendo.

Diego aprovechó que conocía a Ruy Sánchez de Orozco para pedirle que alejara a todos los guardias de esa zona del alcázar, con la excusa de que iba a aprovechar la salida de Matías ben Levi. Supuestamente, iba a amenazarle para que cesara en su empeño de culpar a Ruy Sánchez de Orozco por su implicación en la revuelta antisemita.

Diego de Vargas le dio el aviso a Ruy y éste no se percató de que el que había salido era el Camarero y no Matías ben Levi. Ruy ordenó a los alguaciles de los adarves que fueran hacia el muro noreste con la excusa de que se habían escuchado ruidos extraños y que podría ser un asalto al alcázar. Cuando Ruy vio el cuerpo del Camarero entendió que había sido engañado y que no se ponían las cosas muy bien para él.

LA REUNIÓN CON EL CORREGIDOR



uis Ramírez les recibirá temprano en sus aposentos. Es posible que de las pocas cosas que hayan sacado en claro de lo que vean tras el asesinato, es que Diego de Vargas es el principal sospechoso y que aunque haya otros implicados con posibles móviles (Hernando de Herrera, Familia Luján, Ruy Sánchez de Orozco) ninguno parece tener una implicación tan directa como Diego de Vargas.

Puedes pedirle a los Pjs una tirada de Escuchar cuando se vayan acercando a la puerta de la cámara del Corregidor. Si la consiguen escucharán, a través de la puerta, la voz de una mujer comentando algo de forma exasperada, aunque no llegan a entender con claridad lo que dice. Solo palabras sueltas como *"esto no se puede saber"* o *"esto no nos conviene"* o *"aún podemos sacar provecho de esta situación"*. Cuando lleguen a la cámara privada de Luis Ramírez encontrarán que están allí presentes también Fruela de Vargas y Diego de Vargas. Luis les explicará las consecuencias de la muerte del Camarero Real y como puede afectar al futuro de la villa. *"Puede que el rey tome represalias frente a semejante afrenta, ¡Debemos encontrar al culpable de esta felonía!"*. Notarán las miradas preocupadas de la familia Vargas que de forma inquisitiva intentan ver la reacción de los personajes. Luis Ramírez sabe que el culpable ha sido Diego de Vargas, pero tiene que intentar taparlo como sea y encontrar a

otro culpable que pueda hacer perdonable esta afrenta en la corte.

Fruela de Vargas ha usado toda la influencia que tiene con el Corregidor y en el Concejo para salvar a su descerebrado hijo, que ha actuado llevado por su ira sin pensar en las consecuencias políticas de sus actos. Los tres están de acuerdo en que se cargue con la culpa a Ruy Sánchez de Orozco; es el alguacil jefe del antiguo Corregidor y aún no ha pagado por lo que todo el mundo sabe que hizo en el asalto a la judería. Luis Ramírez pedirá a los Pjs que intenten encontrarle y buscar pruebas de su culpabilidad. *"Desde anoche no se le ha vuelto a ver y se le vio salir del alcázar poco tiempo después del asesinato del Camarero"*. Obviamente Luis no puede confesar abiertamente sus intenciones e intentará convencer a los Pjs de que Ruy es el culpable del asesinato, aunque los jugadores sospechen de Diego.

POSIBLES VÍAS DE LA INVESTIGACIÓN



asta aquí la historia es bastante lineal. Ha habido un asesinato y es posible que las pruebas que vayan encontrando los jugadores apunten a Diego de Vargas como culpable. Sin embargo el Corregidor, de forma velada les dejará caer en la reunión que deben encontrar al culpable, haciendo hincapié en que el culpable no comprometa a la relación entre el monarca y la villa de Madrid, por lo que les insta a que encuentren a Ruy Sánchez de Orozco y le hagan confesar su culpabilidad.

Sin embargo, los jugadores durante la investigación, van a ser testigos de nuevas muertes que van a complicar el caso (ver *Un plan oculto*) lo que permitirá al Dj crear confusión y mostrar a otros invitados de la cena como culpables de todas esas muertes, aunque como se verá más adelante no tendrán relación directa.

A continuación se muestran posibles vías de investigación que los jugadores podrán seguir para dar con un "culpable adecuado" para el Corregidor, ya sea Ruy Sánchez de Orozco u otra persona. Estas vías de investigación se entrelazarán necesariamente con el resto de sucesos de los que van a ser testigos los jugadores. De hecho la investigación por la muerte del Camarero no es más que la excusa para que los jugadores se vayan desplazando por Madrid y se vayan topando con el resto de "incidentes".

Ruy Sánchez de Orozco

Será un buen cabeza de turco y de hecho la principal baza para Luis Ramírez y los Vargas. Tan pronto como vea la escena del crimen comprenderá que ha sido embaucado por Diego de Vargas y desaparecerá rápidamente. Nadie le habrá visto y permanecerá escondido ya que es un hombre perspicaz y sabe que un problema como este no le va a venir nada bien, más aun teniendo en cuenta las sospechas que hay sobre él y el asalto a la judería. Es una persona conocida en la villa debido a su cargo público de alguacil jefe.

Su morada está en un inmueble cercano a la puerta de Valnadú. Si se acercan por allí encontrarán la puerta cerrada.

No será fácil acceder al domicilio. Se encuentra en la planta superior de una de las humildes viviendas de la colación de San Juan. En la planta baja, un vecino con cara de pocos amigos se asomará por la puerta si escucha ruidos o intentos de forzar la puerta de acceso a la escalera que lleva hacia la planta de arriba, donde está el domicilio de Ruy. Acceder trepando por una ventana no es factible, al contar sólo con ventanucos minúsculos para ventilación. Deberán forzar la puerta, para lo cual pueden usar la fuerza, a riesgo de llamar la atención en el vecindario, o usar los ungüentos de Cecilia. El interior de la casa es relativamente humilde, una estancia con un camastro, un par de baúles para guardar enseres y una mesa con un par de sillas por mobiliario. No parece que Ruy haya estado por aquí en los últimos días. Entre sus enseres están sus ropajes y algunas armas viejas. Lo único interesante que pueden encontrar con una buena tirada de Descubrir son algunos documentos, donde se especifican algunas deudas contraídas por Ruy con algunos prestamistas judíos. Si consiguen leer los documentos verán que una de las deudas más cuantiosas ha sido contraída con Matías ben Levi.

También pueden intentar buscarle o registrar las dependencias del alguacil mayor en el alcázar, cerca del patio de armas. No encontrarán gran cosa allí. Si preguntan entre sus conocidos pueden recomendarles que visiten un par de sitios que solía frecuentar, algunas mancebías y tabernas. Puede ser una buena ocasión para hacer llegar a los Pjs a algún lugar cercano a la mancebía de Alfredo Martín (ver *Luxuria*) o a la casa de Matías ben Levi (ver *Avaritia*).

Buscar otro cabeza de turco

Otra alternativa sería intentar culpar a algún ciudadano poco poderoso entre los judíos o entre los moros. Ambas minorías últimamente se han sentido atacadas y capturar a algún pobre diablo y hacerle confesar puede ser una solución algo tosca pero efectiva. Mientras intentan buscar al posible cabeza de turco pueden pasar cerca de la mancebía de Alfredo Martín o de la casa de Matías ben Levi. Si se toma esta deriva menos probable puedes echar mano de David, el judío que fue atacado por los madrileños en la escena de presentación de Roque. Algún encuentro casual de David con el grupo puede servir para que unos Pjs sin escrúpulos le embauquen o le fuercen a confesar un delito que no cometió para satisfacer al Corregidor.

Responsabilizar a Hernando de Herrera

Hernando fue visto salir de la cena casi a la vez que el Camarero y los últimos acontecimientos no le han dejado en buen lugar. Perfectamente podría haber organizado un asalto para dejar en evidencia al nuevo Corregidor. Desde la recepción ha permanecido en su casa indispuerto y si van a visitarle no podrán hablar con él, pues se encuentra recluido en sus aposentos (ver *Gula*). Si en algún momento vigilan su casa o se dirigen a ella puede que vean entrar a Pedro López Dávalos, hijo del Camarero, que querrá entrevistarse con él para que confirme sus sospechas sobre Diego de Vargas.

UN PLAN OCULTO

Lope es el tío de Cecilia Lago, la alquimista. Es el párroco de la iglesia de San Miguel de la Sagra y, como otros miembros de su familia, se ha interesado en investigar mas allá de lo meramente terrenal. En su afán por ampliar su conocimiento, estudió en viejos libros y grimorios la corte celestial y con ella la corte infernal. Estudió sobre las debilidades de los hombres y sobre cómo el pecado está en su naturaleza. Finalmente la búsqueda obsesiva de información le hizo presa fácil para los demonios del inframundo, y estos le embaucaron haciéndose pasar por entes celestiales y haciéndole oír voces que le guiaban. Quizás su tendencia esquizofrénica y psicopática ayudaron algo a que eso ocurriese. Finalmente el demonio Rishaff, demonio castigador de los pecados, se hizo pasar por el ángel Samael, que vela por las almas pecadoras y se encarga de su castigo.

El demonio va a guiar la mano de Lope para realizar una serie de crímenes donde, mediante el uso de magia negra, algunos pecadores expiarán sus pecados con dolor y sufrimiento. Además, con sus muertes, Lope podrá conseguir los componentes que le reclama el demonio Rishaff (en forma del ángel Samael) para completar su invocación final y su reencarnación en la tierra para poder campar a sus anchas entre pecadores. Lope se sentirá guiado por un ángel divino y no se planteará la naturaleza de sus acciones. Lleva tiempo acumulando componentes y practicando hechizos que le ha enseñado el demonio y la muerte del Camarero ha sido la chispa que estaba esperando para empezar su gran obra. Es recomendable no poner mucho el foco de atención

en Lope y usarle como un Pnj de relleno en las escenas iniciales de la aventura; durante las conversaciones de la cena, en las visitas a San Miguel de la Sagra donde se vela el cuerpo del Camarero, etc.

El reto para el DJ en esta aventura es ir intercalando los asesinatos de Lope en la investigación sobre la muerte del Camarero Real. Esto creará confusión en los jugadores y es probable que inicialmente piensen que todas las muertes son fruto de la misma mano ejecutora. A medida que los Pjs vayan descubriendo el carácter irracional de los nuevos crímenes, empezarán a atar cabos y darse cuenta de que están ante un asesino en serie con una motivación muy particular.

Las muertes pueden ir apareciendo en diverso orden dependiendo de los movimientos de los jugadores. No fuerces las situaciones para que vayan a un lugar concreto. Aprovecha sus movimientos para plantearles una u otra escena, dependiendo de lo que demande el devenir de la partida. Las muertes que más fácilmente encajan tras la muerte del Camarero Real son la del mendigo Said (ver *Acidia*) y la de Alfredo Martín (ver *Luxuria*). Después, es fácil que encuentres ocasión en alguna visita a la morería para presentar la muerte de Matias ben Levi (ver *Avaritia*) y tiempo después la de Hernando de Herrera (ver *Gula*). Por último intenta dejar para el final la escena de la muerte de Pedro López Dávalos (ver *Ira*) lo que desencadenará en el descubrimiento del plan de Lope y la última escena "*Invidia et Superbia: La invocación*".

Cada una de las escenas se describen de una forma organizada para facilitar su uso durante la partida. Se indica quien es la víctima, posibles sitios para su localización, una descripción de la escena que podrás ir adaptando a las necesidades de tu partida, pistas que se podrán encontrar en la escena del crimen y por último posibles pérdidas de IRR. A continuación se describen las cinco primeras escenas; *Acidia*, *Luxuria*, *Avaritia*, *Gula* e *Ira*. Antes de entrar en la escena final se describen algunas posibles escenas que se pueden dar durante el transcurso de la partida y que podrás usar, o no, dependiendo de lo que hagan los jugadores. Por último se describen la búsqueda final de Lope y la última escena *Invidia et Superbia: La invocación*.

ACIDIA



La pereza es una tristeza de ánimo que aparta al creyente de las obligaciones espirituales o divinas, a causa de los obstáculos y dificultades que en ellas se encuentran. Lope elegirá como víctima representante de este pecado al mendigo Said, que apareció en la puerta del alcázar en la escena de presentación de Blanca Gato.

Localización

La localización más plausible para esta escena es la Puerta de Valnadú, aunque puede ser en cualquier otra puerta o tramo de la muralla. Tras el asesinato del Camarero, este será amortajado y velado en la iglesia aneja al alcázar, San Miguel de la Sagra, donde Lope oficiará los responsos. Lope aprovechará la vigilia del cuerpo del Camarero y se ausentará el tiempo necesario para encontrar a Said y cometer el crimen. Debido a la fuerte lluvia tomará prestada la capa de Pedro López Dávalos que luego devolverá sin que nadie lo note.

Usará los túneles secretos (*qanat*) que recorren la ciudad de Madrid para entrar y salir del alcázar sin ser visto desde San Miguel de la Sagra. Tras la muerte del camarero puede que los Pjs pasen por alguna de las puertas de la muralla, en cuyo caso podrían encontrar el cuerpo ellos mismos.

Otra alternativa es que se les ordene a Roque y a su compañero Ignatio que vigilen la sección norte de la muralla y sean ellos los que encuentren el cadáver. Algún alguacil compañero de Roque, tras la muerte del Camarero y cuando se haya calmado todo, puede comentarle que, antes de partir, Ruy Sánchez de Orozco dejó directrices para todos los alguaciles, y que le encomendaban la guardia de la puerta de Valnadú a Roque e Ignatio.

Escena

Encontrarán el cuerpo colgado de la muralla de Madrid. Es recomendable que sea el primer cadáver que aparezca y lo hará mientras comienza la investigación sobre el asesinato del Camarero Real. La escena no entrañará ningún peligro para los Pjs, salvo el susto que pueda acarrear encontrarse el cuerpo balanceándose acunado por el viento de la tormenta, que copiosamente cae sobre Madrid.

La muerte de un vagabundo como Said no preocupará en exceso a las autoridades. “*Un musulmán y encima borracho*” pensarán; sin embargo la forma en la que aparece su cadáver debe inquietar a los Pjs. No parece que haya sido muerto en una revuelta, sino de forma premeditada y con alevosía. El cadáver tendrá multitud de huesos rotos debido a que sobre él se aplicó *Saco de quebradura* (ver *Anexos Los conjuros de Lope*), para atormentarlo. Tras ello fue colgado de la muralla con una soga anudada al cuello. Cuando los Pjs descuelguen el cuerpo, una tirada de Medicina indicará que ya estaba muerto cuando fue colgado y que tiene los huesos rotos.

Pistas

En una de las manos, sujeto entre sus dedos, se encuentra un pedazo de tela de color rojo de buena calidad. Este fragmento de tela pertenece a la capa de Pedro López Dávalos, hijo del Camarero Real. La capa fue tomada prestada por el asesino y devuelta a San Miguel de la Sagra durante el velatorio del Camarero sin que Pedro lo advirtiese. Una tirada de Descubrir podría indicar que el pedazo de tela ha sido arrancado durante el forcejeo y que podría pertenecer al asesino. En la otra mano le ha sido seccionado un dedo, prácticamente justo después de fallecer por lo que no se puede saber si ha sido fruto del combate.

Si investigan el trozo de tela, algún experto comerciante en productos textiles, de los que podrían encontrar en la zona gremial entre San Justo y el arco de Santa María, les dirá que tiene una factura delicada y que es una tela de muy buena calidad. Una tirada de Memoria (difícil -25%) les puede indicar que en la cena había algunos invitados con esos colores; Pedro López Dávalos, Urraca Ramírez, Fruela de Vargas y Ruy González de Clavijo.

Un análisis más detallado del cuerpo y una tirada de Medicina indicará algo peculiar en el estado del cuerpo. Aunque presenta síntomas de tener muchos de sus huesos fracturados, no presenta heridas superficiales en la piel ni rastro de los golpes necesarios para provocar esas fracturas. Una tirada de Conocimiento Mágico podría indicar la existencia de un hechizo de magia negra que puede provocar unas lesiones acordes con las observadas en el cuerpo del mendigo (*Saco de Quebradura*. Ver *Anexos Los conjuros de Lope*).

Ganancia de IRR

Debido a que los efectos del hechizo son indistinguibles de las secuelas de una paliza no hay ganancia de IRR.

LUXURIA



La lujuria (en latín, *luxuria*, ‘abundancia’, ‘exuberancia’) es usualmente considerada como el pecado producido por los pensamientos excesivos de naturaleza sexual, o un deseo sexual desordenado e incontrolable. Lope escogerá como víctima representativa de este pecado a Alfredo Martín, burgués converso adinerado con varias locales de prostitución que aparece en la escena de presentación de Tomás de Luján y también en la cena.

Localización

Su cuerpo aparecerá en alguno de los locales que tiene repartidos por la villa; el primero que visiten, ya sea porque Tomás de Luján decida ir a alguno o porque vayan en busca de Ruy Sánchez de Orozco. Puede ser en la morería, en la zona de puerta cerrada o en el local cercano a San Miguel de los Octoes.

También puede coincidir con algún movimiento de los Pjs por la zona de Puerta Cerrada o la morería o, si es necesario, en cualquier otro sitio de la villa, ya que tiene muchos negocios repartidos por casi todas las colaciones. Si no, también es posible que alguno o alguna de los sirvientes de Alfredo vaya en busca de Tomás, para decirle que a su amo le ha sucedido algo terrible.

La noche del asesinato Lope invocará a un súcubo, demonio sexual femenino, que hará una visita a Alfredo (ver *Anexos Los conjuros de Lope*). Llegará embozada al local donde se encuentre Alfredo y preguntará por él para entrar a su servicio. La gran belleza del súcubo hará que se vea muy atraído sexualmente por ella y le exigirá una prueba para entrar a trabajar en uno de sus locales. El súcubo mantendrá relaciones sexuales con Alfredo hasta dejarlo exhausto, momento que aprovechará para asfixiarlo y arrancarle su miembro viril para llevárselo a Lope. Después desaparecerá entre las sombras de la estancia por lo que ningún sirviente la verá dejar el local.

Escena

Los Pjs pueden encontrar el cuerpo antes que los sirvientes si justo han hecho una visita a alguno de los locales de Alfredo, ya sea la misma noche de la muerte de Alfredo o al día siguiente. Los sirvientes no le habrán descubierto todavía y pensarán que está aun con la muchacha en su alcoba. Si los Pjs son llamados porque estaban cerca y escuchan algún grito o alguien les viene a buscar, los sirvientes ya habrán descubierto el cuerpo. En cualquier caso podrán inspeccionar el cadáver.

Si los sirvientes son interrogados contarán que vieron llegar a una mujer embozada (no les extrañará ya que esa noche llueve) de gran belleza y relatarán de forma aproximada la conversación que Alfredo y ella mantuvieron y que después se encerraron en las dependencias de este. Si son los sirvientes, y no los jugadores, los que descubren el cadáver de Alfredo, comentarán que la siguiente vez que le vieron ya estaba muerto encima de la cama, tapado con una sábana y unas mantas como si estuviese dormido. Cuando vieron que estaba muerto destaparon la sábana y lo encontraron en un charco de sangre.

Pistas

El cuerpo estará completamente desnudo sobre la cama de su alcoba, tapado con una sábana y algunas mantas. Se puede ver en algunas partes de la ropa de la cama manchas de sangre. Cuando destapen el cuerpo verán un gran charco de sangre y el cuerpo dispuesto boca arriba con el miembro viril amputado. Si se supera una tirada de Medicina los Pjs podrán detectar claros signos de estrangulamiento, lo que parece indicar que esa fue la principal causa de la muerte. Tiradas de Descubrir permitirán encontrar pelos de gran longitud que pertenecen al súcubo, pero serán difícilmente identificables como algo diferente al pelo de una mujer. Solamente si visitan a Hackim en la morería les podrá decir, tras hacer algunos experimentos, que esos pelos no son de una mujer humana.

Si superan una tirada de Memoria o de Suerte recordarán que, durante la cena, Pedro López Dávalos preguntó por Alfredo a alguno de los Pjs o a algún otro invitado para que le contarán a qué se dedica. Podrán recordar que Pedro mostró un profundo desprecio al ver que alguien así haya sido invitado a la recepción de su padre. Eso podría hacer pensar a los jugadores que Pedro López Dávalos está implicado en las muertes que están sucediendo en Madrid. En primer lugar la comparación del trozo de tela de la mano del mendigo con la capa de Pedro le involucrará en la primera muerte. Después la muerte de Alfredo, por el cual Pedro mostró repulsa, confirmaría esa sospecha.

Ganancia de IRR

Al no ser testigos de la invocación, ni de la presencia del súcubo no hay ganancia de IRR, ya que los jugadores solo serán testigos del cuerpo sin vida de Alfredo.

AVARITIA



La avaricia (en latín, *avaritia*) es un pecado de exceso. Se caracteriza por el deseo vehemente de adquirir riquezas y bienes en cantidades mayores de lo que es necesario para satisfacer las propias necesidades. Lope escogerá como víctima para este pecado a Matías ben Levi, judío prestamista que, tras la revuelta, vive cerca de la tienda de Hackim, en la plaza del Alamillo de la morería de Madrid.

Localización

Su cadáver aparecerá en su nueva casa de la morería. La aparición del cadáver de Matías puede ser interpretada como otro ataque de la ola de violencia antisemita que ha golpeado Madrid, aunque las extrañas causas de la muerte parecen asemejarla más a las de Said y Alfredo, por lo que los Pjs pueden llegar fácilmente a la conclusión de que han sido realizadas por la misma mano y nada tienen que ver con el pogromo.

Escena

Los Pjs podrían encontrar el cuerpo de Matías en sus últimos momentos de vida si pasan por la morería o van a visitar la tienda de Hackim. Este les puede comentar que hace tiempo que no ve a Matías. Si los jugadores no deciden visitar la morería, ni la tienda de Hackim, ni la casa de Matías, se puede usar el recurso de que Hackim mande a un joven aprendiz a avisar a Cecilia Lago y advertirle que algo le ha debido pasar a Matías, pues no ha acudido a una cita que tenían y en su casa no responden.

Cuando acudan a su casa no obtendrán respuesta si llaman. Podrán entrar sin ningún problema pues la puerta principal esta encajada pero no estará cerrada. La casa es de grandes dimensiones, con un atrio a modo de recepción que da paso a un amplio patio, que hace las veces de distribuidor al resto de estancias de la casa. Multitud de bultos, cajas y paquetes ocupan el patio y el atrio, ya que Matías aun no ha tenido tiempo de organizar todos sus enseres, trasladados recientemente de lo que quedó de su casa en la judería. Cuando los PJs investiguen la casa, una tirada de

Escuchar les podrá indicar que hay alguien gimiendo en una de las estancias que da al patio, que parece corresponder con un despacho. Cuando entren, verán a Matías amordazado, maniatado y atado a una silla, retorciéndose de dolor.

Llegarán justo a tiempo para ver sus últimos momentos de vida mientras una brasa candente va asomando por un costado de su vientre hasta salir de forma completa y caer al suelo junto a otras brasas. Matías gemirá con su último hálito de vida y después fallecerá delante de los Pjs. Tras esto, por el mismo orificio por donde salió la brasa ardiendo verán salir una pieza de oro que caerá junto a las brasas anteriores. A los pocos instantes de caer podrán ver que la pieza de oro se transforma también en una brasa candente. Durante este corto periodo de tiempo los Pjs poco podrán hacer por Matías, salvo presenciar sus últimos momentos de vida. No podrá hablar al estar amordazado y si le quitan la mordaza solo podrá emitir gruñidos al tener la garganta destrozada. Si ha pasado mucho tiempo desde la muerte del Camarero, puede que no lleguen a tiempo de ver los últimos momentos de vida de Matías y en su lugar solo encontrarían su cadáver y el resultado de esta escena.

Pistas

Un análisis algo más exhaustivo del cadáver, revelará que tiene un orificio en el vientre con los bordes cauterizados. Hay trozos de carbón a los pies del cadáver. También parece tener heridas en la boca. Con tiradas de Medicina se podrá precisar que son debidas a que se le obligó a tragar algo a la fuerza.

Lo que ha ocurrido es que Lope le ha obligado a tragar varias piezas de oro; en realidad carbones convertidos en el precioso metal por el talismán *Don de Surgat* (ver *Anexos Los Conjurados de Lope*). Tras el primer canto del gallo las piezas de oro se han ido convirtiendo en brasas ardientes y han provocado la muerte del judío.

Solo un examen a conciencia del cadáver mostrará que le fue arrancada una muela. Será difícil reconocerlo, ya que tiene bastantes heridas en la boca, pero si lo buscan específicamente o si sacan una muy buena tirada de Medicina o Descubrir lo podrían notar.

Si los Pjs han presenciado la muerte de Matías, una tirada de Conocimiento Mágico les podrá aportar información sobre la transformación de oro en carbones ardientes. Si encontraron el cadáver tiempo después de su muerte no habrán visto la transformación del oro en brasas y será más difícil que puedan relacionarlo con el hechizo.

Si buscan en la nueva casa de Matías, sobre todo encontrarán muchos paquetes y muebles aun por desembalar. La única estancia que esta medianamente habitable son su despacho (en el que se han encontrado a Matías) y su alcoba que está al lado.

En la alcoba no encontrarán más que un camastro sin hacer y un baúl con ropajes de Matías, junto con más bultos de la mudanza. En el despacho destaca un escritorio en uso, junto a un mueble guarda documentos donde Matías tiene almacenados los pagarés y documentos de su actividad prestamista. Tiradas exitosas de Descubrir y de Leer y Escribir permitirán encontrar documentos de préstamos a muchas de las familias más importantes de la villa. Prácticamente todas las familias tienen o han tenido negocios con Matías.

Destacan unas importantes sumas que deben la familia Vargas y el Corregidor Luis Ramírez. Les llamará la atención también un préstamo de una cuantía elevada concedido a Ruy Sánchez de Orozco, sobre todo para su rango social. Ruy tiene pendientes varios pagos a los que no ha podido hacer frente. Estos documentos pueden confundir a los jugadores y hacer pensar que algunos de los nobles de la familia Vargas o Ruy Sánchez de Orozco han tenido algo que ver con la muerte del judío.

Ganancia de IRR

Si ven el hechizo en funcionamiento o los efectos provocados +1 IRR si tienen 40 o menos.

GULA



La gula (en latín, *gula*) se identifica con la glotonería, el consumo excesivo de comida y bebida. En el pasado cualquier forma de exceso podía caer bajo la definición de este pecado. Marcado por el consumo excesivo de manera irracional o innecesaria, la gula también incluye ciertas formas de comportamiento destructivo. Lope escogerá a Hernando de Herrera, antiguo Corregidor de Madrid y amigo de la familia Luján. Le conocerán de la escena de presentación de Tomás de Luján y de la cena.

Localización

Su residencia está en la plaza de San Salvador, cerca de la residencia de los Luján. Hernando dejó la cena de recepción del Camarero Real justo antes de la muerte del mismo. Se encontraba en mal estado por toda la comida y bebida que había ingerido. A la llegada a su casa recibirá la picadura de un escorpión conjurado por Lope que pondrá fin a sus días.

Escena

Es recomendable que esta escena se de un par de días después de la muerte del Camarero. Al menos tras las muertes de Said y Alfredo. Una posibilidad para esta escena es que les llegue la noticia del fallecimiento de Hernando a través del Corregidor Luis Ramírez. Luis mandará a buscar a los Pjs para que acompañen a Lope Lago, que va a officiar el velatorio y, de paso, para que echen un vistazo de forma discreta.

También podrían ir ellos solos y que luego apareciese Lope Lago para oficiar la misa, aunque es preferible la primera opción por ser menos sospechosa. Su casa está en la plaza de San Salvador, en una de las zonas más nobles de la villa. Hasta ahora las muertes habían pasado como algo sin importancia para el Corregidor de Madrid. Muerte de gente de baja alcurnia o judíos como Matías ben Levi. Que las muertes fuesen en condiciones extrañas es algo que no le interesa o incluso puede ser fruto de la imaginación de la gente.

Cuando ellos lleguen, el cadáver habrá sido recogido y estará siendo preparado para su velatorio. Hernando fue picado por un escorpión invocado por Lope (ver más abajo) justo cuando llegó de la cena, de la cual ya salió en malas condiciones por propasarse con el vino y la ingesta de alimentos. Si preguntan a la familia de Hernando, su mujer y a los criados, les informarán de que la misma noche de la cena se encontró mal y se recluyó en un sus aposentos. Hernando, tras la pérdida del cargo de Corregidor, había caído en una grave melancolía y solía recluírse en una cámara en el sótano de su casa donde no llegaba mucha luz que le molestaba. Allí pasaba las horas satisfaciendo su ansiedad consumiendo grandes cantidades de comida y bebida. Si los Pjs convencen a la mujer de Hernando les permitirá llegar hasta el sótano donde encontraron a Hernando muerto.

Allí podrán ver comida mordisqueada y restos de agua y vino por el suelo. Algunas copas caídas y líquido derramado sobre una mesa. También hay un fuerte olor a vómito. Le fue imposible tragar nada de lo que intentó comer o beber, sufriendo además unas fuertes nauseas que le hicieron vomitar continuamente. El cadáver tendrá claros síntomas de haber muerto por deshidratación como si no hubiera bebido nada en días. Los sirvientes de la casa y su familia comentarán que llevaba días encerrado y que casi no podía hablar. El no quería salir; le llevaban comida pero y pensaban que se la estaba comiendo, pero apenas devolvía los platos. "Aun no nos atrevemos a entrar en su cámara del sótano después de lo que vimos allí, está todo tirado por el suelo y ha debido sufrir mucho".

La muerte por deshidratación solo encajará bien en la historia si ha pasado bastante tiempo desde la cena, al menos un par de días. Si es necesario, la causa de la muerte puede ser por atragantamiento, ya que el veneno del escorpión inflama las vías respiratorias, lo que impiden el paso de líquido y alimento. Hernando intentó forzar la ingesta de comida, lo que provocó su propia asfixia.

Pistas

Hernando habrá muerto por los efectos de la picadura del escorpión del hechizo *Veneno de Escorpión* (ver *Anexos Los Conjuros de Lope*). Este escorpión tienen un veneno similar al de la áspid común, que provoca una inflamación en la garganta e impide comer o beber cualquier cosa. Si ha pasado suficiente tiempo, dos días desde la cena, habrá muerto por deshidratación. Si ha pasado menos tiempo, porque los sucesos van muy rápidos, habrá muerto de intentar forzarse a comer y atragantarse al no poder tragar. Lope aprovechará para tomar una muestra del cadáver con la excusa de que oficia el réquiem y así poder usarlo en la invocación. Sin que nadie le vea arrancará una uña de la víctima.

Los Pjs podrán observar el cadáver pero no podrán analizarlo en detalle hasta que Lope acabe de oficiar la misa. Si buscan en la casa con ahinco o con alguna tirada de Descubrir, encontrarán el cuerpo inerte de un escorpión (Hechizo *Veneno de Escorpión*) en la cámara del sótano donde se encontró el cuerpo de Hernando. Estará debajo de uno de los muebles de la estancia, en un lugar de difícil acceso, es decir, no a simple vista. Es un escorpión algo inusual, de mayor tamaño que los normales y con una coloración algo diferente. Esta información la podrán obtener con Conocimiento Animal o con Conocimiento Mágico. No podrán analizar mucho el cuerpo de Hernando al estar parcialmente amortajado, pero con una buena tirada de Descubrir podrán notar un enrojecimiento muy marcado en uno de los tobillos, que corresponde con la picadura del escorpión.



También con una buena tirada de Descubrir o Medicina (o si lo buscan de forma expresa) podrán darse cuenta de la falta de una de las uñas de Hernando. Si preguntan a la familia o a los sirvientes no sabrán decirles si le faltaba esa uña cuando lo encontraron. Ninguno se habrá dado cuenta de ese detalle.

Si siguen a Pedro López Dávalos los días previos a la muerte de Hernando le verán entrar en casa del antiguo Corregidor. El motivo de su visita es intentar sonsacar a Hernando sobre la muerte de su padre y asegurarse de que Diego ha sido el verdadero asesino. Hernando no recibe visitas por encontrarse enfermo pero ante la visita de una persona tan influyente

como el hijo del Camarero Real no podrá negarse y al menos lo recibirá para excusarse personalmente.

La visita será breve pero lo suficiente como para que los Pjs puedan ver entrar a Pedro en la casa de Hernando y que el hijo del Camarero pueda ser visto como sospechoso de la muerte de Hernando y del resto de crímenes.

Ganancia de IRR

Si encuentran el escorpión y lo identifican como un ser del mundo irracional ganarán +1D10 IRR si fallan una tirada de IRR.

IRA



a ira (en latín, *ira*) puede ser descrita como una emoción no ordenada, ni controlada, de odio y enfado. El asesinato de su padre provocará que Pedro López Dávalo sea preso de este pecado, dándole al excusa necesaria a Lope para escogerlo como su siguiente víctima.

Localización

Esta escena será algo más compleja que las anteriores y tendrá lugar en el alcázar. Es recomendable que esta escena tenga lugar después de las cuatro anteriores (*Acidia*, *Luxuria*, *Avartia* y *Gula*), aunque si la situación de la partida da pie a que ocurra antes no sería un gran problema. Pedro aprovechará un acto público (donde estarán presentes los Pjs) para, preso de la ira, acabar con la vida de Diego en venganza por la muerte de su padre. Esto hará que el Corregidor se vea a obligado a encerrarlo temporalmente en una celda. En esa celda será asesinado por otro ser irracional conjurado por Lope.

Escena

La escena comenzará con el juicio contra Ruy Sánchez de Orozco. Si los Pjs encuentran a Ruy mientras investigan por Madrid y lo apresan, lo más probable es que lo lleven ante el Corregidor para que sea juzgado (ver *Posible aparición de Ruy Sánchez de Orozco*). Si los Pjs no lo apresan porque no ha habido ocasión para ello o porque se les escapa, lo harán los alguaciles y los Pjs serán llamados a testificar en el juicio. Si la opción del juicio de Ruy no es adecuada, porque haya muerto o no encaja en la historia, otra alternativa es que el Corregidor convoque a los Pjs en una reunión y Pedro aparezca y les pida explicaciones sobre por qué no han encontrado al asesino de su padre.

Diego de Vargas estará presente en cualquiera de las opciones y la conversación se irá poniendo cada vez más violenta entre Diego y Pedro. Pedro se tomará a mal que no se haya encontrado al asesino de su padre o porque se cargue con la culpa a otra persona (como por ejemplo a Ruy). Pedro podría acusar de forma directa a Diego, el cual se comportaría de forma altanera, casi disfrutando de la situación.

En un momento dado y sin que los Pjs puedan hacer nada por evitarlo, Pedro sacará una daga y se la clavará en la garganta a Diego, asestándole una estocada mortal. El Corregidor, asombrado, mandará a los guardias y a los Pjs que detengan esta locura y que intenten ayudar a Diego, por el cual no podrán hacer nada. A Pedro se lo llevarán a una celda en la base de la torre del Bastimento por orden del Corregidor, mientras grita cosas como "¡Ahí tienes tu merecido, ¡bellaco!" o "¡Acabaré con toda tu estirpe!, ¡malnacido!" y otras lindezas dirigidas al recién asesinado Diego de Vargas.

Una vez encerrado, Pedro morirá dentro de la celda. Estará encerrado en una celda a oscuras en la base de la torre del bastimento, no en un agujero para los presos comunes; bajo estrecha vigilancia en espera de ser juzgado, para lo cual debe venir un representante del Rey, ya que pertenece a la alta nobleza y no puede ser juzgado ni por el Concejo ni por el Corregidor. Su muerte puede ocurrir cuando mejor convenga a la historia, ya sea al poco tiempo de ser apresado tras asesinar a Diego o tiempo después. Aunque los Pjs no le hayan visto, Lope habrá presenciado la escena y lo seleccionará como la víctima de la Ira, pasando a invocar al Gaueko. De esta forma, cuando Pedro esté a oscuras en la celda, sufrirá el efecto de *Maldición del Gaueko* (ver *Anexos Los Conjuros de Lope*).

Será asaltado brutalmente por una bestia que le atacará desde la oscuridad golpeándolo con afiladas garras que lo desgarrarán a cada golpe hasta llevarlo a la muerte entre gritos de desesperación, sin poder haberse defendido de su enemigo invisible. Si los Pjs no están delante de la celda serán avisados por los guardias y solo llegarán a tiempo de ver al prisionero siendo golpeado por una garra invisible que, al entrar en la celda con alguna luz, desaparecerá.

Pedro morirá desangrado quedando su cuerpo hecho jirones en el suelo de la celda.

Pistas

Hasta este punto, muchas de las pistas deberían haber apuntado a que el responsable de las extrañas muertes es Pedro: el trozo de ropa en la mano Said, su animadversión por Alfredo Martín, su visita a Hernando, etc. Su muerte, en condiciones también extrañas y claramente esotéricas, indicará a los Pjs que Pedro es otra víctima más y no el responsable de las anteriores muertes. Lope aprovechará de nuevo su presencia en el alcázar, para hacer-se con parte del cuerpo de Pedro sin levantar sospechas y seguir con su plan de invocación. Solamente le faltan dos componentes más y los conseguirá en la escena final con Fruela de Vargas y María de Luján (ver *Invidia et Superbia: La invocación*).

Si los Pjs estudian el cuerpo de Pedro, recién muerto, solo verán las heridas provocados por los zarpazos del Gaueko. Claramente verán que él no ha podido infligirse esas heridas por la posición y profundidad de las mismas.

La habitación estará vacía, solo encontrarán un camastro desordenado y levantado, fruto de la pelea de Pedro con el Gaueko. Si analizan el cuerpo algunas horas después verán que le falta un ojo, que le ha sido arrancado por Lope con poco cuidado pues ya se está acercando al final de su plan y no teme tanto ser descubierto. Si preguntan a los guardias sobre la desaparición del ojo, ninguno se habrá percatado de ese detalle, ya que el cuerpo en general estaba en muy mal estado por las heridas sufridas. Ninguno se atrevió a examinarle a fondo debido a las extrañas circunstancias en las que fue asesinado.

Ganancia de IRR

Si ven los efectos del ataque del Gaueko sufrirán una ganancia de IRR de 1D10 si tienen IRR 95 o menos. No ganan automáticamente 10 de IRR como correspondería al ver los efectos de un hechizo de vis 6, porque no ven los efectos directos de la invocación si no el resultado de estos efectos. Es decir, ven que un hombre que estaba encerrado en una celda ha sido atacado por una bestia que ha desaparecido.

ESCENAS COMPLEMENTARIAS

Antes de llegar al final de la trama donde se descubre el plan de Lope y ejecuta los últimos crímenes y la invocación demoníaca, pueden ser útiles las siguientes escenas que se pueden ir intercalando entre las anteriores. Dependiendo de lo que hagan los Pjs puede ser interesante incluir alguna de estas situaciones que pueden aportar nuevas pistas, ya sean correctas o falsas, y enriquecer con algún detalle histórico la aventura. Por supuesto son todas escenas accesorias y queda a discreción del Dj usarlas o no.

El edicto del Rey Enrique III

En algún momento se pueden encontrar en puertas de iglesias el edicto declarado por el Rey Enrique III para proteger a las juderías y evitar posteriores ataques, pues los judíos están bajo su protección. El edicto puede ser comentado también en la conversación entre Matías Ben Levi y cualquier Pj o con los miembros de la Familia Lago o Gato, durante la cena de recepción del Camarero Real.

El monarca, mediante este edicto, quiere zanjar de una vez por todas las revueltas que tanto daño económico están haciendo a las arcas de la corona. Sin embargo, no todo el pueblo ve con buenos ojos este claro posicionamiento del monarca con los judíos. En algunas tabernas se comenta incluso que los asesinatos de Said (musulmán), Alfredo Martín (judío converso) y Matías ben Levi no son más que represalias de los cristianos más exaltados ante el edicto del monarca. Quién sabe si la propia muerte del Camarero Real no está relacionada también con la promulgación de este edicto.

Visita de Pedro López Dávalos a Hernando de Herrera

Si los Pjs siguen a Pedro López Dávalos tras la muerte del mendigo y antes de la muerte de Hernando podrán ver como éste hace una visita a Hernando. La motivación de esta visita es tratar de descubrir al asesino de su padre. Sabe de la aversión que le tenía Diego de Vargas y está seguro de su autoría, pero quiere confirmarlo con Hernando que no dirá nada de lo sucedido, aunque él también lo supone. Lo importante de esta visita es que los Pjs relacionen a Pedro con la muerte de Hernando.

Hernando se encuentra en muy mal estado de salud y no recibirá visitas. Solamente saldrá para excusarse personalmente si le visita Pedro López Dávalos. Si los Pjs están vigilando desde fuera de la vivienda, lo único que podrán ver es que Pedro es recibido en la casa de Hernando y que sale al poco tiempo. Si con posterioridad los criados son preguntados por esta visita dirán la verdad. Que fue una visita rápida, la única que tuvo Hernando en esos días y que estuvieron muy poco tiempo hablando en privado.

Posible aparición de Ruy Sánchez de Orozco

Ruy permanecerá escondido para que los Pjs lo busquen por la villa. La búsqueda de Ruy será un pretexto perfecto para que los Pjs acaben en algunos de los escenarios de las escenas principales. Puede que vayan a la morería, donde podrán acceder a la casa de Matías Ben Levi (ver *Avaritia*) o a alguna mancebía de Alfredo Martín (ver *Luxuria*).

Que encuentren a Ruy Sánchez de Orozco no es necesario para el avance de la investigación. Es perfectamente posible que la siguiente vez que lo vean sea cuando haya sido apresado y los Pjs sean informados de que lo tienen prisionero en el alcázar y lo van a juzgar por el asesinato del Camarero Real (ver *Ira*). Otra alternativa es que los propios Pjs lo encuentren y sean ellos mismos los que lo lleven ante el Corregidor Luis Ramírez, para que sea juzgado.

Eso solo puede suceder después de que hayan ocurrido las muertes de Said, Alfredo y Matías. La muerte de Hernando puede ser antes o después de la captura de Ruy y del asesinato público de Diego de Vargas por Pedro López Dávalos.

La captura de Ruy por parte de los Pjs puede ser una buena escena de acción. Lo pueden encontrar sentado en una taberna o en un callejón oscuro mientras buscan algo por la villa. Ruy no dudará en poner tierra de por medio y empezar a correr para darles esquinazo. Buenas tiradas de Correr y de Conocimiento de Área les pueden dar ventaja en la persecución. Puede subirse a la planta de arriba de algunas casas y comenzar una persecución por los tejados donde tendrán que saltar de unos a otros con el consiguiente riesgo de caída. Finalmente si lo alcanzan podrán arrinconarle y tendrán que reducirlo en un combate. Si se les escapa será capturado por los alguaciles de la villa.

Altercados en la villa por la sucesión de muertes

Si quieres introducir alguna escena de acción puedes hacer que los Pjs presencien revueltas en la villa. Debido a la sucesión de muertes es posible que se encuentren con algunos grupos de exaltados, ya sea porqué moros o judíos ataquen por sorpresa a algún cristiano o viceversa. En cualquier caso serán altercados menores, que se resolverán rápidamente en cuanto los alguaciles o los Pjs intervengan. El único propósito de esta escena sería incluir algún combate y dar la sensación de tensión entre los distintos grupos culturales (cristianos, judíos y musulmanes).

Visita a la biblioteca de Felipe Lago

La familia Lago tiene su residencia en la colación de San Juan, muy cerca del alcázar. Felipe Lago heredó de su padre, el abuelo de Cecilia una importante biblioteca que ha seguido cuidando y cultivando. Felipe se ha interesado más en la literatura y no tanto en aumentar los tratados alquímicos y científicos que atesoraba su padre, aunque para su hija han sido una importante fuente de inspiración.

También su hermano Lope Lago ha sido un gran estudioso tanto en temas de teología como en temas más esotéricos y ha visitado con frecuencia la biblioteca familiar. En esta biblioteca podrán encontrar libros muy diversos sobre poesía, historia, alquimia, teología y demonología. Podrán encontrar libros sobre como luchar contra los demonios más importantes y detectar su influencia entre las gentes de bien. Puedes pedir tiradas combinadas de Descubrir y Leer y Escribir para ver si encuentran algo interesante. También una tirada de Suerte puede ser un buen recurso.

Si han visitado la biblioteca podrán encontrar información sobre algunos de los componentes o pistas de los hechizos que vayan encontrando. También en el encuentro final con el demonio Rishaff podrán recordar alguna pista de como acabar con él si obtienen una tirada de Memoria.

Visita a la tienda de Hackim en la morería

Es posible que acudan a la tienda de Hackim a preguntar sobre algunas de las extrañas muertes que han presenciado o sobre algunos de los objetos que hayan encontrado, como por ejemplo los pelos en la cama de Alfredo o el escorpión en la cámara de Hernando.

La visita a la tienda de Hackim en la morería puede ser una buena excusa para dar pie a la escena de la muerte de Matías (ver *Avaritia*). Estando en la tienda pueden escuchar algún grito que provenga de la casa de Matías o el propio Hackim les puede informar sobre su preocupación sobre Matías al no haber acudido a una cita que tenían ambos o usando cualquier otra excusa.

También sería posible que pregunten a Hackim sobre los componentes usados en algunos de los hechizos necesarios para las muertes. Si son razonables y no parecen una amenaza para Hackim, por ejemplo porque el peso de la conversación lo lleve Cecilia, en quien Hackim confía, les explicará que él puede conseguir componentes más selectos cuyo comercio no están abierto a todo el mundo.

En mucho tiempo nadie le ha pedido componentes de esas características (principalmente los más raros para hacer magia negra) y se acordaría de algún cliente que le hubiera pedido algo fuera de lo normal. Sin embargo meses atrás ha notado algunos cambios en su almacén, como si alguien hubiera rebuscado o descolocado algunas cosas. No como si le hubiesen robado, ya que no había perdido muchas mercancías de valor que hubiese podido detectar. Es como si alguien hubiese entrado y buscado determinados componentes muy específicos. En aquel momento no le dio importancia y lo achacó a que su memoria cada vez estaba funcionando peor y no hubiera sido más que un despiste.

Visita al Monasterio de Santo Domingo el Real

Debido a la presencia de Constanza de Castilla en la cena, no es descabellado que algunos de los Pjs quieran investigarla y seguirla. Constanza es la abadesa del monasterio para mujeres de Santo Domingo el Real, que se encuentra fuera de las murallas de Madrid. Es un recinto amurallado independiente de la propia villa, e incluye una iglesia con un claustro con muchas dependencias alrededor. En ellas comen, oran, trabajan y duermen las integrantes de esta comunidad dominica de mujeres religiosas.

Si acuden a horas razonables Constanza les recibirá amablemente, aunque sinceramente no entenderá muy bien su visita. No sabrá porque alguien pueda encontrarla a ella relacionada con nada de lo que pasó en la cena ni con nada de lo que está pasando en la villa de Madrid. Si se quiere usar esta escena para generar otra pista falsa contra Pedro, se puede añadir una visita del hijo del Camarero Real al monasterio. Pedro podría haber ido antes que los Pjs con el propósito de preguntar a Doña Constanza sobre Diego de Vargas. Constanza les puede decir a los Pjs que Pedro la visitó interesándose por Diego de Vargas, pero también sobre Hernando de Herrera, Alfredo Martínez o Matías ben Levi. El objetivo de Pedro no sería otro que recabar información sobre los asistentes a la cena, para encontrar al asesino de su padre.



A los Pjs les puede parecer sospechoso que Pedro vaya preguntando por algunas de las personas recientemente asesinadas.

Otras posibles escenas en localizaciones de la Villa

* Plaza de San Salvador. Mercado de productos lujosos solo aptos para nobleza y burgueses adinerados. Puede ser un buen lugar para preguntar a algún comerciante sobre algún objeto, como por ejemplo el trozo de tela encontrado en la mano de Said.

* Plaza del Arrabal. Allí podrán encontrar un mercado de productos perecederos. Alrededor hay varias tabernas y mesones donde se podría preguntar por Ruy e incluso dar con él.

* Plaza de la Paja. Aquí podrán encontrar puestos de venta de paja y las mulas de los clérigos de San Andrés. En esta plaza está la morada de Ruy González de Clavijo. Si deciden ir a visitarle les recibirá con cortesía y entablará

conversación sobre sus viajes y sobre los últimos libros que le trajo al padre de Cecilia.

* Iglesia de San Andrés. En el interior podrán visitar la tumba de San Isidro, que es muy venerado en la población. Siempre habrá muchos feligreses pidiéndole al santo que interceda por ellos.

* Calle Mayor. Calle con gran número de comerciantes similares a los del mercado de la plaza de San Salvador. Algunos negocios de a zona están especializados en orfebrería y armas de gran valor ornamental.

* Calle Real entre el arco de Santa María y San Justo. Podrán encontrar tiendas de vestidos y telas de alta calidad.

* Judería. Está en un estado bastante ruinoso después de los ataques. Verán casas quemadas y familias recogiendo enseres dispuestas a abandonar la villa. Puede darse algún posible altercado de menor importancia.

EL CUENTO DEL CLÉRIGO



Tna vez han tenido lugar los primeros cinco asesinatos de Lope es el momento de que se descubra la verdad sobre el asesino. En este punto, los Pjs deberán descubrir el interés de Lope por los libros que recibió su hermano, Felipe Lago, desde Inglaterra. Felipe puede encontrarse con su hija en casa o en cualquier otro lugar y comentarle los hechos. Podría preguntarle por si ha visto a su tío Lope. Últimamente anda muy atareado con tantas muertes desafortunadas y tantas misas de réquiem. Le quiere preguntar unas dudas sobre los libros que compró, pues su hermano Lope lee inglés con más fluidez. Le comentará a los Pjs que Lope tomó prestado uno de los cuentos, ya que el libro está organizado en cuentos de diferente temática moralizante. En concreto cogió uno de los últimos cuentos titulado *The Parsons Tale*, que se puede traducir como *El cuento del clérigo*. Si le preguntan, Felipe Lago les puede informar sobre de qué trata dicho cuento o si es necesario se lo contará incluso aunque no se lo pregunten, como si fuera un comentario sin importancia.

El cuento trata sobre la penitencia. La penitencia se divide en tres partes; Arrepentimiento del corazón, confesión y expiación. La parte de la confesión principalmente versa sobre los siete pecados capitales y ofrece remedios frente a ellos. Los siete pecados capitales son soberbia, envidia, ira, pereza, avaricia, gula y lujuria. Estos pecados son expiados con las virtudes de humildad, caridad, paciencia, diligencia, generosidad, templanza y castidad.

Soberbia	→	Humildad
Envidia	→	Caridad
Ira	→	Paciencia
Pereza	→	Diligencia
Avaricia	→	Generosidad
Gula	→	Templanza
Lujuria	→	Castidad

Esto pondrá a los Pjs sobre la pista del tío de la alquimista e intentarán buscarlo. El sitio más lógico para buscarlo será la iglesia de San Miguel de la Sagra, donde saben que tienen muchas de sus pertenencias.

Cuando se dirijan hacia la pequeña iglesia del alcázar verán que es un pequeño templo con un altar también de pequeñas dimensiones, tras el cual se abre una puerta hacia la sacristía. En la sacristía de la pequeña iglesia podrán encontrar una cámara escondida. Una leve corriente de aire dejará patente la existencia de una habitación o cámara secreta. Nada muy sofisticado, la entrada está tapada por una plancha de madera y una cortina, que se mueve por la corriente de aire. Una buena tirada de Descubrir, o si directamente revisan la estancia, será suficiente para encontrar esta entrada. Se trata de una recámara que usaba el párroco anterior como cuarto de descanso. Lope la ha reacondicionado como su laboratorio. Allí encontrarán información que muestra la sinrazón de Lope Lago.

Encontrarán un diario (ver *Anexos El Diario de Lope*) donde Lope describe como el ángel Samael se le ha presentado en multitud de ocasiones y como él ha sido elegido para ejecutar su deseo y el deseo del Señor en la tierra, castigando a los pecadores. En su diario se describen todos los asesinatos que ha cometido y como Samael (en realidad el demonio Rishshaff) le ha ido guiando en su labor. Él ha sido un pecador y por eso mismo Samael le ha escogido para ser su ejecutor en la tierra. Contará cómo tomó la capa de Pedro el día de la lluvia para acabar con el mendigo y otros detalles del resto de crímenes.

Para poder leer el diario será necesario una tirada exitosa de Leer/Escribir en inglés pero no solo eso, ya que, para ocultar sus pasos Lope, lo ha escrito usando un espejo. Si quieres puedes mostrar a los jugadores el diario escrito de forma especular (ver *Anexos El Diario de Lope*) que dificulta su lectura aunque sepan inglés. Para poder leerlo los Pjs necesitarán encontrar el espejo que usaba Lope para su escritura, que estará guardado en uno de los cajones del mueble que usa de mesa de trabajo, en su laboratorio alquímico. Puedes hacer que los jugadores usen un espejo para leer el diario o si no saben inglés o no te gustan ese tipo de recursos se lo puedes contar ya traducido.

En ese mismo mueble también podrán encontrar apuntes sobre los hechizos que ha utilizado. Saco de quebradura, invocación de súcubos, invocación del escorpión y del Gaueko y el hechizo del Don de Surgat. Destacará un manuscrito sobre demonología y componentes alquímicos escondidos. Serán necesarias tiradas de Descubrir o una declaración precisa de lo que buscan. También podrían ser necesarias tiradas de Leer y Escribir en Latín para saber de que trata el manuscrito o de Conocimiento Mágico.

El tratado sobre demonología habla sobre la lucha contra diferentes demonios. Un estudio más pormenorizado del libro podrá indicar que habla más extensamente sobre demonios de los pecados, entre otros, del demonio Rishaff. Entre otros objetos, en el mueble que sirve de poyata de laboratorio se pueden encontrar multitud de tarros y vasijas con productos de diferentes naturaleza. Algunas son las sustancias sustraídas de la tienda de Hackim, necesarias para los conjuros e invocaciones de Lope. Entre otras cosas se pueden encontrar un mortero de bronce, albahaca, pelo y uñas humanas, sangre de gnomio, piel de lobisome, falo de toro y semen de macho cabrío, un muñeco con entrañas y mandrágora. Algunos de los elementos más raros, como la sangre de gnomio o la piel de lobisome, requerirán tiradas de Conocimiento Mágico para ser reconocidos como lo que son. También, será necesaria una tirada exitosa de Conocimiento Mágico para saber si sirven para algún tipo de hechizo y una tirada muy buena (crítico o mucha diferencia de éxito) para saber a que hechizo en concreto.



TRAS LOS PASOS DEL ASESINO



n la recámara de la sacristía también verán un acceso por el que entra el aire (es la fuente de aire original) hacia un túnel. Es una bajada por una escala de cuerda, de unas 4 varas, que requerirá una tirada de Trepar con +40% (por la escala). Será necesaria una tirada exitosa para poder bajar. Dos fallos consecutivos o una pifia provocará la caída del Pj (2D6 puntos de daño).

Una vez abajo entrarán en la red de conductos subterráneos de agua (*mayra*) que ha utilizado Lope para moverse sin ser visto. Tiradas de Rastrear y Descubrir aportarán información. Una tirada exitosa de Descubrir indicará que alguien ha pasado por allí recientemente y con tiradas de Rastrear podrán seguir el camino que ha tomado la persona que pasó previamente. Debido a la baja iluminación será muy difícil (-50%) seguir el rastro, incluso con alguna fuente de luz como una lámpara o una antorcha. De hecho, sin fuente de iluminación será imposible. Si usan el conjuro de *Ojos de Lobo* de Cecilia podrán seguir el rastro con mucha mayor facilidad si llevan luz (0% de malus) y con algo más de dificultad si no llevan luz (-25%).

Tras caminar un buen trecho por esos conductos notarán que el camino es bastante laberíntico y que pueden desorientarse fácilmente en

la red de túneles subterráneos. De vez en cuando encontrarán pozos de registro de salida que conectan con el exterior. Podrán seguir el rastro gracias a gotas de cera en algunos tramos del suelo o las paredes y que no parecen muy antiguas, por lo que las ha podido dejar Lope en su travesía. El rastro les lleva por los conductos inicialmente de forma descendente con una ligera pendiente y a continuación de forma ascendente. Es difícil orientarse y no sabrán muy bien hacia que parte de la villa se están desplazando. Finalmente llegarán a un punto donde el rastro parece terminar en uno de esos pozos de registro. Todos los pozos que han pasado no tienen escala como la que usaron para bajar y esta última la tiene, pero está recogida en la parte superior, por lo que el primer Pj deberá subir trepando por la pared del conducto sin ningún tipo de ayuda y luego podrá lanzar la escala de cuerda al resto de los Pjs.

INVIDIA ET SUPERBIA: LA INVOCACIÓN



Una vez arriba, llegarán a una pequeña estancia iluminada por la luz que penetra por una portezuela cerrada con una cancela. Escucharán voces y reconocerán las palabras de Lope que habla con alguien más en una estancia parecida a una iglesia. Si se asoman por la portezuela podrán reconocer el interior de la iglesia de San Pedro. Podrán ver como Lope mantiene retenidas a María de Luján y a Fruela de Vargas, una frente a la otra, y cada una de ellas tiene frente a sí, al hijo pequeño de la otra mujer. Las mujeres se encuentran de rodillas y están sometidas y controladas por un par de seres extraños mitad hombre y mitad mujer. Son dos andróginos (+1D10 IRR si se falla una tirada de IRR) armados con espadas cortas, que amenazan con matarlas si no obedecen las órdenes de Lope. *"Ahora deberéis decidir"* dice Lope *"Si queréis ser perdonadas y salir limpias de pecado deberéis decidir cual de estas dos almas inmaculadas expiará las penas de todos vosotros, ¡pecadores!. ¡Elegid cual de los dos morirá!"*.



Las mujeres gritarán y pedirán clemencia y compasión, pero los andróginos rápidamente les dirán que obedezcan. Desesperadas, comenzarán a gritarse mutuamente intentando convencer a la otra sin éxito. Sin mediar palabra, Fruela de Vargas cortará el cuello del pequeño de los Luján, lo que provocará un grito de dolor en María de Lujan, que hará lo mismo en venganza con la hija de los Vargas. *"Os habéis comportado como las pecadoras que sois. Encarnáis como nadie la envidia y la soberbia, ¡proceded!"* les dirá Lope a los andróginos que, sin vacilar, acabarán con la vida de ambas mujeres y las dejarán desangrándose cerca de los pies de Lope, donde acumula en una vasija los restos de las otras víctimas y comienza la invocación de lo que él cree que es el ángel Samael.

Los Pjs podrán ver toda esta escena mientras intentan acceder a la estancia. La puerta de hierro está cerrada y está fuertemente anclada al muro. Si consiguen forzarla ya sea por algún medio físico o sobrenatural podrán entrar a la estancia. Forzar la cerradura es bastante complejo por la posición en la que se encuentra el candado, ya que está al otro lado de la cancela metálica, y requiere una tirada con dificultad muy difícil (-50%) de Forzar Mecanismos. Quizás la alternativa más lógica es usar los hechizos de Cecilia que permiten disolver metal o piedra.

En cualquier caso, para cuando consigan entrar ya habrán sido testigos impotentes de lo ocurrido. Su entrada será detectada por los andróginos, que se dispondrán a evitar su avance mientras Lope sigue gritando hablando en latín con una voz que va cambiando a un tono muy grave y un lenguaje desconocido, haciendo pases de manos sobre el cuerpo de las mujeres y los restos humanos como si estuviera realizando una misa. El Ritual le llevará tiempo; con él aunque crea estar llamando al ángel Samael, estará invocando a físicamente a Risshaff.

Cuando entren una tirada de Descubrir les permitirá darse cuenta de que el párroco de San Pedro está escondido en un rincón, en el extremo de la iglesia opuesto al altar, muerto de miedo. Los andróginos impedirán que nadie se acerque a él, de modo que solamente le podrán hacer daño con algún arma arrojada. Lope está tan extasiado que ignorará el dolor y el daño; ningún golpe le desconcentrará de la ceremonia de invocación. Sólo la acumulación de daño hasta su máximo de 15 PV acabará con la vida de Lope.

En total la ceremonia tardará aproximadamente 4 asaltos desde que lleguen los Pjs. Lo ideal es que los andróginos retengan a los Pjs e impidan que ataquen abiertamente a Lope y acaben con él antes de que termine la invocación. Si es necesario se puede modificar la duración de la invocación para permitir que la pueda llevar a cabo por completo, mientras los Pjs acaban con los andróginos.

Cuando la invocación se complete el cuerpo de Lope será tomado por Risshaff. El cambio en el rostro de Lope será impresionante, con los ojos iluminados de los que salé un fulgor rojizo. Lope comenzará a hablar en un idioma extraño mientras deambula por la estancia atacando a cualquiera que se le acerque.

Los Pjs deberán pasar una tirada de Templanza para sobreponerse a esta visión, y hasta que no lo consigan quedarán petrificados. Una tirada de Mando de otro compañero les puede sacar del trance. Ver a un demonio como Risshaff provocará la ganancia de +2D10 IRR si no superan una tirada de IRR con un penalizador de -50%. No serán capaces de entender lo que dice el demonio, sin embargo les empezarán a llegar a su mente los recuerdos de los pecados más importantes que hayan realizado en su vida.



Mentiras, asesinatos, pensamientos lujuriosos, comportamientos soberbios, envidiosos, etc. El demonio no puede ser eliminado, pero sí el cuerpo de Lope. Si es atacado no se defenderá y solamente atacará con su espada, usando sus dos acciones contra el Pj que esté más cerca.

Cuando Lope muera a causa de sus heridas, el demonio escapará con una sonora carcajada e intentará poseer a quien le dio el golpe de gracia. Si es un pecador, el demonio poseerá su cuerpo si no pasa una tirada de RR (-45%). De igual forma, cuando el nuevo cuerpo ocupado por el demonio pierda todos sus PV el demonio intentará poseer al responsable del nuevo golpe mortal. La víctima del intento de posesión podrá resistirse con una tirada de RR (-45%).

Una vez el demonio posea un cuerpo éste será controlado por él y atacará al resto de Pj con las capacidades del Pj. El Dj le indicará al jugador lo que debe hacer y este solo podrá acatar sus ordenes. Rishaff seguirá poseyendo PJs hasta que todos mueran o, al intentar poseer a uno de ellos, este esté libre de todo pecado (esté en estado de gracia), ya sea por que es un ser puro o porque se acaba de confesar y acaba de ser absuelto por un clérigo o religioso. Esta información la podrán obtener si consiguen una tirada de Memoria y en algún momento han mostrado interés por el grimorio sobre demonología que tenía Lope en su recámara, o si han buscado información en la biblioteca privada del padre de Cecilia Lago.



La única forma de que puedan limpiar su alma sería que consigan convencer al aterrorizado párroco de San Pedro para que confiese rápidamente a alguno de los Pjs. El párroco está muy asustado y para poder sacarle de ese estado deberán ordenárselo (con un tirada de Mando exitosa). Si lo consiguen, el párroco se recompondrá y será capaz de hacer un rápido rezo y purificar el espíritu de alguno de los Pjs. Se adjuntan aquí como referencia los poderes de Rishaff (*Daemonolatreia* Pag. 106) aunque para esta aventura no se aplican de forma literal. Como director de juego puedes adecuar este enfrentamiento de la forma que te parezca más divertida.

Poderes especiales

- * **Alimento de la cólera:** En presencia de pecadores, el poder y la cólera de Rishaff aumentan en proporción a su cantidad y vileza, incrementándose su IRR (máximo el doble) y su conocimiento de hechizos.
- * **Visión del pecado:** Rishaff sabe quién es pecador y quién no. En su presencia, cada pecador deberá pasar una tirada de Templanza o recordará uno de sus pecados. La tirada se repite cada asalto recordando nuevos pecados (de más graves a más leves). A medida que el pecador recuerde, Rishaff será consciente de cada una de sus faltas.
- * **Poseción mortal:** Si Rishaff muere a manos de un pecador, este último deberá pasar una tirada de RR o será poseído por el demonio.
- * **Devolución:** Si Rishaff daña a un inocente o alguien libre de pecado, es inmediatamente devuelto a Infierno, presa de la vergüenza por su acto.

Si Rishaff intenta poseer el cuerpo de un Pj que acaba de ser absuelto de sus pecados (o que ha pasado la tirada de RR -45%) el demonio, en forma etérea, comenzará a dar giros sobre el Pj gritando de forma ensordecedora hasta que forma un remolino, que es absorbido por la tierra como si se fuera por un desagüe. Todo quedará en calma y los supervivientes sabrán que han conseguido vencer al demonio invocado por Lope.

RECOMPENSAS

Aquellos Pjs que sobrevivan la aventura recibirán 20 Puntos de Aprendizaje, más los siguientes:

- * 30 puntos por expulsar y acabar con el demonio Rishaff.
- * 5 puntos por estudiar algún grimorio de demonología y recordar la forma de acabar con Rishaff.
- * 5 puntos si descubren la motivación principal de los crímenes de Lope (pecados capitales) antes de que lo confirmen en su diario.
- * 5 puntos si descubren el propósito de los restos extirpados a cada cadáver (invocación) antes de que lo confirmen en el diario de Lope.
- * 5 puntos si capturan a Ruy Sánchez de Orozco y lo llevan ante el Corregidor.
- * 5 puntos si se dan cuenta de que la muerte del Camarero no tiene relación directa con el resto de muertes provocadas por Lope antes de algún Pnj se lo confiese.

DRAMATIS PERSONAE

Luis Ramírez



Nuevo Corregidor de la villa de Madrid tras los altercados antisemitas. El antiguo Corregidor, Hernando de Herrera, fue depuesto de su cargo por orden del Concejo siguiendo las directrices del monarca. Luis es un hombre de mediana edad y complexión no muy atlética. Se encuentra como pez en el agua en ambientes palaciegos. Es un hombre taimado y que siempre que pueda evitará las confrontaciones directas, aunque tiene una ambición desmedida por ascender en su carrera política. Cuando Hernando de Herrera cayó en desgracia junto con la familia Luján, no dudó de valerse del apoyo que tenía en la familia Vargas para asegurarse el favor de la mayoría del Concejo y hacerse con el cargo de Corregidor de la villa. Hace poco se ha mudado al alcázar junto con su mujer Urraca.

Urraca Ramírez



Esposa del Corregidor Luis Ramírez. Es una mujer muy religiosa y poco interesada en la política. Le gusta acudir a misa a diario a la iglesia de Santiago, que está al lado de su residencia principal. Desde que su esposo Luis ha sido nombrado Corregidor se han mudado al alcázar y aún no se ha adaptado completamente a la vida allí. Ha entablado una sincera amistad con Constanza de Castilla, abadesa de Santo Domingo, que le ofrece consejo espiritual.

Fruela de Vargas



Noble de gran peso en el Concejo e íntima amistad del nuevo Corregidor Luis Ramírez. Los Vargas son una de las familias más poderosas de la villa y ha aprovechado la caída de Hernando de Herrera, con el que no tenían buena relación, para ensalzar la figura de Luis Ramírez y que fuese nombrado Corregidor, lo que les da la oportunidad de manipular más fácilmente las decisiones del Concejo, al tener una gran influencia sobre él. Fruela es una mujer con un carácter altivo y prepotente sintiéndose mucho mejor que el resto de familias nobles. Su ambición es desmedida y espera poder situar a su familia en el lugar que cree que le corresponde en la alta política del reino. En el pasado consiguió posicionar a su hijo Diego en la corte como uno de los donceles del antiguo monarca Juan I, pero la jugada no le salió del todo bien y Diego fue expulsado de la corte a los pocos meses.

Teresa de Vargas



Hija pequeña de Fruela de Vargas. Teresa es una niña de 7 años juguetona, caprichosa y algo maleducada. Como el resto de niñas nobles su vida transcurre principalmente en la casa principal de la familia en la colación de San Andrés.

Diego de Vargas



Hijo mayor de Fruela de Vargas. Diego ha heredado la arrogancia de su madre, no así su inteligencia. Diego se pavonea por toda la villa y en más de una ocasión se ha metido en graves problemas, de los cuales su madre ha tenido que rescatarle intercediendo ante las autoridades. De joven estuvo en la corte sirviendo como doncel pero, haciendo gala de su comportamiento altivo, faltó al respeto al Camarero real, Ruy López Dávalos, que no dudó en expulsarlo de la corte y cortar de raíz sus aspiraciones palaciegas. Diego nunca ha perdonado esa afrenta, aunque posiblemente Ruy López Dávalos ni se acuerde del incidente, pues para él Diego era un sirviente de escasa importancia, como tantos otros, al que no le iba a permitir ni la más mínima falta de respeto. En ocasiones Diego ha sido compañero de juergas del jefe de los alguaciles, Ruy Sánchez de Orozco, con el que comparte un odio visceral por la comunidad judía y musulmana. Ambos estuvieron entre los cabecillas que permitieron la entrada de las hordas antisemitas, aunque tuvieron suerte y ninguno de los dos ha pagado por ello. Diego sabe de los problemas económicos de Ruy y de las grandes deudas que tiene, en especial con Matías ben Levi, y piensa aprovecharlo para urdir su plan de venganza contra el Camarero Real el día de la cena.

Hernando de Herrera



Ha sido Corregidor de la villa por muchos años y con el paso del tiempo se había acomodado en demasía al cargo. Ha favorecido en muchas ocasiones a la familia Luján en las decisiones del concejo y eso le ha hecho ganarse muchas antipatías entre otras familias importantes de la villa. La revuelta antisemita que arrasó la judería y acabó con muchas familias de judíos madrileños le cogió con el pie cambiado. Para cuando quiso intervenir ya era demasiado tarde y no fue capaz de dar con los culpables. El Concejo, apoyándose en muchas de las familias que le tenían inquina, mandó informes muy desfavorables sobre su actuación a la corte, que tomó cartas en el asunto y ordenó su sustitución por el actual Corregidor. Desde ese momento Hernando ha caído en una fuerte melancolía encontrando únicamente consuelo en la comida. El ya de por sí orondo Hernando de Herrera ha aumentado su volumen de forma considerable en estos últimos meses.

María de Luján



Es la madre de Tomás Luján y la persona más influyente de la familia Luján. Recientemente, debido a la destitución de Hernando de Herrera, antiguo amigo de la familia Luján, ha perdido peso político en el Concejo. El ascenso de Luis Ramírez y la familia Vargas ha debilitado en gran medida el peso político de la familia Luján. Esta situación tiene a María de Luján fuera de sus casillas y no puede soportar la envidia que le provoca verse por debajo de una de las personas a las que más odia y desprecia de la villa, Fruela de Vargas. Aunque tienen varios inmuebles en la villa, la residencia familiar se encuentra en la Plaza de San Salvador, justo en frente de la iglesia de San Salvador. Están en pleno proceso de construcción de una fuerte torre, la que será la Torre de los Lujanes.

Enrique de Luján



Hijo pequeño de María Luján de 7 años de edad. Es un niño despistado y juguetón aunque bien educado. Siempre obedece a su madre y a su aya, que cuida constantemente de él.

Ruy López Dávalos



Ostenta el cargo de Camarero Real de Enrique III. Es un cargo de mucha importancia entre la alta nobleza pues trata multitud de asuntos directamente con el monarca. Es el responsable del funcionamiento de la corte y de que todo esté a gusto del monarca allí donde decida alojarse. Este es el motivo por el cual visita Madrid, para asegurarse que el alcázar está en orden para recibir al Rey, tras las algaradas antisemitas. Viaja con su hijo Pedro, Obispo de Plasencia, y con un grupo no muy numeroso de guardias para el camino, ya que no espera tener ningún percance en Madrid. Es una persona respetuosa, aunque su alto linaje y posición social le hacen comportarse de forma distante, sobre todo cuando trata con miembros de la baja nobleza o de la burguesía.

Pedro López Dávalos



Hijo de Ruy López Dávalos. Es obispo de Plasencia y acompaña a su padre en la visita a Madrid. Tiene un gran afecto por su padre, al que considera un referente en su vida. Gracias al cargo de su padre pudo acceder a la carrera eclesiástica y ser nombrado obispo a temprana edad. Siempre que puede le acompaña en sus viajes para aprender de él, pues aspira a formar también parte del séquito real y ser algún día confesor y asesor del Rey de Castilla. No es particularmente piadoso, aunque respeta su cargo y tiene una formación religiosa adecuada.

Felipe Lago



Es el padre de Cecilia Lago y cabeza de una de las familias nobles más importantes de la villa. Su principal residencia se encuentra en la colación de San Juan, justo en frente de la iglesia y muy cerca del alcázar. Ha heredado de su padre la pasión por la lectura y el estudio aunque, a diferencia de su padre, Felipe se ha interesado más por la literatura y las novelas que por los tratados alquímicos. Tiene una gran biblioteca que ha ido ampliando con las novelas de los mejores autores. Es habitual en él hacer largos viajes para encargar manuscritos de autores clásicos, tanto helenísticos como de caballería. Últimamente le ha encargado la compra de manuscritos ingleses a Ruy González de Clavijo, con el que tiene buena relación y que tiene buenos contactos en aquellas islas.

Lope Lago



Es hermano de Felipe Lago y por tanto tío de Cecilia Lago. Es el párroco de la capilla de San Miguel de la Sagra que está junto al alcázar. Desde muy joven tuvo vocación religiosa e ingresó como monje donde pudo ampliar su formación. Al tiempo fue reclamado por su familia para que se encargase de officiar misa en la capilla de San Miguel de la Sagra. La iglesia de San Miguel de la Sagra, aunque de poca importancia en la villa, es de gran relevancia política, pues es la capilla de referencia para los habitantes del alcázar, ya sea el Corregidor de turno o el monarca en los periodos en que gusta habitarlo. Siguiendo la tradición de su padre, se interesó también por la alquimia. En la privacidad de la biblioteca de su padre estudio manuscritos sobre alquimia y magia. Aunando sus dos pasiones empezó a profundizar sobre el estudio de lo sobrenatural, de lo divino y de lo humano. Se obsesionó con las cortes celestiales y con sus contrapartidas infernales tratando de buscar una respuesta a la lucha contra el pecado y la ignominia. Los demonios vieron en él una presa fácil para entrar en el reino terrenal y lo han embaucado haciéndose pasar por ángeles que buscan la redención del pecado.

Tomas Gato



Es el padre de Blanca Gato. Los Gato son una familia noble de amplia distribución en la villa aunque sus orígenes no se remontan a muchos años atrás. Posiblemente de origen converso, sus antepasados cambiaron su apellido para ocultar su nombre original. Llevan a gala la leyenda de su valiente antepasado que trepó las murallas musulmanas de Mayrit para permitir la entrada de las tropas cristianas. Nada ennoblece más que una épica historia. Su vivienda principal se encuentra junto a la iglesia de Santiago aunque también tienen algunos inmuebles de importancia en la colación de San Salvador. Tomás es un amante de la literatura y de los libros y aunque su biblioteca no es tan importante como la de la familia Lago, en su haber cuenta con manuscritos de gran importancia y valía. Tomás junto con su esposa Inés han sabido inculcar a Blanca esa pasión por la lectura.

Inés Gato



Es la madre de Blanca Gato. Su nombre real es Agnes Wright ya que es originaria de Inglaterra. Cambió su nombre por el de Inés Gato al casarse con Tomás, para facilitar la pronunciación de su nombre entre los vecinos, que no son muy duchos en el uso de su lengua materna. Conoció a Tomás cuando este viajó a su Nottingham natal. Tras contraer nupcias se trasladaron a vivir a Madrid donde Tomás tenía que atender los negocios de su padre. Su hija Blanca se ha beneficiado de tener una madre de origen extranjero permitiéndole dominar este idioma con facilidad, aunque no tiene muchas ocasiones de ponerlo en práctica.

Matías ben Leví



Es un judío adinerado de alta posición social. Su actividad prestamista le ha dado cuantiosos réditos. Muchas de las familias nobles y burguesas tienen deudas contraídas con él y le deben grandes sumas de dinero. Ha sufrido un duro golpe durante las recientes revueltas antisemitas. Su principal vivienda en la judería, cerca del alcázar, fue incendiada, aunque afortunadamente su familia salió ilesa. La ha mandado a una casa de campo segura, mientras él se encarga de adecentar su nuevo domicilio en la plaza del Alamillo en la morería. Muchos miembros de la comunidad judía han abandonado la villa tras el incidente pero él no tiene interés en hacerlo. Se siente respaldado por el monarca y por muchas de las principales familias nobles. Tiene fuertes sospechas sobre la implicación en el asalto a la judería de Ruy Sánchez de Orozco, que también le debe dinero, y pretende hacer que pague por lo que hizo.

Alfredo Martín



Es un burgués converso con muchos negocios muy lucrativos, entre los cuales se encuentran varios lupanares y mancebías. Debido a su solvente posición económica ha medrado políticamente y ocupa un cargo de relevancia en el Concejo de la ciudad. Su falta de escrúpulos le ha hecho enriquecerse usando los cuerpos de donceles y doncellas y sabe bien como tapar las bocas de aquellos que ven en su actividad algo deshonesto. No hay nada como una buena bolsa de monedas para desviar la mirada de los que dudan de su honorabilidad. Tiene una hija a la que le gustaría emparentar con alguna de las casas más importantes de la villa y así ennoblecer su linaje.

Ruy Gonzalez de Clavijo



Noble de Madrid con gran pasión por conocer mundo. Ha hecho largas travesías y ha conocido muchas naciones y reinos. Su espíritu viajero hará que en el futuro sea nombrado embajador de Enrique III y viajará a Samarcanda a entrevistarse con el rey Tamerlán. Actualmente vive en la plaza de la Paja donde tiene varios inmuebles. Uno de ellos, el más cercano a la iglesia de San Andrés, lo vendió a la familia Vargas para la construcción de una capilla donde albergar los restos de San Isidro (aunque finalmente acabará siendo la capilla del Obispo). Aprovecha sus viajes para llevar y traer productos exclusivos con los que hace buen negocio. Ultimamente le ha traído unos manuscritos muy interesantes a la familia Lago.

Constanza de Castilla



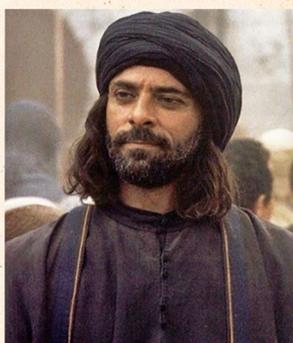
Abadesa del monasterio de Santo Domingo el Real. Tiene una sincera amistad con la mujer del nuevo Corregidor, Urraca Ramírez, que es muy devota. No suele inmiscuirse mucho en temas políticos y se centra en gestionar, de la manera más eficiente posible, el monasterio de Santo Domingo, donde hay ingresadas muchas mujeres de casa nobles. El monasterio solía recibir muy buenos dineros de los judíos de la judería de Madrid a modo de impuestos y donativos, y con la marcha y muerte de muchos de ellos está notando la falta de esos ingresos. Quiere aprovechar la visita del Camarero Real para plantearle el problema.

Ruy Sanchez de Orozco



Jefe del cuerpo de alguaciles de la villa de Madrid que depende directamente del Concejo. Lleva muchos años en este puesto y accedió a él cuando ostentaba el cargo de Corregidor Hernando de Herrera. Estuvo implicado en el asalto antisemita, ya que dejó las puertas abiertas para que los asaltantes entraran a la judería. Diego de Vargas ha sido su compañero en esta y otras cuantas tropelías por lo que Ruy le considera como su amigo. Tiene una fuerte deuda económica con Matías ben Levi. Se ha gastado más de lo debido en bebida, mujeres y juego. Sospecha que Matías ben Levi busca acusarle del asalto a la judería. Cuando le contó esta sospecha a Diego de Vargas este dijo que se encargaría de ponerle en su sitio. El día de la recepción del Camarero coincidiría con él y tendría unas palabras con el judío. Diego le pidió a Ruy que cuando él se lo comunicase provocase una distracción y se llevará a la guardia hacia la zona norte del alcázar.

Maestre Hasán



Es un alarife musulmán de gran importancia. Su taller es el artífice de la mayoría de obras religiosas y civiles de la villa. La calidad de sus construcciones tienen fama tanto en Madrid como fuera de ella y muchas son las familias nobles que recurren a él para la construcción y remodelación de sus viviendas. Es uno de los pocos musulmanes con un alto nivel de vida. Se aloja en la colación de San Nicolás donde tiene muy buenas relaciones con muchas familias nobles vecinas. Debido a su alto estatus social ha sido invitado a la recepción del Camarero Real como representante de la comunidad musulmana.

Hakím ibn Rashíd



Musulmán alquimista que tiene su tienda en la plaza del Alamillo, justo en el centro de la morería. En su tienda se pueden encontrar todas las especias y componentes para elaborar la mayoría de las recetas de cocina y remedios caseros. Solo a sus clientes de confianza les reserva el acceso a productos más exclusivos. Sus muchos años de experiencia en alquimia le han hecho atesorar muchos componentes de difícil acceso y de gran potencia alquímica. Su trastienda es una delicia para los amantes de los saberes más oscuros.

Said: Mendigo borracho, de origen musulmán, que aprovecha las aglomeraciones de gente para pedir limosna con la que comer y sobre todo beber.

David: Joven de origen judío cuya familia se ha salvado de milagro del ataque a la judería. Su pequeña vivienda fue arrasada pero por fortuna su familia no se encontraba en ella en ese momento. Se ha trasladado a vivir a extramuros, cerca de Puerta Cerrada, al pajar de un compañero labriego judío que le ha acogido temporalmente.

Ignatio: Alguacil Compañero de Roque. Emigró desde el campo a las afueras de Chinchón donde sus padres labran la tierra. Entraron en el cuerpo de alguaciles al mismo tiempo Roque y él. Desde entonces han hecho muy buenas migas y tienen la suerte de compartir muchas de las rondas y las guardias.

Diego de Vargas

FUE: 20 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 12 **Peso:** 130 libras
HAB: 16 **RR:** 80% **IRR:** 20%
RES: 10 **Aspecto:** 14 (normal)
PER: 15 **Templanza:** 60%
COM: 5
CUL: 10

Armas: Lanza 85% (2D6), Espada 60% (1D8+1+1D4), Ballesta 45% (1D10+1D4) 30/60/120

Armadura: Cota de mallas (5PA)

Competencias: Cabalgar 60%, Esquivar 55%, Escuchar 35%, Descubrir 30%, Mando 20%.

Pedro López Dávalos

FUE: 14 **Altura:** 1,70 varas
AGI: 14 **Peso:** 135 libras
HAB: 15 **RR:** 50% **IRR:** 50%
RES: 14 **Aspecto:** 15 (normal)
PER: 11 **Templanza:** 40%
COM: 11
CUL: 11

Armas: Espada 70% (1D8+1+1D4) Daga 60% (2D3+1D4)

Armadura: Ropas gruesas ricas (1PA)

Competencias: Esquivar 55%, Escuchar 15%, Descubrir 20% Equitación 50%.

Luis Ramírez

FUE: 10 **Altura:** 1,60 varas
AGI: 10 **Peso:** 125 libras
HAB: 13 **RR:** 50% **IRR:** 50%
RES: 10 **Aspecto:** 16 (normal)
PER: 8 **Templanza:** 40%
COM: 8
CUL: 10

Armas: Lanza 60% (2D6), Espada 60% (1D8+1), Ballesta 60% (1D10-1D4) Escudo de madera 65%

Armadura: Cota de mallas (5PA)

Competencias: Cabalgar 60%, Mando 70%.

Alguacil de la guardia de Madrid

FUE: 15 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 12 **Peso:** 130 libras
HAB: 15 **RR:** 50% **IRR:** 50%
RES: 15 **Aspecto:** 10 (normal)
PER: 9 **Templanza:** 50%
COM: 6
CUL: 5

Armas: Maza/Hacha 60% (1D8+2+1D4), Ballesta 45% (1D10-1D4) , Escudo 60%

Armadura: Peto con refuerzos (3PA), Bacinete (4)

Competencias: Descubrir 50%, Cabalgar 50%, Esquivar 60%.

Ruy Sánchez de Orozco

FUE: 12 **Altura:** 1,60 varas
AGI: 8 **Peso:** 130 libras
HAB: 15 **RR:** 50% **IRR:** 50%
RES: 12 **Aspecto:** 10 (normal)
PER: 10 **Templanza:** 50%
COM: 4
CUL: 3

Armas: Maza 60% (1D8), Ballesta 45% (1D10) 30/60/120

Armadura: Cota de mallas (5PA)

Competencias: Esquivar 35%, Mando 60%, Cabalgar 60%, Descubrir 30%, Correr 45%, Saltar 45%.

Madrileño

FUE: 12 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 12 **Peso:** 130 libras
HAB: 10 **RR:** 25% **IRR:** 75%
RES: 12 **Aspecto:** 10 (normal)
PER: 10 **Templanza:** 40%
COM: 8
CUL: 5

Armas: Palo 25% (1D4+2), Cuchillo 25% (1D6), Pelea 45% (1D3)

Armadura: Carece

Competencias: Esquivar 25, Escuchar 35%, Descubrir 30%

Lope Lago

FUE: 10 **Altura:** 1,60 varas
AGI: 9 **Peso:** 120 libras
HAB: 10 **RR:** 5% **IRR:** 95%
RES: 15 **Aspecto:** 10 (normal)
PER: 11 **Templanza:** 50%
COM: 6
CUL: 19

Armas: Espada 50% 1D8+1

Armadura: Carece

Competencias: Teología 80%,
Con Mágico 90%, inglés 70%,
Leer Escribir 80%.

Andrógino

FUE: 20 **Altura:** 1,75 varas
AGI: 10 **Peso:** 140 libras
HAB: 20 **RR:** -50% **IRR:** 150%
RES: 30 **Aspecto:** -
PER: 15
COM: 1
CUL: 1

Armas: Espada de mano 45%
(1D8+1+1D6), Cuchillo 40%
(1D6+1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Esquivar 35%.



ANEXOS



Constanza de
Castilla



Urraca
Ramírez



Luís
Ramírez



Ruy López
Dávalos



Pedro López
Dávalos



Fruela
de Vargas



Diego
de Vargas



Teresa
de Vargas



Ruy
González
de Clavijo



Hernando
de
Herrera



María de
Luján



Enrique de
Luján



Tomás de
Luján



Alfredo
Martín



Ruy Sánchez
de Orozco



Roque de
Buitrago



Blanca
Gato



Tomás e
Inés
Gato



Felipe
Lago



Lope
Lago



Cecilia
Lago



Matías
ben Leví



Maestre
Hasán

El diario de Lope (no especular)

He has come again. The angel Samael guides me. He showed me the right way. Now I am in the path of the Lord. He gives me strength and guidance to follow your faith.

He taught me how to create this creature and now is free to redeem another sinner. I know him well and He could pay for many crimes but he takes refuge in gluttony. He will be punished

Tonight I saw your signal my Lord. I am surrounded by sinners and they will be punished. There is not respect for our Lord. This knight has been murdered by one of those sinner. Another victim of their sins. This night your sacred plan will start. I will search in the night for this beggar and He will pay for his deadly sin, for his sloth. Then, I will invoke the sexual spirit that you showed me. She will follow your command, my Angel Samael, She will sacrifice the soul of this sinner that pervert young people of this village. He is the incarnation of lust.

He loved gold, more than anything. His greed knowed no limits but he has paid for it. I made him swallow the most precious thing for him and very soon he will pay with his live.

All this sinner will be redeem helping you to came to me, my Lord. I am collecting pieces of their flesh as you told me, and they will serve to your arrival.

The wrath possessed him, even being one of your loyal servers. The claws of the devil penetrated deep in his flesh. He has paid and now your arrival is closer.

Today is the day. Today the last sinners will pay for their sins and you will spread you divine justice all around. This last two sinners will pay for their pride and envy.

Los conjuros de Lope

Don de Surgat (Manual básico 172) Vis Secunda

Talismán, magia negra de origen infernal.

* **Caducidad:** El hechizo se mantiene en la bolsa hasta que alguien que no sea el mago mire en su interior.

* **Duración:** Una vez fuera de la bolsa, hasta el canto del gallo.

* **Componentes:** Bolsa de piel de cerdo, puñados de pedazos de carbón pequeños y seis gotas de la sangre de un gnomo.

* **Preparación:** Este hechizo, uno de los favoritos del demonio Surgat (pág. 280) y con el que acostumbra a premiar a quienes le sirven, requiere que el mago inscriba sobre la bolsa una serie de palabras mágicas utilizando como tinta la sangre de gnomo. Los pedazos de carbón se introducen a continuación en la bolsa. Para utilizar el talismán es necesario pronunciar las palabras mágicas adecuadas al tiempo que se abre la bolsa y se saca un trozo de carbón.

* **Descripción:** Si se activa con éxito, el carbón que saque el mago de la bolsa se convertirá automáticamente en una moneda de oro. Por desgracia, esa moneda se transformará en un carbón encendido si se encuentra fuera de la bolsa cuando se escuche el primer canto del gallo. Una vez fabricado el talismán, se puede llenar cuantas veces se quiera con pedazos de carbón.

Veneno de Escorpión (Manual básico 186) Vis Tertia

Maleficio, magia negra de origen popular.

* **Caducidad:** No aplicable.

* **Duración:** Hasta que el escorpión encuentre a su víctima.

* **Componentes:** Mortero de bronce, albahaca, sangre y sesos de águila, pelos o uñas de la víctima.

* **Preparación:** Una noche sin luna, bajo el signo de Marte, el mago debe machacar en un mortero de bronce el resto de los componentes. A continuación debe enterrar la pasta resultante en un lugar donde reciban de lleno la influencia del astro (una tirada de Astrología permitirá localizar un buen lugar).

* **Descripción:** La tirada de activación tiene lugar en el momento en que se entierre la pasta y, si tiene éxito, a los seis días saldrá de esa tierra un escorpión cuya misión en la vida será la de buscar a la víctima del hechizo para clavarle su aguijón, tarde lo que tarde en conseguirlo. Una vez lo consiga, el escorpión morirá y la víctima quedará envenenada (el veneno de este escorpión no tiene nada que ver con el que aparece en la sección de venenos del capítulo tercero; consulta el veneno del áspid vulgar en la pág. 365 para una descripción de sus efectos). Pero el mago debe tener cuidado, pues si falla la tirada de activación, el escorpión lo buscará a él, y no a la víctima escogida.

Invocación de súcubo (Manual básico 206) Vis Quinta

Invocación, magia negra de origen infernal.

* **Caducidad:** No aplicable.

* **Duración:** Los efectos de la invocación se mantienen hasta que sea anulada por el ejecutante o hasta que se oiga la primera campanada de la mañana.

* **Componentes:** Falo de toro y semen de macho cabrío.

* **Preparación:** Durante la noche, el mago debe untar el falo con el semen de cabra y sacudirlo, como si realizara una bendición, en dirección a los cuatro puntos cardinales en el interior de una casa (nunca debe hacerse al descubierto ni de día).

* **Descripción:** Si se activa con éxito, el íncubo o el súcubo —lo que haya invocado el mago— aparecerá en la sala saliendo de las sombras. A no ser que el mago tenga dominio sobre ellos, concedido por Masabakes, los demonios no se pondrán a sus órdenes.

Saco de Queradura (Manual básico 209) Vis Quinta

Talismán, magia negra de origen popular.

* **Caducidad:** Un mes.

* **Duración:** Los huesos rotos se quedarán así hasta que se suelden por sí mismos.

* **Componentes:** Un saquito de piel de lobisome (pág. 374), un hueso de mostela (pág. 368), miel, excrementos de un gato macho pardo, un trozo de las entrañas de un condenado a muerte y ramitas de abedul.

* **Preparación:** Se muele el hueso de la mostela en un mortero, se aplica la miel, los excrementos de gato y las entrañas del condenado. Luego se deja secar durante tres días y tres noches donde nadie vea el mortero – si lo ve alguien, se anula el efecto del hechizo –. En el saquito se meten las ramitas de abedul y el preparado anterior. Posteriormente se entierran durante una semana en la que habrá que entonar determinados salmos cada amanecer.

* **Descripción:** El mago, mientras mira a su víctima, coge el saquito con ambas manos y, al tiempo que lanza el hechizo, troncha las ramas de dentro sin sacarlas de él. Si la víctima falla su tirada de RR, se romperán todos los huesos de una localización escogida al azar – haz una tirada de localización normal –, quedando ese miembro inútil hasta que sane. El daño producido sobre la víctima es de $2D6+1$ PD – dividido o multiplicado por dos, según la localización afectada, como en el daño normal –, además de que adquiere automáticamente las siguientes secuelas según la localización daño (consulta la págs. 100 y 101 para una descripción de las secuelas):

Cabeza: Conmoción. Brazo: Brazo Malherido. Pierna: Pierna Malherida. Pecho: Costillas Rotas. Abdomen: Desgarro Abdominal.

Maldición de Gaeko (Ars Maléfica 124) Vis Sexta

Maleficio de magia negra de origen infernal.

* **Caducidad:** No aplicable.

* **Duración:** Hasta la muerte del blanco o hasta que al muñeco le dé la luz.

* **Componentes:** Sangre de mago o bruja muerta, el cráneo y las entrañas de un mastín totalmente negro, mandrágora (planta), un paño negro, tierra de cementerio, sangre (o pelos, semen o menstru) del blanco.

* **Preparación:** El brujo debe estar en un lugar totalmente a oscuras y, en esa oscuridad, realizará los preparativos: preparará un muñeco con las entrañas, la tierra, la mandrágora, la sangre de mago o bruja y los pelos (o sangre, semen o menstru) de la víctima. Tras esto se recita el hechizo, se coloca el muñeco dentro del cráneo y se envuelve en el paño (usualmente se entierran todos los componentes).

* **Descripción:** Si el blanco falla la tirada de RR, cada vez que se encuentre a oscuras o en penumbra el primer asalto escuchará un gruñido y, a partir de ese momento, cada asalto sufrirá un mordisco o arañazo que le hará $1D3$ puntos de daño e ignorará cualquier tipo de armadura. Si el blanco enciende una luz, o va a una habitación iluminada, los efectos cesarán hasta que vuelva a estar a oscuras o en penumbra. Este hechizo es de magia negra y suele ser enseñado por el Gaeko a sus adoradores. Si el brujo no es adorador (o al menos simpatizante) del Gaeko, el DJ puede hacer una tirada oculta de Suerte, a ver si éste aparece a conocer a aquel que usa su nombre sin permiso. Evidentemente, este detalle no tiene por qué ser conocido por el PJ cuando aprenda este hechizo. El hechizo también se considera magia pagana vasca.

LAS FICHAS DE LOS PERSONAJES



Al final de este módulo están las fichas de los Personajes jugadores listas para imprimir y empezar a jugar. La única sección que falta por rellenar en la ficha son los valores de RR e IRR ya que estos irán cambiando durante la partida. Es importante llevar un buen control de las posibles pérdidas de RR ya que en el enfrentamiento final con el demonio Rishaff será un valor decisivo para resistirse a la posesión.

A continuación se indican los valores de RR/IRR iniciales de cada personaje y una posible imagen de los mismos. Al final de la hoja de personaje de Cecilia Lago, la alquimista, hay una hoja de información sobre los hechizos que conoce y las dosis que posee.

Blanca Gato, cortesana



RR: 60 %
IRR: 40%

Tomas Luján, médico



RR: 50 %
IRR: 50%

Cecilia Lago, alquimista



RR: 25 %
IRR: 75%
PC: 15

Roque de Buitrago, alguacil



RR: 60 %
IRR: 40%

Hechizos de Cecilia Lago

Leche de Sapiencia (Manual Básico Pag 169)

Vis Prima -0% 1PC 3 Dosis

Poción, magia blanca de origen alquímico.

* **Caducidad:** Pueden pasar 1D6 días antes de que pierda sus poderes.

* **Duración:** 2D6 horas una vez ingerida.

* **Componentes:** Sangre y leche de cierva, incienso, tinta y jugo de absenta (ajenjo).

* **Preparación:** Se mezclan todos los componentes hasta obtener un líquido de color lechoso grisáceo.

* **Descripción:** Tras activar e ingerir la poción, una de las competencias que dependa de la característica de Cultura poseerá un modificador a las tiradas de +50% durante el tiempo que dure el efecto. La competencia debe escogerla el mago justo en el momento en que se toma la poción.

Mal de Piedra (Manual Básico Pag 170)

Vis Prima 0% 1PC 2 Dosis

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

* **Caducidad:** 1D8 días.

* **Duración:** Tarda 3 asaltos en actuar, pero sus efectos son permanentes.

* **Componentes:** Aceite de vitriolo, cal, cinabrio, azufre y carbón.

* **Preparación:** Con mucho cuidado, se reducen a sus componentes más básicos la cal, el cinabrio, el azufre y el carbón y se mezclan con el aceite de vitriolo, hasta obtener un ungüento apesadoso, aunque inofensivo para los seres vivos. Para usarlo debe aplicarse sobre cualquier superficie terrosa o de piedra al mismo tiempo que se recitan las palabras del hechizo.

* **Descripción:** Si se activa con éxito, el compuesto empezará a sisear y a debilitar la piedra a razón de media vara de profundidad por asalto durante tres asaltos (un total de vara y media). La piedra o tierra afectada quedará con un aspecto arenoso que puede ser desmenuzada fácilmente con herramientas o simplemente con las manos. Cada dosis de ungüento cubre media vara cuadrada de superficie.

Vitriolo Salvaje (Manual Básico Pag 171)

Vis Prima -0% 1PC 2 Dosis

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

* **Caducidad:** Es un ungüento muy inestable que se descompone en tan sólo 1D3 días.

* **Duración:** Según el grosor del metal (alrededor de 1D10 asaltos).

* **Componentes:** Mercurio, arsénico, amoníaco, sal y orina humana.

* **Preparación:** Con los componentes se prepara un mordiente que posee un olor fuerte y desagradable.

* **Descripción:** Si se activa el hechizo mientras se frota el ácido sobre un pedazo de metal, como una cadena, una barra de hierro o un arma metálica, el ungüento corroerá por completo el objeto. El tiempo exacto que tarda el ácido en destruir el objeto varía según el grosor del pedazo de metal, pero lo habitual suele ser 1D10 asaltos. El ungüento es completamente inofensivo para los seres humanos.

Filtro de Memoria (Manual Básico Pag 174)

Vis Secunda -15% 1PC 3 Dosis

Poción, magia blanca de origen alquímico.

* **Caducidad:** 1D3 semanas.

* **Duración:** 5 asaltos.

* **Componentes:** Sangre de macho cabrío, azufre, agua de una fuente de montaña y hojas de parra.

* **Preparación:** Se mezclan todos los componentes, bien triturados, y se dejan macerar al sol hasta obtener un brebaje de color ambarino que puede tomarse frío o caliente.

* **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, la persona que beba la poción comenzará a recordar hasta los más nimios detalles de lo que ha ocurrido en su vida, especialmente en los últimos días. Durante el tiempo que duren los efectos, la competencia de Memoria de la persona que haya bebido aumenta directamente hasta el 100%.

Ojos de Lobo (Manual Básico Pag 177)

Vis Secunda -15% 1PC 2 Dosis

Ungüento, magia blanca de origen popular.

* **Caducidad:** 1D4 semanas.

* **Duración:** Hasta que se vea la luz del sol o algo que sea iluminado por ésta.

* **Componentes:** Planta de mandrágora, rocío de la mañana, rescoldos de una hoguera, barro de una charca del bosque, sangre de murciélago y una calavera de lobo.

* **Preparación:** El ungüento se fabrica mezclando todos los ingredientes y dejándolos reposar dentro de la calavera a la luz de la luna llena, dando como resultado una solución pastosa y negra, que se debe utilizar sobre los párpados mientras se recita el hechizo.

* **Descripción:** Si se activa con éxito, cuando la persona que haya utilizado el ungüento abra los ojos podrá ver como si se encontrase en medio del campo en una noche despejada de luna llena, aunque se encuentre en la más absoluta oscuridad. Como efecto secundario del hechizo, sus pupilas se volverán de color amarillo mientras dure el efecto.

Nombre Blanca Gato Jugador _____
 Reino Castilla Grupo étnico Castellano
 Posición social Baja nobleza Familia Padres vivos 3 hermanos peq
 Profesión Cortesana Profesión paterna Infanzón
 Descripción Mujer de compleción normal de mente muy ágil e inquisitiva.
Siempre le ha gustado mucho leer y resolver entuertos.
Su padre tiene toda su confianza depositada en ella.

- Carácter / Orgullos y Vergüenzas -

Adiestrada en el combate
Perspicaz
Acostumbrada a mandar

Características

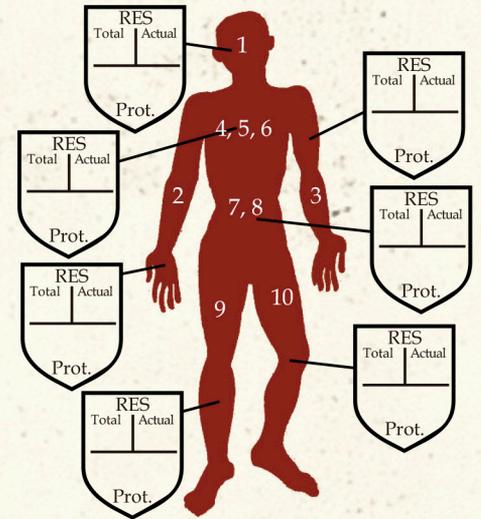
FUERZA	Total	Temporal	PV	Máximos	Actuales
	5	[]		15	[]
AGILIDAD	Total	Temporal	<input checked="" type="checkbox"/> Sano <input type="checkbox"/> Herido <input type="checkbox"/> Malherido <input type="checkbox"/> Inconsciente <input type="checkbox"/> Muerto		
	10	[]			
HABILIDAD	Total	Temporal			
	15	[]			
RESISTENCIA	Total	Temporal			
	15	[]			
PERCEPCIÓN	Total	Temporal			
	20	[]			
COMUNICACIÓN	Total	Temporal			
	15	[]			
CULTURA	Total	Temporal			
	20	[]			
ASPECTO	Total	Temporal			
	17	[]			
TEMPLANZA	Total	Temporal			
	48	[]			
EDAD	Total	Temporal			
	23	[]			
ALTURA Y PESO	Total	Temporal			
	1,74	140			



Armadura

Ropas nobles gruesas 1 punto

Puntos de Aprendizaje



Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas
<u>Daga</u>	<u>75</u>	<u>2d3 + 1d4</u>	<u>lig</u>			

Competencias

<input checked="" type="checkbox"/> Alquimia (CUL) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Escuchar (PER) <u>75</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Teología (CUL) <u>45</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Normal Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Artesanía (HAB) <u>15</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Esquivar (AGI) <u>50</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Tormento (HAB) <u>50</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Paterna Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Astrología (CUL) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Forzar Mecanismos (HAB) <u>15</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Tregar (AGI) <u>60</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Primaria Base de la car. x3
<input checked="" type="checkbox"/> Cabalgar (AGI) <u>25</u> <input type="checkbox"/>	Idioma (CUL):	<input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Secundaria Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Cantar (COM) <u>15</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Castellano <u>100</u> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	Dificultades
<input checked="" type="checkbox"/> Comerciar (COM) <u>40</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Latín <u>50</u> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	Infalible +75%
<input checked="" type="checkbox"/> Conducir Carro (HAB) <u>15</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Inglés <u>50</u> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	Muy fácil +50%
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Animal (CUL) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Juego (HAB) <u>15</u> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	Fácil +25%
Conocimiento de Área (CUL):	<input checked="" type="checkbox"/> Lanzar (AGI) <u>10</u> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	Normal +0%
<input checked="" type="checkbox"/> Madrid <u>75</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Leer y Escribir (CUL) <u>80</u> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	Difícil -25%
<input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Leyendas (CUL) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	Muy difícil -50%
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Mágico (CUL) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mando (COM) <u>50</u> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/>	Imposible -75%
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Mineral (CUL) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Medicina (CUL) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Arcos (PER) _____ <input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Vegetal (CUL) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Memoria (PER) <u>70</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Ballestas (PER) _____ <input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> Correr (AGI) <u>55</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Música (CUL) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Espadones (HAB) <u>75</u> <input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> Corte (COM) <u>70</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Nadar (AGI) <u>10</u> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escudos (HAB) _____ <input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> Degustar (PER) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Navegar (HAB) <u>15</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Espadas (HAB) _____ <input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> Descubrir (PER) <u>85</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Ocultar (HAB) <u>15</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Espadones (FUE) _____ <input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> Disfrazarse (COM) <u>15</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Rastrear (PER) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Hachas (FUE) _____ <input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> Elocuencia (COM) <u>65</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Saltar (AGI) <u>55</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Hondas (PER) _____ <input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> Empatía (PER) <u>80</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Sanar (HAB) <u>15</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Lanzas (AGI) _____ <input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> Enseñar (COM) <u>15</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Seducción (ASP) <u>70</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mazas (FUE) _____ <input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> Escamotear (HAB) <u>15</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo (AGI) <u>50</u> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Palos (AGI) _____ <input type="checkbox"/>	
		<input checked="" type="checkbox"/> Pelea (AGI) _____ <input type="checkbox"/>	

Nombre Tomás Luján Jugador _____
 Reino Castilla Grupo étnico Castellano
 Posición social Baja nobleza Familia Padres vivos 1 herm menor
 Profesión Médico Profesión paterna Pardo

- Carácter / Orgullos y Vergüenzas -

Le atrae mucho el sexo opuesto
 Vicio del juego
 Sanador nato

Descripción
 Hombre de complexión normal interesado en el estudio de la medicina aunque de naturaleza dispersa. Le gustan muchos las mujeres, el vino y el juego. Bastante casquivano aunque bueno en su profesión

Características

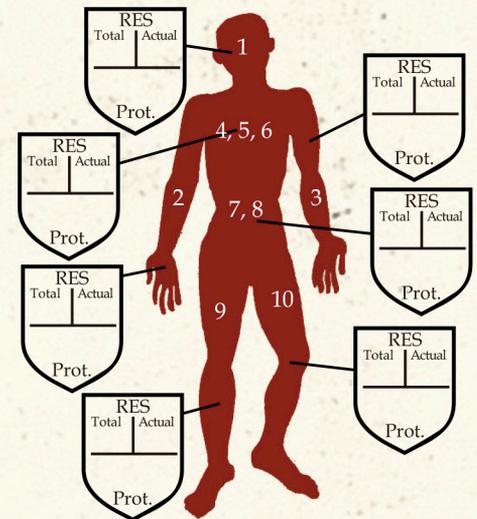
FUErza	Total	Temporal	PV	Máximos	Actuales
	10			15	
AGIldad	15		<input checked="" type="checkbox"/> Sano		
hABilidad	15		<input type="checkbox"/> Herido		
RESistencia	15		<input type="checkbox"/> Malherido		
PERcepción	15		<input type="checkbox"/> Inconsciente		
COMunicación	15		<input type="checkbox"/> Muerto		
CULtura	15		RR	Suerte	IRR
ASPEcto	Total	Temporal		45	
	16		PF	Suerte actual	PC
Templanza	52				
Edad	23				
Altura y peso	1,75	150			



Armadura

Ropas nobles gruesas 1 punto

Puntos de Aprendizaje



Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas
Cuchillo	70	1d6 + 1d4	lig			
espada de Mano	50	1d8 + 1 + 1d4	med			

Competencias

<input checked="" type="checkbox"/> Alquimia (CUL)	40	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Escuchar (PER)	45	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Teología (CUL)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Normal	Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Artesanía (HAB)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Esquivar (AGI)	55	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Tormento (HAB)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Paterna	Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Astrología (CUL)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Forzar Mecanismos (HAB)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Tregar (AGI)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Primaria	Base de la car. x3
<input checked="" type="checkbox"/> Cabalgar (AGI)	15	<input type="checkbox"/>	Idioma (CUL):						<input checked="" type="checkbox"/> Secundaria	Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Cantar (COM)	35	<input type="checkbox"/>	<u>Castellano</u>	100	<input type="checkbox"/>					
<input checked="" type="checkbox"/> Comerciar (COM)	35	<input type="checkbox"/>								
<input checked="" type="checkbox"/> Conducir Carro (HAB)	15	<input type="checkbox"/>								
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Animal (CUL)	20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Juego (HAB)	40	<input type="checkbox"/>					
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento de Área (CUL):			<input checked="" type="checkbox"/> Lanzar (AGI)	40	<input type="checkbox"/>					
<u>Madrid</u>	75	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Leer y Escribir (CUL)	65	<input type="checkbox"/>					
			<input checked="" type="checkbox"/> Leyendas (CUL)	50	<input type="checkbox"/>					
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Mágico (CUL)	20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mando (COM)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Arcos (PER)		<input type="checkbox"/>	Dificultades	
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Mineral (CUL)	20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Medicina (CUL)	70	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Ballestas (PER)		<input type="checkbox"/>	Infalible	+75%
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Vegetal (CUL)	45	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Memoria (PER)	45	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Cuchillos (HAB)	70	<input type="checkbox"/>	Muy fácil	+50%
<input checked="" type="checkbox"/> Correr (AGI)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Música (CUL)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Escudos (HAB)		<input type="checkbox"/>	Fácil	+25%
<input checked="" type="checkbox"/> Corte (COM)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Nadar (AGI)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Espadas (HAB)	50	<input type="checkbox"/>	Normal	+0%
<input checked="" type="checkbox"/> Degustar (PER)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Navegar (HAB)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Espadones (FUE)		<input type="checkbox"/>	Difícil	-25%
<input checked="" type="checkbox"/> Descubrir (PER)	55	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Ocultar (HAB)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Hachas (FUE)		<input type="checkbox"/>	Muy difícil	-50%
<input checked="" type="checkbox"/> Disfrazarse (COM)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Rastrear (PER)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Hondas (PER)		<input type="checkbox"/>	Imposible	-75%
<input checked="" type="checkbox"/> Elocuencia (COM)	65	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Saltar (AGI)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Lanzas (AGI)		<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> Empatía (PER)	55	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Sanar (HAB)	75	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mazas (FUE)		<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> Enseñar (COM)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Seducción (ASP)	45	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Palos (AGI)		<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> Escamotear (HAB)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo (AGI)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Pelea (AGI)		<input type="checkbox"/>		

Porcentaje	Critico	Pifia
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

Aguelave

Nombre Cecilia Lago Jugador _____
 Reino Castilla Grupo étnico Castellano
 Posición social Baja nobleza Familia Padres vivos hija única
 Profesión Alquimista Profesión paterna Cortesano

- Carácter / Orgullos y Vergüenzas -

Adiestrada en Alquimia
Complexion débil
Educada por un brujo

Descripción
 Mujer introspectiva de complexión delgada siempre encerrada con sus libros y cachivaches. Es un ratón de biblioteca y no le interesa hablar con otras personas en demasía. Lleva a cabo su labor fuera de la vista del resto de la gente.

Características

FUERZA	Total	10	Temporal	
AGILIDAD	Total	10	Temporal	
HABILIDAD	Total	20	Temporal	
RESISTENCIA	Total	15	Temporal	
PERCEPCIÓN	Total	20	Temporal	
COMUNICACIÓN	Total	5	Temporal	
CULTURA	Total	20	Temporal	
ASPECTO	Total	14	Temporal	
TEMPLANZA	Total	53	Temporal	
EDAD	Total	21	Temporal	
ALTURA Y PESO	Total	1,70	Temporal	110

PV Máximos 15 Actuales _____

Sano
 Herido
 Malherido
 Inconsciente
 Muerto

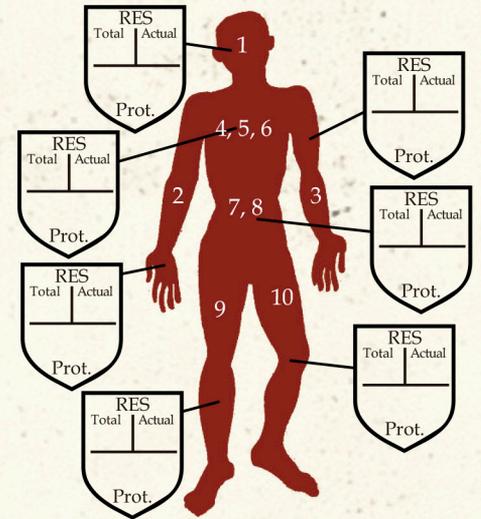


Armadura

Ropas nobles gruesas 1 punto

RR	Suerte	IRR
	45	
PF	Suerte actual	PC

Puntos de Aprendizaje



Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas
Daga	65	2d3 + 1d6	lig			

Competencias

<input checked="" type="checkbox"/> Alquimia (CUL) 80	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Escuchar (PER) 40	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Teología (CUL) 45	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Normal	Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Artesanía (HAB) 20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Esquivar (AGI) 10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Tormento (HAB) 20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Paterna	Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Astrología (CUL) 80	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Forzar Mecanismos (HAB) 20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Tregar (AGI) 25	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Primaria	Base de la car. x3
<input checked="" type="checkbox"/> Cabalgar (AGI) 10	<input type="checkbox"/>	Idioma (CUL):		<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/> Secundaria	Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Cantar (COM) 5	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Castellano 100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Dificultades	
<input checked="" type="checkbox"/> Comerciar (COM) 5	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Latín 55	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Infalible +75%	
<input checked="" type="checkbox"/> Conducir Carro (HAB) 20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Griego 45	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Muy fácil +50%	
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Animal (CUL) 65	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Juego (HAB) 20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Fácil +25%	
Conocimiento de Área (CUL):		<input checked="" type="checkbox"/> Lanzar (AGI) 10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Normal +0%	
<input checked="" type="checkbox"/> Madrid 75	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Leer y Escribir (CUL) 75	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Difícil -25%	
<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/> Leyendas (CUL) 20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Muy difícil -50%	
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Mágico (CUL) 80	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mando (COM) 5	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Arcos (PER) _____	<input type="checkbox"/>	Imposible -75%	
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Mineral (CUL) 65	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Medicina (CUL) 20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Ballestas (PER) _____	<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Vegetal (CUL) 75	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Memoria (PER) 20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Cuchillos (HAB) 65	<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> Correr (AGI) 10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Música (CUL) 20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escudos (HAB) _____	<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> Corte (COM) 30	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Nadar (AGI) 10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Espadas (HAB) _____	<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> Degustar (PER) 20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Navegar (HAB) 20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Espadones (FUE) _____	<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> Descubrir (PER) 20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Ocultar (HAB) 20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Hachas (FUE) _____	<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> Disfrazarse (COM) 5	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Rastrear (PER) 20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Hondas (PER) _____	<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> Elocuencia (COM) 5	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Saltar (AGI) 10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Lanzas (AGI) _____	<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> Empatía (PER) 20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Sanar (HAB) 20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mazas (FUE) _____	<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> Enseñar (COM) 5	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Seducción (ASP) 14	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Palos (AGI) _____	<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> Escamotear (HAB) 20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo (AGI) 10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Pelea (AGI) 10	<input type="checkbox"/>		

Aguelave

Nombre Roque de Buitrago Jugador _____
 Reino Castilla Grupo étnico Castellano
 Posición social Villano Familia Padres vivos 3 hermanos may
 Profesión Alguacil Profesión paterna Soldado

Descripción
 Hombre de complexión fuerte adiestrado en las armas por su padre soldado en Buitrago. Vino a Madrid a ganarse la vida como alguacil de la villa gracias a un noble familia de Blanca Gato.

- Carácter / Orgullos y Derguenzas -

Amistad influyente de la familia Gato
Voz prodigiosa
Marrullero

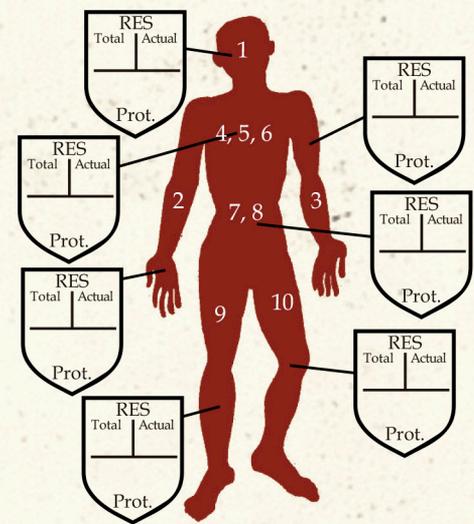
Características

FUERZA	Total	Temporal	PV	Máximos	Actuales
	10			15	
AGILIDAD	Total	Temporal	<input checked="" type="checkbox"/> Sano <input type="checkbox"/> Herido <input type="checkbox"/> Malherido <input type="checkbox"/> Inconsciente <input type="checkbox"/> Muerto		
	15				
HABILIDAD	Total	Temporal			
	20				
RESISTENCIA	Total	Temporal			
	15				
PERCEPCIÓN	Total	Temporal			
	15				
COMUNICACIÓN	Total	Temporal			
	15				
CULTURA	Total	Temporal			
	10				
ASPECTO	Total	Temporal			
	14				
TEMPLANZA	Total	Temporal			
	58				
EDAD	Total	Temporal			
	23				
ALTURA Y PESO	Total	Temporal			
	1,70	130			



Armadura

Gambeson Reforzado 3 puntos
Bacinete 4 puntos



Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas
Bracamante	85	1d6 + 2	1d6	med		
Escudo de Madera	65	1d3 + 1d6	med			

Puntos de Aprendizaje

Competencias

<input checked="" type="checkbox"/> Alquimia (CUL)	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Escuchar (PER)	65	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Teología (CUL)	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Normal	Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Artesanía (HAB)	20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Esquivar (AGI)	55	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Tormento (HAB)	30	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Paterna	Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Astrología (CUL)	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Forzar Mecanismos (HAB)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Tregar (AGI)	35	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Primaria	Base de la car. x3
<input checked="" type="checkbox"/> Cabalgar (AGI)	15	<input type="checkbox"/>	Idioma (CUL):						<input checked="" type="checkbox"/> Secundaria	Base de la car.
<input checked="" type="checkbox"/> Cantar (COM)	55	<input type="checkbox"/>	<u>Castellano</u>	100	<input type="checkbox"/>					
<input checked="" type="checkbox"/> Comerciar (COM)	15	<input type="checkbox"/>								
<input checked="" type="checkbox"/> Conducir Carro (HAB)	20	<input type="checkbox"/>								
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Animal (CUL)	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Juego (HAB)	20	<input type="checkbox"/>					
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento de Área (CUL):			<input checked="" type="checkbox"/> Lanzar (AGI)	15	<input type="checkbox"/>					
<u>Madrid</u>	75	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Leer y Escribir (CUL)	10	<input type="checkbox"/>					
			<input checked="" type="checkbox"/> Leyendas (CUL)	10	<input type="checkbox"/>					
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Mágico (CUL)	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mando (COM)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Arcos (PER)		<input type="checkbox"/>	Dificultades	
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Mineral (CUL)	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Medicina (CUL)	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Ballestas (PER)		<input type="checkbox"/>	Infalible	+75%
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento Vegetal (CUL)	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Memoria (PER)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Cuchillos (HAB)	85	<input type="checkbox"/>	Muy fácil	+50%
<input checked="" type="checkbox"/> Correr (AGI)	45	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Música (CUL)	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Escudos (HAB)	65	<input type="checkbox"/>	Fácil	+25%
<input checked="" type="checkbox"/> Corte (COM)	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Nadar (AGI)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Espadas (HAB)		<input type="checkbox"/>	Normal	+0%
<input checked="" type="checkbox"/> Degustar (PER)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Navegar (HAB)	20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Espadones (FUE)		<input type="checkbox"/>	Difícil	-25%
<input checked="" type="checkbox"/> Descubrir (PER)	60	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Ocultar (HAB)	20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Hachas (FUE)		<input type="checkbox"/>	Muy difícil	-50%
<input checked="" type="checkbox"/> Disfrazarse (COM)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Rastrear (PER)	55	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Hondas (PER)		<input type="checkbox"/>	Imposible	-75%
<input checked="" type="checkbox"/> Elocuencia (COM)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Saltar (AGI)	50	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Lanzas (AGI)		<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> Empatía (PER)	20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Sanar (HAB)	20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mazas (FUE)		<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> Enseñar (COM)	15	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Seducción (ASP)	14	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Palos (AGI)		<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> Escamotear (HAB)	20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo (AGI)	65	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Pelea (AGI)		<input type="checkbox"/>		

Porcentaje	Critico	Pifia
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



Aguelare

LUDUS PERSONARUM DÆMONIACUS MÆDIEVALIS



ROL MASTERS