



Insomnem **N**ox

Noche **C**oledana

Por **A**ntonio **N**evró





ventura urbana para un grupo de unos 4-5 personajes, todos ellos pertenecientes a la religión católica y de baja posición social que pueden haberse conocido ya o no. Convendría que al menos la mitad manejasen algún arma con suficiente soltura y que alguno tuviera conocimiento en Leyendas. Este módulo está inspirado en la leyenda *Rosa de Pasión*, de Gustavo Adolfo Bécquer.

Prefacio

Antes de empezar con la aventura, no puedo resistirme a recomendar a que Insomnem Nox se juegue una vez se haya estado en la ciudad de Toledo o, aun mejor, jugarla después de haber recorrido sus calles, a ser posible de noche, ya que la ciudad gana mucho en la oscuridad de una noche en la que apriete un poco el frío y con el adoquinado aun encharcado, ya que así lo aquí relatado que estáis a punto de jugar se os haga más real.

Independientemente de si vais a jugar esta aventura o no, siempre es bonito visitar esta ciudad y viajar cinco siglos atrás entre sus calles.

I. Semana Santa en Toledo

Domingo de Ramos del año de Nuestro Señor de 135... en algún momento entre mediados de Marzo y Abril. El invierno acaba de terminar y caen las primeras lluvias primaverales, el frío sigue siendo considerable, los días siguen siendo cortos y las noches muy largas.

En este momento reina en Castilla Pedro I y la región se encuentra enzarzada en una de las muchas guerras que protagonizó el monarca (según qué momento de la década, hablaremos de la Guerra Civil Castellana o

la Guerra de los Dos Pedros), con lo que la economía es muy mala y es frecuente que muchos hombres jóvenes sean reclutados como levass para el ejército castellano.

La trama se desarrolla en la ciudad de Toledo, centro de expansión cultural y económica dentro de la fe cristiana en la península. La ciudad se ha visto obligada a formar levass para el ejército real, produciendo cierto malestar social que se añade al ya existente por los privilegios que el Rey acaba de conceder a los judíos, y por el aumento de la prisión fiscal.

Como ultima incisión, recordar que los personajes, que deberían ser cristianos, se encuentran en tiempo de cuaresma (hasta a noche del jueves) por lo que serán mal mirados y criticados si se les viese entrar en algún burdel (ojo, que siguen siendo libres de ir) y en las tabernas o posadas no les servirán carne (y si lo hacen es de mala gana y a precios desorbitados). Todo esto dependerá de lo buenos cristianos que sean los personajes. Si hubiese algún personaje judío también está sujeto a la cuaresma.

El Escudo Verde

Apenas pasan de las seis de la tarde, ya casi ha anochecido mientras cae una lluvia bastante intensa que cala hasta los huesos a los personajes. En una calleja encuentran una taberna con un escudo verde, del que toma su nombre.

En la taberna encontrarán varias mesas, entre los parroquianos hay un grupo de hombres de armas que hablan y beben. También encontrarán al lado una mesa vacía para ellos. El local está regentado por Jorge "El tuerto" que se encarga de la barra y de servir, y Ana, su mujer, encargada de la cocina.

Una tirada de Escuchar permitirá a los más cercanos al grupo de hombres de armas enterarse de la conversación. Se trata de un grupo de alguaciles que van a empezar su turno de guardia (Cambian al anochecer y al amanecer). El diálogo se centra en un tal





Daniel Leví, un judío que vende baratijas de oro que, al parecer, ha ido amasando una pequeña fortuna. Todos se refieren al judío con desprecio y cierto rencor.

Poco después se abre la puerta de la taberna y entra un hombre joven empapado y cubierto por una capa, que se sienta en la mesa de los hombres armados y continúan hablando. En ese momento la conversación sube de volumen y uno de los hombres de armas con claros signos de embriaguez exclama *"Ese Leví es un viejo cuervo, seguro que todo el oro lo ha conseguido robando a cristianos, no sé por qué no le hemos prendido ya... Además, así Fernando, tendrías el camino libre para llevarte a la chica... parece mentira que un tronco tan podrido haya podido engendrar una flor como esa."*

Fernando

La conversación continúa unos minutos más hasta que se marchan todos los guardias, quedándose solo el de la capa mojada que entró el último, que se acerca a la mesa de los jugadores. Se presenta como Fernando Jiménez, alguacil y les ofrece trabajo como guardias; ha visto que algunos van armados y no son de la zona, además, por la afluencia de gente durante la Semana Santa necesitan doblar el número de hombres para vigilar las calles, además, la ciudad de Toledo ha tenido que mandar bastantes hombres al ejército de Pedro I para la guerra y el número de guardias se ha visto muy reducido. Les ofrecerá a cada uno 5 maravedíes por el trabajo al día (que podrán convertirse en 10 si consiguen

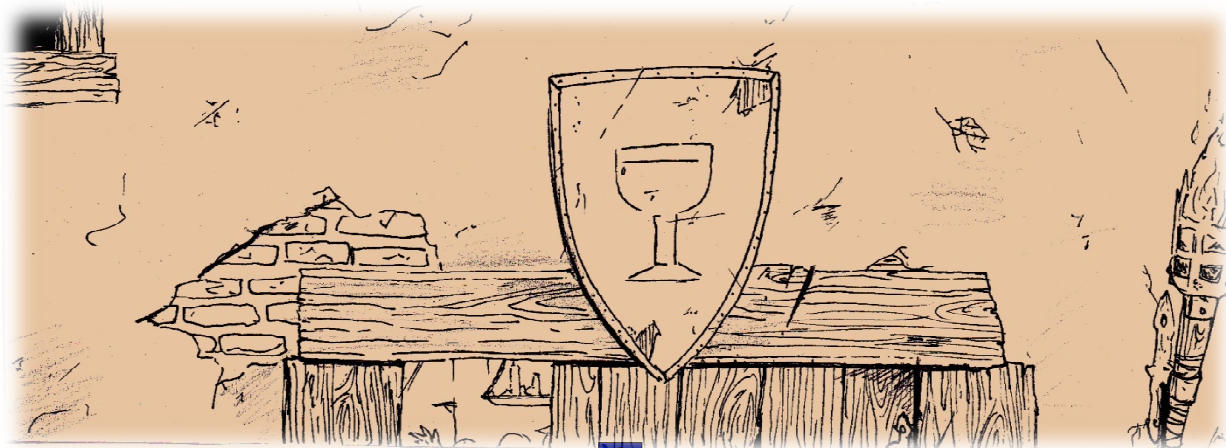
regatear -si los personajes intentan estirar más, les explicará que ese es el sueldo de un mes de trabajo de un guardia profesional-), consistente en patrullar las calles y dar aviso o actuar hasta que llegue la guardia. El oficio durará hasta el siguiente lunes (en total 6 días). Una vez acordado el trabajo, acuerda encontrarse con los jugadores a primera hora de la mañana en la casa de guardia.

II. Las Calles de Toledo

Al día siguiente (Lunes Santo), los personajes encontrarán el cuartel haciendo esquina en una de las entradas a la plaza de la Catedral (que aún no está cerrada por la planta, apenas lleva un siglo en construcción), una plaza bastante amplia donde los peones trabajan desde hace ya algunas horas.

El edificio está formado por una planta baja de piedra y un segundo piso de argamasa. En el interior apenas hay muebles más allá de una mesa y varias sillas y un tablón en la pared del que cuelga un plano de la ciudad con algunas anotaciones hechas a carbón. Al fondo se elevan unas escaleras que dan a la segunda planta donde se guarda el arsenal. Los calabozos están en un edificio anexo que es independiente del cuartel.

Verán a Fernando sentado junto a la mesa, que se levantará para recibirles y al momento se levanta, les entrega a cada uno un jubón preparará para enseñarles el recorrido que deben hacer.





El trabajo de los jugadores consiste en hacer rondas por las diferentes calles de la ciudad, concretamente las pertenecientes al barrio judío. Son una sucesión de callejuelas, pasajes y plazuelas serpenteantes sin ningún tipo de orden ni trazado previo.

La Casa del judío

En un callejón estrecho ensombrecido por la torre de una parroquia mozárabe (la Iglesia de Santo Tomé), hay un grupo de muchachos tirando piedras a un pequeño local e insultando al dueño. Los personajes deberían espantar a los críos, si no lo hacen por sí solos, Fernando los azuzará para que lo hagan y así verles en acción. Bastará con un par de gritos, correr detrás de ellos o soltarles un guantazo con la mano abierta (si los personajes son tan burros como para sacar las armas, Fernando les parará).

Al llegar a la altura de la fachada verán un ventanal con una celosía y que la entrada no tiene puerta. Cuando entren verán que es un cuartucho estrecho lleno de baratijas de metal, desde pequeñas pulseras, hasta hebillas de cinturón. En el centro hay un yunque sobre el que se encuentra un pequeño martillo y una cadenilla de metal. Junto a él un hombre con ropas viejas se incorpora de una silla.

Tiene el pelo canoso y de la barbilla le salen varios pelos blanco que le dan aspecto de chivo. De la cara sale una nariz grande y ganchuda dándole aspecto de pico, que no para de bajar y subir según gesticula con adulación a los personajes. En su mano sostiene una quipa manchada de hollín.

Fernando se refiere a él como Daniel Leví (una tirada de memoria revelará que se trata del hombre del que hablaban los guardias del Escudo Verde). Poco después entrará un hombre a la tienda y Daniel dejará de prestar atención a los jugadores.

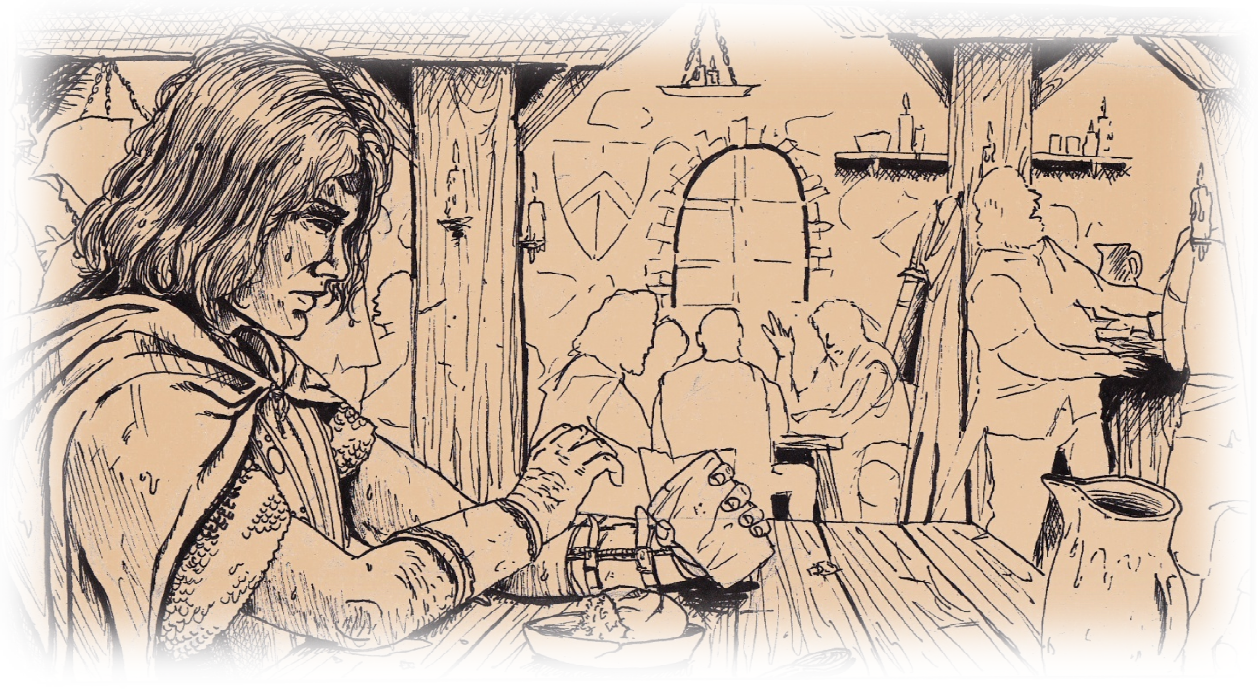
Los jugadores pueden hacer una tirada de descubrir al salir para ver una mujer que se asoma del otro lado de la celosía. Si

preguntan a Fernando por la mujer, una vez dejada atrás la casa de Daniel, les dirá que se trata de Sara, la hija del judío, con quien mantiene un romance en secreto.

Después de que Fernando les muestre el recorrido que deben hacer por las calles, regresarán al cuartel, donde Fernando les dejará para que prosigan ellos por parejas con el trabajo. Queda con ellos al finalizar el turno (al anochecer, sobre las 6 y media de la tarde) en el Escudo Verde.

Durante el resto del día pueden sucederse diferentes encuentros y enfrentamientos entre los Pjs y los maleantes de la ciudad a discreción del Dj.





III. Conversio Personae

Una vez acabado el turno de guardia y al llegar a la taberna, los personajes verán a Fernando en una mesa apartada de las demás, en un rincón. La mesa la ha apartado Fernando para tener una conversación en privado con los Pjs. Junto a él se encuentra un hombre encapuchado que permanece en silencio y que no dirá nada durante toda la conversación. El alguacil, que se muestra claramente preocupado, les pide a los Pjs que le acompañen esa noche para escoltar a dos personas a las afueras de la ciudad, pasando por el puente de San Martín. No responderá a ninguna pregunta sobre el encapuchado salvo con un “os lo diré más tarde”. Los dos individuos a los que deben escoltar se trata de Sara, con quien Fernando ha quedado en secreto junto con el padre Alberto (el hombre encapuchado sentado junto a Fernando), párroco de la Iglesia de San Andrés, pero Fernando no les dirá a los Pjs la identidad de los dos individuos hasta haber cruzado el puente. El grupo saldrá del Escudo verde ya entrada la noche y acompañarán a Fernando hasta una pequeña plaza con una

fuente, frente a una parroquia mozárabe (una tirada de memoria revelará a los personajes que es la misma que se veía desde casa de Daniel, la Iglesia de Santo Tomé).

Una silueta femenina tapada con un velo está apoyada junto a la fuente. Los Pjs que hubiesen visto antes a Sara podrán hacer una tirada de descubrir para darse cuenta de que es ella. Sara no pronunciará ni una palabra hasta que salgan de la ciudad, al igual que el padre Alberto

Descubiertos

En algún punto durante el trayecto, el grupo se encontrará a un grupo de varios hombres que caminan por la calle (4 más que el número de jugadores), se trata de un grupo de judíos que vuelven de una cena. En cuanto se acerquen lo suficiente al grupo descubrirán a Sara, y al párroco, asique intentarán atacarlos (todos llevan dagas) y los personajes se verán obligados a defender a ambos. Durante el combate uno de los judíos (Moshe ben Jonah) aprovechará la confusión para huir, cuando los personajes se den cuenta, doblará una esquina y se perderá de su vista. Si el combate se complica para los jugadores, el ruido que habrán provocado alertará a un



grupo de 3 guardias, que acudirán en su ayuda (Fernando aún viste como la guardia y los personajes si no se han quitado el tabardo les reconocerán). Cuando estén fuera de combate al menos la mitad de los judíos, el resto huirán perdiéndose por las callejuelas.

Llegarán al puente de San Martín sobre las once y media, con un frío considerable. Al pasarlo, los dos escoltados se descubrirán y se presentarán a los Pjs cómo el Padre Alberto y cómo Sarah Leví.

María

El Padre Alberto es un hombre entrado en edad (cerca de los 50) con el pelo canoso y la cara arrugada. Cuando se quita la capa se ve la sotana blanca que lleva y un pequeño odre en el que porta agua bendita. Sarah es una chica joven de apenas 20 años, con el cabello negro y rizado, con la piel blanca. Bajo de la capa lleva un modesto vestido color ocre con pequeños rebordes de encaje.

Continúan su recorrido rodeando el Tajo hasta llegar a una zona boscosa, una vez allí, Fernando les pedirá que monten guardia en torno al pequeño claro donde se han detenido. Entonces, el Padre Alberto comenzará el ritual de Bautismo (Ordo Primus) sobre Sarah, a la que renombrará como María. Una vez realizado el ritual, Fernando y Sarah (ahora María) se quedarán en el claro mientras los personajes se encargan de llevar al párroco hasta la entrada de Toledo, después el grupo se separa, el Padre Alberto volverá a San Andrés, mientras los personajes regresan al Escudo Verde.



Vendidos

Después de pasar la noche en la taberna, los personajes se levantan en martes Santo y deben acudir de nuevo al cuartel para continuar su turno de guardia. De nuevo se separarán por parejas para hacer las rondas.

El Dj es libre de preparar los encuentros que crea oportunos para que los diferentes grupos de jugadores interactúen. Pero es importante que el siguiente encuentro se lleve a cabo:

El subgrupo de personajes se encuentra en la plaza de Zocodover (estará llena de bestias de carga y pequeñas tenduchas). Escucharán un grito de "¡Al Ladrón!" y verán a un chico que sale corriendo y les empuja portando unas baratijas. Cuando los personajes decidan correr tras él (al fin y al cabo les contrataron para ello), se perderán por varias calles hasta atrapar al ladrón en la misma calle de la casa de Daniel.

Allí verán a un judío hablando con Daniel (Rabbi Jonah ben Aarón). Los dos hombres siguen hablando y no prestan atención a los personajes. Poco a poco la conversación sube de tono hasta que Daniel exclama:

"Y quién dice que eso no son calumnias."

"Te digo, Daniel, que mi hijo Moshe los vio anoche, a ella y al cristiano, y no solo él, sino otros tantos de los nuestros a los que atacaron. Querido amigo, tú no te percatas, pero ambos se





ven en esta misma calle, en la noche, mientras tú te ausentas"

"Con que a mi Sarah, mi orgullo, ¿pretende arrebátarmela un cristiano? ¿Y pensáis que lo hará? ¿Crees tú, que si mi hija tiene un amante cristiano que la seduzca y pretenda fugarse con ella, crees tú que Daniel dejará que le arrebaten su tesoro máspreciado? ¿Crees que no me vengaría?"

"Pero... acaso sabes..."

"¡¡¡Se más que tú!!! Ahora vete, y avisa a los demás, y que se reúnan. ¡Adiós!"

En ese momento Daniel empuja a su interlocutor y cierra la tienda, metiéndose dentro. El otro judío sale corriendo y dobla una esquina, desapareciendo de la vista de los personajes.

Si intentan avisar a Fernando, no lo encontrarán en el cuartel ni en el Escudo Verde. Después de su turno se dirigirá a San Andrés para planear con el Padre Alberto casarse en secreto con María (Sarah).

IV. Ausencias

El turno del Miércoles Santo se sucede casi sin incidencias (algún encuentro por las calles si el Dj lo cree oportuno), salvo porque el barrio judío parece más revolucionado de lo normal y al anochecer cerrará sus puertas y no permitirá la entrada y salida.

A la mañana siguiente (jueves Santo) cuando los personajes acudan al cuartel se encontrarán con Fernando y con los guardias del turno de noche. Les dirán a los personajes que la noche anterior fue rara, ya bien entrada la noche, se continuaba escuchando movimiento por la judería, que algo raro traman y que se anden con ojo, después se despedirán de los jugadores y se irán. En este momento, los personajes pueden contar a Fernando lo ocurrido el día anterior, aunque no le dará mucha importancia, ya que ayer estuvo preparándolo todo y se acabará en breve. Si le preguntan por su ausencia les comentará

la visita al Padre Alberto. El día transcurre sin más incidencias de lo habitual para los jugadores, pero no será así para Fernando. El Alguacil es capturado esa noche por un grupo de judíos al salir del Escudo verde tras cenar con los Pjs Los jugadores desde la posada solo escucharan ruidos que podrían ser de una discusión en la calle, si se les ocurriese salir a ver qué ocurre, solo verán a lo lejos un grupo de personas que se alejan corriendo ya fuera de su alcance. Fernando pasará la noche recluido en un almacén dentro de la judería. De esta forma, cuando los personajes acudan de nuevo por la mañana (ya en viernes Santo) al cuartel se encontrarán de nuevo con que Fernando no está. Si preguntan a algún otro guardia que se encuentre en el cuartel para el cambio de turno, éste les dirá que no le ha visto en todo el día, que seguramente se haya quedado dormido. De nuevo, durante su turno de guardia no ocurrirá mucho más a parte de los típicos encuentros que llevan teniendo estos días. Pero sí notaran bastante ajetreo en el barrio judío.





A la Cabeza del Moro

Esa misma noche, cuando los jugadores se encuentren en el Escudo Verde, mientras los Toledanos asisten a las Tinieblas escuchando los coros de niños, entrará corriendo María (Sarah) bastante nerviosa y, después de buscar a los jugadores en la taberna, agarrará a uno del brazo y les hará salir a la calle. Una vez fuera del escudo verde les explicará la situación: han cogido a Fernando y cree que lo tienen en La Cabeza del Moro, corre peligro y deben ir a ayudarlo, escuchó a su padre hablando con un hombre esa tarde y se enteró de todo.

María guiará a los jugadores por Toledo hasta salir de la ciudad. Allí hay un puente (actualmente en ruinas) pero María llevará a los jugadores hasta la del tajo, donde les espera un hombre con una barca.

El barquero, una vez suban, comenzará a maldecir entre dientes a los judíos, que no han parado de darle trabajo cruzando el río en toda la noche. Si le preguntan sobre los judíos responderá que han pasado bastantes, aunque no los ha podido contar, pero que han sido muchos y que parecen esperar a alguien.

Una vez hayan cruzado el río, el barquero les indicará que han tomado dirección hacia La Cabeza del Moro.

Se trata de una pila de rocas en la cima de una cuesta. Desde ahí se pueden ver a lo lejos las ruinas de una ermita, conocida como La Ermita de Nuestra Señora Valle de la que solo quedan unos pocos muros, los arcos rotos y unas cuantas columnas y capiteles comidos por la maleza.

V. El Sanedrín

Una vez se hayan acercado a las ruinas María pedirá que se escondan tras unas rocas (a escasos metros de la escena), desde donde podrán ver a un grupo de unas 10 personas en el interior del templo, iluminado con unas antorchas, verán 3

hombres aparecer de las sombras portando una tosca y pesada cruz que acaban de montar.



En ese momento María saldrá del escondite y avanzará varios metros para ser descubierta por Daniel, que se va acercando hacia ella:

“¿Qué buscas aquí, que no estás en la casa?”

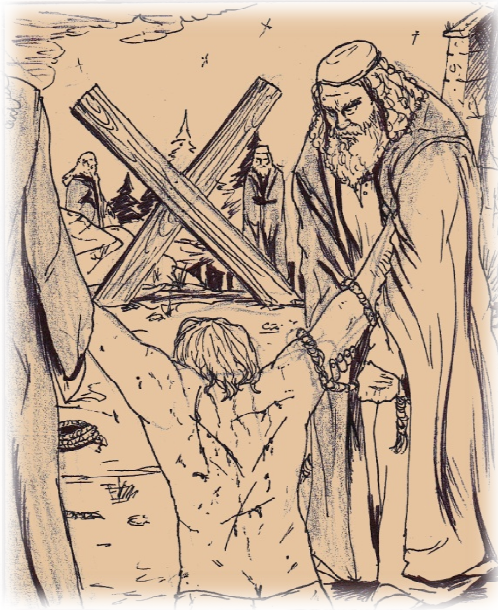
“Vengo a acabar con esta locura ya que el cristiano al que buscas no vendrá, ya me encargué yo de advertirle”

“¿Te refieres a él? –varios hombres aparecen arrastrando a Fernando, atado, amordazado y con aspecto de haber recibido una brutal paliza, entre ellos está Moshe ben Jonah- No, Sara, ya no puedes evitar nada, tú nos has traicionado. Ya no eres mi hija, pero si no puedes ser mía, no lo serás de nadie”

Daniel la golpea y la arrastra hasta donde se encuentran el resto de hombres. Donde les recibirá Rabbi Jonah que sale del interior de las ruinas.

Los judíos pretenden crucificar a Fernando por la afrenta, mientras que Daniel se dispone a atar a María a una encina que hay cercana al lado de las ruinas para apedrearla después junto al resto de judíos como si fuera una ramera.



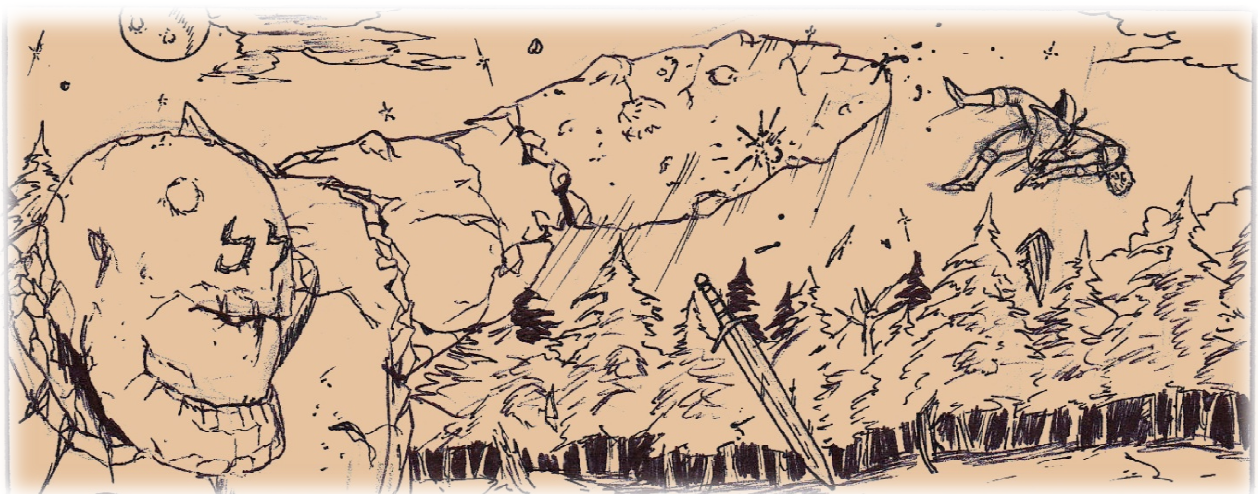


Los personajes deberán darse prisa, pues las vidas de Fernando y María dependerán de la rápida intervención que hagan, aunque se encuentran en proporción de 3 a uno. Hay que recordar que es noche cerrada, asique cualquier intento de Sigilo tiene un bonus de 20%, así como para Descubrir hay un malus de 20% siempre que recaiga sobre el sentido de la vista. Cuando los personajes se dejen ver, los judíos se lanzarán al combate (si no han sido los propios personajes los que han carado) con Moshe a la cabeza. Durante el combate siempre habrá al menos dos PNJs que se encarguen de la crucifixión de Fernando, además ni Daniel ni Jonah entrarán al combate, además. En ese momento los personajes tienen 5 turnos

para dejar fuera de combate al menos a 10 oponentes antes de que logren crucificar a Fernando. Mientras tanto, Jonah permanece dentro de las ruinas, terminando un ritual de invocar golem. El golem saldrá al exterior cuando los personajes hayan acabado con 5 oponentes y se dirigirá a atacarles. Si un personaje ha quedado libre, puede ir a ayudar a Fernando (puesto que los dos judíos que se encargaban de guardarle se habrán lanzado al combate). En caso de liberar a Fernando, éste no podrá formar parte del combate, ya que aún se encuentra inconsciente. Una vez hayan caído el golem y 10 enemigos, el resto huirá, perdiéndose entre las sombras.

La Capilla

Mientras, los personajes combaten, Jonah y Daniel se han escondido dentro de las ruinas. Se trata de una iglesia pequeña, de una sola nave un campanario y un par de capillas a los lados. El techo hace bastante que ha caído y solo queda una de las dos capillas en pie, el suelo está repleto de escombros sobre las pocas baldosas que quedan. En caso de entrar en la encontrarán en el altar los restos del ritual con el que Jonah invocó el golem: un montón de tierra esparcido por las pocas piedras que forman el suelo y varias huellas que caminan en círculos rodeando el montón. Un ruido suena al fondo de la capilla entre las sombras, si los personajes se acercan verán





a Jonah que convulsiona agonizante con una soga atada al cuello. Los personajes pueden intentar descolgarle (aunque para cuando lo hagan será demasiado tarde) o acabar con el sufrimiento del rabino. Antes de salir de la capilla, Daniel entrará por la puerta, cuchillo en mano, para intentar apuñalar al personaje más cercano. El personaje afectado puede tirar su Per x3 para descubrir a Daniel y así intentar esquivarlo.

VI. Conclusión

Una vez concluido lo ocurrido en las ruinas, los personajes podrán volver a Toledo. Fernando (si han conseguido salvarlo), aunque débil, ha recuperado la conciencia, pero no podrá caminar, por lo que tendrá que ser ayudado por dos de los jugadores. Sara solo se encuentra magullada, con lo que podrá valerse por sí misma. Podrán volver a Toledo por el Puente de San Martín sin problemas. Desde el puente pueden ver el incendio que acaba de ocasionarse en las ruinas de las que vienen.

Ese Viernes Santo, los jugadores no pudieron dormir. Fue una Noche Toledana.

Apéndice I: Recompensas

Por jugar la aventura: 40 PAp.

Por cada encuentro jugado: 5 PAp.

Si lograron salvar a Fernando y a María: 15 PAp.

Si Actuaron al ver a Jonah (dándole misericordia o descolgándole): 5 PAp.

Si Daniel Leví termina la aventura con vida: 5 PAp.

Si vencieron al Golem borrando la letra Aleph: 5PAp.

Apéndice III: Toledo

Bien es cierto que Toledo aún a día de hoy conserva gran parte de su estructura medieval, pero lo que vemos en el siglo XIV dista un poco de lo que podemos encontrar hoy día.

El trazado urbano es el mismo: callejuelas estrechas y sin orden aparente, callejones cerrados, cuevas que suben y bajan... Todo ello se debe a la rápida población de la ciudad medieval que, al contrario que la romana, no sigue un plano preestablecido.

La ciudad se encuentra rodeada en su mitad por el Tajo, y alrededor de toda ella se encuentra la muralla con la Puerta de Bisagra a un lado y dos puentes a ambos lados: el de Alcántara al este, que lleva hasta el Castillo de San Servando y el de San Martín al Oeste, que conduce hasta los Cigarrales. Al norte encontramos la Puerta de Bib-xacra (actual puerta de Bisagra) que abre la muralla. Poco después encontramos las puertas de la Baja y Alta Herrería (Actuales Puerta del Sol y Puerta de Alarcones) separadas entre sí por pocos metros, permitiendo el acceso de la muralla interior. Cercana a estas se encuentra la Mezquita del Cristo de la Luz. Siguiendo la muralla interior, al oeste, antes de llegar al Alcázar, el Arco de la Sangre de Cristo (actual Arco de la Sangre) da paso a la plaza de Zocodover, donde se realiza el mercado (en la época que se encuadra esta aventura, Toledo acaba de recibir el permiso ferial).

La judería se encuentra al Este, delimitada por la iglesia de Santo Tomé y la sinagoga de Santa María la Blanca que, junto con la de El Tránsito, son las dos únicas sinagogas con las que cuenta la ciudad. El Barrio judío se encuentra amurallado y sus puertas se cierran al anochecer. Las primeras calles efectúan codos y giros pronunciados con función defensiva.

La Catedral en 1350 apenas tiene la primera planta terminada y algunas capillas, de forma que los personajes se encontrarán





con una plaza en continuo movimiento de peones y materiales. Saliendo por una de las calles de la plaza de la Catedral los personajes darán a una pequeña plaza donde se encuentra el pequeño cuartel de Fernando, que recibe órdenes directamente desde San Servando.

Apéndice III: Breve nota histórica

Esta aventura está enmarcada entre los años 1350 y 1354, aunque el DJ es libre de situarla en cualquier otro momento histórico haciendo los cambios pertinentes. En esa década encontramos varios hechos que repercuten en la ciudad de Toledo.

En 1351, con las Cortes de Valladolid, Pedro I endurece las condiciones de sus siervos, prohibiendo la vagancia, la mendicidad y limitando fuertemente salarios y jornales. Por suerte para los judíos permite que éstos vivan en barrios apartados (cosa que no supuso novedad, pues llevaba tiempo practicándose) y elegir alcaldes propios para esos barrios.

En 1353 se casa con Blanca de Borbón el 3 de junio, para que el 5 del mismo mes la mande enclaustrar en Sigüenza y luego en el Alcazar de Toledo, donde permanecerá hasta 1355.

Entre 1352 y 1354 comienza una rebelión encabezada por Juan Alfonso de Albuquerque, antiguo favorito del rey, que morirá envenenado en Medina del Campo y será sucedido por Enrique de Trastámara, hermanastro del Rey, dando comienzo la Guerra Civil Castellana. En 1355 el ejército real toma Toledo y la población ejecutará a los rebeldes. Posteriormente Pedro I partirá hacia Toro, que tomará en 1356.

Ese mismo año, Aragón, bajo el reinado de Pedro IV el Ceremonioso, hundirá dos naves Genovesas en San Lucar de Barrameda, comenzando el conflicto con Castilla. Trastámara aprovechará el altercado para su causa y se pondrá del

lado de Pedro de Aragón. Esta guerra, llamada Guerra de los Dos Pedros se extenderá hasta 1369, fecha en la cual, Toledo caerá bajo el poder de Trastámara.

A pesar de estos hechos, el pueblo de Toledo siempre se enmarcará en el bando de Pedro I, de forma que, mientras muchos lo denominaban El Cruel, por la fuerza con la que castigaba a sus enemigos, los Toledanos llamarán a Pedro I bajo el nombre de El Justiciero.

Apéndice IV: Encuentros Aleatorios

Aquí presento algunas ideas de posibles escenas que tengan lugar durante sus guardias por la ciudad. Estos encuentros están pensados para que el DJ los modifique a su antojo y los utilice como base para organizar las escenas que crea convenientes.

- Los personajes se topan con una taberna, donde un número considerable de personas se han enfrascado en una contienda, destrozando mobiliario y alborotando en la calle. El número de implicados queda a discreción del DJ, pero con que los jugadores apaleen a un par de personas la pelea parará.
- Un ladrón ha robado en el puesto de algún comerciante y ha salido huyendo por la ciudad. Una tirada enfrentada de correr permitirá que los personajes le den alcance. Si se supera una tirada de Conocimiento de Área (Toledo) se le podrá cortar el paso o acorralarle.
- Unas cabezas de ganado (toros o bueyes) han roto una cerca y han escapado de la plaza de Zocodover (*sūq ad-dawābb*, literalmente "mercado de bestias de carga") destrozando todo a su paso, los





personajes deberán atraparlos y devolverlos a la plaza.

- Se sigue trabajando en la catedral y un andamio ha caído, atrapando a un obrero bajo los troncos que lo formaban o dejando a algunos peones atrapados en lo alto de la estructura. Los guardias deberán ayudar a los trabajadores.

Apéndice V: Dramatis Personae

Fernando Jimenez

Fue	15	Altura	1,70 varas
Agi	15	Peso	148 Libras
Hab	20	RR	75
Res	15	IRR	25
Per	15	Suerte	35
Com	10	Templanza	61
Cul	10	Aspecto	12

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de Protección) y Capacete (2 Puntos de protección)

Armas: Espada Corta 50% (2d6+1)

Lanza Corta 45% (1d6+1d4+1)

Cuchillo 45% (1d6 +1d4)

Competencias: Conocimiento del área (Toledo) 60%, Correr 45%, Escuchar 50%, Descubrir 35%, Sigilo 30%, Pelea 40%.

Guardias

Fue	15	Altura	Variable
Agi	15	Peso	Variable
Hab	15	RR	50
Res	15	IRR	50
Per	10	Suerte	20
Com	5	Templanza	55
Cul	5	Aspecto	12

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de Protección) y Capacete (2 Puntos de protección)

Armas: Lanza Corta 45% (1d6+1+1d4), Ballesta 40% (1d10+1d4)

Competencias: Correr 25%, Sigilo 30%, Conocimiento de Área (Toledo) 60%, Descubrir 40%

Daniel Levi

Fue	5	Altura	1,52 varas
Agi	5	Peso	104 Libras
Hab	15	RR	65
Res	10	IRR	35
Per	10	Suerte	40
Com	15	Templanza	45
Cul	15	Aspecto	11

Protección: Ropa Gruesa (1 punto de Protección)

Armas: Cuchillo 30% (1d6 +1d4)

Competencias: Artesanía 90%, Comerciar 60%, Idioma (Ladino 100%, Hebreo 4%), Descubrir 40%, Sigilo 20% Conocimiento de Área (Toledo) 40%

Sara Levi / María

Fue	5	Altura	1,65 varas
Agi	12	Peso	120 Libras
Hab	12	RR	60
Res	10	IRR	40
Per	13	Suerte	33
Com	10	Templanza	50
Cul	10	Aspecto	14

Protección: Ninguna

Armas: Carece

Competencias: Artesanía 40%, Idioma (Ladino 100%, Hebreo 30%, Castellano 80%), Descubrir 60%, Sigilo 40%, Conocimiento de Área (Toledo) 40%

Judíos

Fue	12	Altura	Variable
Agi	10	Peso	Variable
Hab	14	RR	65
Res	12	IRR	35
Per	10	Suerte	30
Com	10	Templanza	20
Cul	10	Aspecto	11

Protección: Ropa Gruesa (1 punto de Protección)

Armas: Cuchillo 30% (1d6), Pelea 30% (1d3), Mazas 30% (clava 1d6)



Insomnem Nox



Antonio Peiro

Competencias: Idioma (Ladino 100%, Hebreo 30%, Castellano 80%), Descubrir 40%, Sigilo 40%, Conocimiento de Área (Toledo) 40%

Moshe ben Jonah

Fue	15	Altura	1,70 varas
Agi	12	Peso	140 Libras
Hab	15	RR	70
Res	15	IRR	30
Per	12	Suerte	32
Com	10	Templanza	40
Cul	10	Aspecto	12

Protección: Ninguna

Armas: Cuchillo 40% (1d6 +1d4), Espada Corta 40% (1d6+1d4+1), Pelea 40% (1d3)

Competencias: Artesanía 90%, Comerciar 60%, Idioma (Ladino 100%, Hebreo 30%, Castellano 80%), Descubrir 60%, Sigilo 40%, Conocimiento de Área (Toledo) 40%

Rabbi Jonah ben Aarón

Fue	7	Altura	1,64 varas
Agi	12	Peso	124 Libras
Hab	14	RR	65
Res	6	IRR	35
Per	12	Suerte	40
Com	10	Templanza	45
Cul	20	Aspecto	11

Protección: Ninguna

Armas: Palos 45% (cayado 1d4-1)

Competencias: Conocimiento mágico 35%, Elocuencia 85%, Escuchar 40%, Idioma (Ladino 100%, Hebreo 60%, Castellano 80%), Leer y escribir 75%, Sigilo 40%, Teología 90%. Conocimiento de Área (Toledo) 40%

Gentes de Toledo

Fue	12	Altura	Variable
Agi	10	Peso	Variable
Hab	14	RR	65
Res	12	IRR	35
Per	10	Suerte	30
Com	10	Templanza	25
Cul	10	Aspecto	10

Protección: Ropa Gruesa (1 punto de Protección)

Armas: Cuchillo 45% (1d6), Pelea 40% (1d3)

Competencias: Correr 30%, Descubrir 40%, Escamotear 40%, Ocultar 30%, Sigilo 40%



El Gólem

Fue	35/40	Altura	2'3 varas
Agi	5/10	Peso	1500 libras
Hab	5/10	RR	0
Res	Especial	IRR	175
Per	5/10	Suerte	-
Com	-	Templanza	-
Cul	-	Aspecto	-

Protección: Especial

Armas: Puños 45% (4d6+1d3)

Notas: Todo Gólem lleva escrita en su frente la palabra hebrea "emet" que significa "verdad". Si se le borra la primera letra ("aleph") la palabra pasa a leerse "met" (muerto) y el gólem morirá.

Como es un ser artificial, el Gólem no tiene unos puntos de Resistencia Genéricos, sino repartidos por sus diferentes localizaciones:

Cabeza	10	Brazo Derecho	15
--------	----	---------------	----





Brazo Izquierdo 15 Tronco 30
 Pierna Derecha 15 Pierna Izquierda 15
 Si de un solo golpe se supera el daño de cada localización, esta se corta limpiamente (no se tendrán en cuenta las reglas de dividir el daño en las extremidades y multiplicarlo en la cabeza. En caso de no superar la cifra, la herida se cierra en el acto. De perder brazos o piernas, el gólem seguirá luchando como pueda, si el golpe le afecta al tronco, simplemente será partido por la mitad. Solamente si se le corta la cabeza el gólem se desmoronará como el montón de tierra que siempre fue... Lo mismo que si se le borra la letra "aleph" de la frente.

Apéndice VI: Enlaces de Interés

- Aker Codicem:
<http://akercodicem.blogspot.com/>
- Ayuntamiento de Toledo:
<http://www.ayto-toledo.org/>
- Turismo Castilla la Mancha
<http://www.turismocastillalamancha.com/>
- Algunos planos de Toledo:
http://www.t-descubre.com/images/plano_casco.pdf

<http://ies.victoriakent.fuenlabrada.educa.madrid.org/Departamentos/GeografiaHistoria/VISITAS/planodetoledo.htm>

Apéndice VII: Créditos

No puedo acabar esta aventura sin dar las gracias a todos los que han hecho que esta aventura sea posible gracias a su esfuerzo y trabajo.

A Javier Ramiro Leyva, amigo y compañero, que es el culpable de que este humilde módulo tenga las magníficas ilustraciones que tiene. Gracias por tu esfuerzo, preocupación y tu arte.

A mis fieles jugadores que han hecho de conejillos de indias para probar esta aventura, siendo su primera vez con Aquelarre y que aguantaron estoicamente durante dos sesiones el combate contra el Gólem:

Víctor "Manjiken" (Pol Honradez alias "Burdin Belaunak"); Juan Grande (Luken Galeno); Marco A. Gonzalez (Gonzalo Sánchez); Isabel Barker, Kike VS y Miguel (todos ellos Isabel de Granada)

Y por último, a toda la Asociación Cultural Reino de Arckham, por todo lo que para mí ha sido, por todo lo que para mí es y por todo lo que para mí será.

Scribe hoc Peyró Antonio.

In die XIX Novembris, ad festum Sancti Odonis Cluniacensis,
 anno Domini bis mille et undecim

