



ATRAPADOS EN LA NOCHE DE LOS TIEMPOS

Un módulo para CULTOS INNOMBRABLES,
inspirado en EL MINISTERIO DEL TIEMPO

ATRAPADOS EN LA NOCHE DE LOS TIEMPOS

Módulo para [“Cultos Innombrables”](#) escrito por Jokin García Laborda, basado en la serie de RTVE “El Ministerio del Tiempo”.

Sinopsis: Los personajes son agentes del Ministerio del Tiempo y cuando el análisis de unos archivos históricos revela la existencia de un ejemplar del Necronomicón, traducido del árabe en 1253 y quemado al ser declarado como satánico por la Iglesia, tendrán que cumplir una misión. La misión consiste en ir a la escuela de traductores de Toledo y hacerse con el libro antes de que se destruya.

Información para el Director de Juego:

El Necronomicón fue introducido en la península en el año 930 por el filósofo y hechicero árabe Haqim Abbas, quien previamente lo había salvado de una quema de libros en Trípoli. Abbas se estableció en la ciudad de Lisboa en 932, donde vivió tranquilamente hasta que falleció en 951. El libro estuvo deambulando por toda la península hasta que en 1253 fue encontrado en la judería de Toledo por un monje llamado Francisco Olmeda y traducido al castellano con el título de “Alacife” (el título original del libro es “Kitab Al-Azif”).

No fue casualidad que Olmeda encontrara y tradujera el libro, ya que la verdadera mente de Olmeda estaba atrapada varios millones de años atrás en el tiempo y era un miembro de la Gran Raza de Yith el que ocupaba su cuerpo había sido enviado al año 1253 expresamente para buscar y estudiar el libro.

Cuando Olmeda pudo volver a su cuerpo había olvidado prácticamente todo lo vivido en la ciudad de la Gran Raza, pero por las noches sufría horribles pesadillas, lo que le llevó a leer “su” obra. Lo que leyó le hizo recuperar los recuerdos de lo vivido mientras su mente estaba secuestrada y terminó de enloquecer. Dejó de dormir y su vida se reducía a permanecer encerrado en su celda, anotando febrilmente sus recuerdos en los márgenes del libro traducido, sin parar de gritar incoherencias, hasta que Tomás Sigüenza, el abad del monasterio decidió entrar en su celda y ver qué sucedía.

Convencido de que Olmeda había perdido el juicio, ordenó que fuera encerrado en un manicomio y cogió el libro que tenía en su mesa (el Alacife traducido) para estudiarlo. Lo que en él leyó le hizo enloquecer de inmediato y sufrió un infarto.

Esto acabó llegando a oídos del reciente rey Alfonso X, que añadió el Alacife a la lista de libros prohibidos y ordenó que fuera quemado.

Sin embargo, y aunque la versión oficial es que el Alacife se quemó (junto con otros libros prohibidos), los miembros de un culto llamado Pax Plutonis consiguieron robar el libro del archivo donde se custodiaba y hacerse con él en secreto.

1. En el Ministerio

Los personajes, que son agentes del Ministerio, son citados a su despacho por Salvador Martí, que tiene una misión para ellos. Les preguntará si saben qué es el Alacife (una tirada de [OCULTISMO] a dificultad 20 sirve para saber de qué se trata: la traducción al castellano del Necronomicón, aunque por lo que se sabe dicha traducción no es más que una leyenda urbana) y les explicará que en el Siglo X una copia del Necromicón fue traída a España por un tal Haqim Abbas y que años más tarde ese libro fue traducido por un monje llamado Francisco Olmeda y más tarde quemado por blasfemo

Esto lo han sabido porque al rescatar unos documentos históricos de la universidad de Toledo han encontrado el edicto real en el que se ordenaba *“La quema del infame Alacife, traducido por Francisco Olmeda, a quien el Señor ha castigado privando de la razón, por sus múltiples blasfemias contra Dios, diciendo que no es uno sino muchos y por insinuar cosas tales decir que mañana es antes que ayer. Además, hago saber que es voluntad mía y de Dios que sea el Alacife un libro prohibido y todas sus copias quemadas”*.

Su misión, está claro, es viajar al año 1253 y recuperar el libro antes de que sea quemado. El conocimiento que contiene es una obra muy valiosa que ha de preservarse. Además, al traer un objeto que se da por perdido, no cuenta como cambiar la historia.

“Recuperar el libro –insistirá Salvador- es prioridad absoluta”.

Sabor a Ministerio

Esta es una partida de Cultos Innombrables, pero también es una partida del Ministerio del Tiempo. Es interesante buscar un punto de equilibrio, ya que son dos fuentes de inspiración con sabores y tonos muy diferentes.

Lo idóneo sería empezar con un tono ligero y distendido, introduciendo muchas de las bromas características de la serie, e ir oscureciendo poco a poco el tono a medida que avanza, de forma que se alcance el clímax en el capítulo 5 con un tono más serio. Pero este primer capítulo debería ser incluso cómico. Tal vez podrían encontrarse con Amelia, Alonso y Julián que vuelven de una misión, o Irene Larra podría intentar tirar los trastos a Meztli.

Cosas como que Salvador atienda después de estar con ellos a Quevedo para aguantar sus quejas sobre su compañero de patrulla Góngora, o que tuerza el gesto si le piden permiso para llevar armas de fuego a 1253 diciendo “*sí hombre, con la que me liaron Padilla, Bravo y Maldonado, ni lo sueñen*” darían mucho sabor a la partida.

Es interesante también que los jugadores cojan cariño a sus personajes, para que las decisiones que tendrán que tomar más adelante sean significativas.

La fecha de la quema es el 20 de noviembre de 1253, y la puerta más cercana que tienen les lleva al 18 de noviembre de 1253 a las afueras de la ciudad, por lo que tampoco les sobra, paradójicamente, el tiempo.

El Ministerio les ha provisto de armas y ropaje de acuerdo con la época, pero nada impide que se hayan llevado consigo algún arma del siglo XXI. Todos tendrán además un teléfono móvil, con autonomía para unas 48 horas, que dispone de GPS, línea directa con el Ministerio en 2015, cámara y juegos para pasar los ratos muertos (a fin de cuentas, son funcionarios).

Cuando cruzan la puerta saldrán por un cobertizo junto a un molino y serán atendidos por Eugenia de Cifuentes, su enlace en 1253, una mujer muy enérgica y vociferante, de dientes gastados y pechos generosos, cuyas formas de campesina contrastan con la terminología burocrática que emplea al hablar con los personajes, que será quien les suministre armas y monturas y les dé las indicaciones para llegar a Toledo (que está a un par de horas a caballo).

Eugenia conoce bien Toledo y aunque no abandonará su puesto, les ofrecerá su ayuda en lo que esté en su mano.

Les dirá que el libro se encuentra en una suerte de almacén de decomisos que hay en el Alcázar, concretamente en el archivo general, donde espera junto con otros libros, cual reo condenado, al día de la quema.

Eugenia, que es una mujer bastante amable y campechana, les advertirá de la presencia de la Pax Plutonis, un culto de adoradores del demonio que pululan por la zona, y que podrían suponer una molestia.

En cuanto a Olmeda, si se lo preguntan, no está muy segura, pero cree que está internado en el Hospital de la Santa Merced, un manicomio de Toledo donde básicamente abandonan a los dementes a su suerte.

2. Toledo. Anno MCCLIII

En 1253 Toledo era la capital del reino y una de las ciudades más imponentes de Europa, lo que en términos habituales es comparable a un pueblo grande, pero para la época era enorme y muy bulliciosa (es decir, unos 15.000 habitantes).

Cuando lleguen, los personajes se encontrarán con toda una mezcla de olores medievales, donde la falta de higiene convive con el ganado y los puestos de mercado. Es casi diciembre, por lo que las temperaturas son más bien bajas y el cielo nublado amenaza con traer algo de lluvia.

Podrán ver una catedral en obras (la Catedral de Santa María, que se empezó en 1226 y a la que todavía le faltan unos añitos para terminarse) y en la parte más alta de la ciudad verán el imponente Alcázar (imponente según el estándar de la

época, claro, que será bien distinto a la imagen que seguramente tendrán de él, ya que desde el Siglo XIII hasta nuestros días ha sufrido sucesivas remodelaciones.

¿Y Olmeda?

Es posible, aunque no imprescindible, que quieran visitar a Francisco de Olmeda. El pobre se encuentra en el Hospital de la Santa Merced, un lugar bastante deprimente donde las personas con trastornos mentales son hacinadas básicamente hasta que les toque morir.

Olmeda, o la cáscara vacía de lo que un día fue Francisco de Olmeda, se limita a permanecer acucillado mirando fijamente a la pared, balbuciendo incoherencias sobre criaturas de más allá del tiempo y de la muerte, primigenios destructores y demás cosas. Una tirada fácil de [Ocultismo] permitirá darse cuenta de que están en la pista adecuada, ya que lo que dice parece tener que ver con los Mitos. Una resultado más elevado en la tirada (25 o más) permitirá percatarse de un detalle; en algún momento Olmeda hará alusión a que ha estado en la ciudad de la Gran Raza y se podría deducir que esto tiene relación con la Gran Raza de Yith. Aparte de eso, no sacarán mucho más del pobre Olmeda. Ahora bien, a diferencia de las instituciones psiquiátricas del Siglo XXI, aquí nadie va a venir a decirles que dejen tranquilo al paciente.

Si van al monasterio donde Olmeda tradujo el libro no encontrarán nada en claro.

Si pasean por la ciudad podrán ver que el ambiente es, dentro del bullicio tranquilo, y podrán incluso pasar por el mercado, donde verán todo tipo de tenderetes vendiendo productos de temporada, aunque también deberían ser cuidadosos con algún pícaro que les pueda querer robar la bolsa.

Una tirada de [PERCEPCIÓN] 16 permitirá fijarse en un orador callejero que advierte contra la llamada "Paz de Plutón". Si nadie se da cuenta, una tirada de [CULTURA] 10 les puede refrescar que Pax Plutonis es "paz de Plutón" en latín, y si sacan 15 o más podrán saber que Plutón era el dios romano de la muerte.

Si se acercan escucharán al orador repetir, con mucha pasión pero poco carisma, que la mal llamada Paz de Plutón comercia con engendros del Infierno, condena las almas de los buenos cristianos y sacrifica niños a sus blasfemos dioses. Ahora, lo que es saber, pues poco. Sabiduría de barra de bar, que se dice. Repite lo que ha oído por ahí, que le dijeron, que le contaron del hijo del vecino de un amigo...

Pero si los personajes se dedican a ir por Toledo preguntando por la Pax Plutonis es posible que llegue a oídos que no tiene que llegar.

3. ¿Aquí venden libros?

Anteriormente se ha mencionado el Alcázar, que poco tiene que ver con el edificio actual, pero que es a donde hay que ir a rescatar el libro antes de que sea quemado.

Aunque colarse en el Alcázar no es tarea fácil, el rey y su corte se encuentran en Sevilla, despachando otros asuntos, lo que permite que la seguridad esté algo más relajada, máxime cuando Toledo vive tiempos de paz.

Algunas formas de entrar pueden ser saltando la muralla, con tiradas difíciles de [FORMA FÍSICA] y una vez dentro tiradas enfrentadas de [SUBTERFUGIO] contra la [PERCEPCIÓN] de los guardias, intentar colarse por el alcantarillado [SUBTERFUGIO] o tratar de engañar o convencer a los guardias de la puerta [SUBTERFUGIO] o [INTERACCIÓN] muy difícil. También pueden usar la acción directa y optar por un asalto frontal (posible pero poco recomendable) o cualquier otra forma que se les ocurra.

Guardia del Alcázar

Fortaleza 4 Fornido

Reflejos 3 Muchas horas de pie

Intelecto 3 No se distrae con facilidad

Voluntad 3 Su vida vale más que su trabajo

Perseguir al intruso 4

Órdenes de matar 4

Hacer la ronda 5

Gruñir monosílabos 2

Conocimiento de la ciudad 3

Alguno sí sabe leer 1

Armas Lanza +8 daño M+2

Defensa 13, **Iniciativa** 4

Aguante 5, **Resistencia** 15

Armadura RD 3

Generalmente hay dos guardias siempre en la puerta, con órdenes de no dejar pasar a nadie que no esté autorizado y en caso de problemas, matar primero y preguntar después. Estas instrucciones son especialmente estrictas cuando el Rey o el Arzobispo se encuentran presentes, y entonces se suele duplicar la guardia. Dentro del Alcázar habrá en todo momento un contingente de unos veinte guardias, aunque no todos están vigilando.

Muchos estarán descansando, comiendo, bebiendo, etc. Y solo intervendrán en caso de que alguien dé la voz de alarma, así que conviene ser cautelosos. Además, no solo hay guardias en el edificio, también hay algo de personal de servicio.

Siguiendo las indicaciones de Eugenia, encontrarán el archivo. Está cerrado con llave, pero dado que este ya es un lugar bastante seguro, no es muy complicado forzar la puerta, que es de madera simple, o la cerradura. Sin embargo, lo que no será tan fácil será encontrar en Alacife.

El archivo es una sala de tamaño mediano, con una amplia ventana (esto es importante recalcarlo). Tiene, como es de esperar, unos cuantos libros, y amontonados sobre una lona grande verán un montón de libros agolpados.

Son libros que van a ser quemados y encontrarán ilustraciones eróticas, relatos blasfemos, otros con insultos a la Iglesia y la Corona... y entre ellos encontrarán dos tomos que prácticamente destacan entre los demás: un grueso legajo de hojas

manuscritas y apelotonadas en castellano medieval, firmado por Francisco de Olmeda y un libro negro, encuadernado en algo que parece cuero, escrito en árabe antiguo y en el que quien entienda el idioma puede leer "el libro de los muertos".

O no. Pero ahora llegaremos a eso.

4. La Pax Plutonis

¿Ya está, así de fácil?

Como se decía al principio, el Alacife y el Necronomicón árabe no llegaron a ser quemados, sino que fueron robados por la Pax Plutonis, pues uno de los guardias del Alcázar llamado Nicolás Medina era realmente un miembro del culto, y robó ambos libros en un descuido, aprovechando que era el encargado que cuidarlos. Se hizo con ellos, los metió en un saco y los tiró, descolgándolos, por la ventana, y abajo estaría para recogerlos otro miembro de la Pax, un árabe llamado Huari Ajiram, encargado de cogerlo y llevarlos hasta la base de la Pax Plutonis (unas cuevas cercanas), donde Valeria, la sacerdotisa de la orden se haría con ellos.

Claro que esto es lo que sucedió históricamente. Pero los personajes se pueden haber adelantado. Y digo pueden porque es perfectamente posible que estos hayan preferido, en vez de colarse en el Alcázar, esperar a que los libros salga de ahí y entonces cogerlo. En cuyo caso la Pax Plutonis les habría robado los libros delante de las narices. Incluso es posible que coincidan en el archivo y se encuentren con que quieren robar el libro a la vez que Medina.

La cuestión, que puede que no se hayan dado cuenta, es que si impiden que la Pax Plutonis se haga con el libro, estarán alterando el curso de la Historia. Y si dejan que se hagan con ella, estarán incumpliendo los parámetros de la misión (y dejando que tomos de gran poder caigan en manos malvadas, dicho sea de paso).

Si uno de los grupos tiene el libro, es bastante probable que el otro quiera conseguirlo, por medios más o menos amables, y si son los personajes quienes tienen el libro, los miembros de la Pax Plutonis están dispuestos a mostrarse tan poco amables como sea necesario.

Opción 1

Los personajes llegaron antes.

Cuando tenga la ocasión, Nicolás Medina se colará en el archivo con intención de coger los libros y se encontrará con la desagradable sorpresa de que no están, lo que le llevará a cumplir con sus funciones y dar la alarma, y también avisará, con un espejo, a su compinche Huari de lo sucedido, para que este avise rápidamente a Valeria.

Los miembros de la Pax Plutonis conocen bien la zona, cuentan con rastreadores competentes y además es bastante posible que de una u otra manera los personajes hayan captado su atención, por lo que les acabarán encontrando. Y si no, siempre puedes forzar las cosas dejando caer algún que otro punto de drama sobre la mesa.

La idea que tiene Valeria es hacerse con los libros, pero antes de lanzar un ataque frontal (meterse a una pelea contra gente que ha sido capaz de colarse en el Alcázar de Toledo no parece fácil) intentarán conseguir el Alacife traducido y el original por las buenas. Intentará comprarlo, ofreciendo bastante dinero, y si esto falla tratará de usar cualquier otro método, entre los que contemplan amenazar, seducir, engañar, robar... Y ya si ve que no hay manera, pues a pegarse tocan.

Opción 2

Llegaron a la vez

Si esto pasa, Nicolás será bastante menos diplomático que Valeria, y a la primera de cambio tirará de espada, dejando a los personajes en la desagradable tesitura de arriesgarse a recibir una herida peligrosa o incluso de matar a quien no deben. Si se las apañan para salir ilesos y con el libro, y sin media guardia de Toledo persiguiéndoles, la situación sería similar a lo que pasa en el supuesto anterior.

Opción 3

Nicolás llegó antes y cogió los libros

Es de suponer que si los personajes llegan al archivo y ven que no están los libros, tendrán algún tipo de interés en buscarlos. Si analizan el libro de registros (que, por cierto, es el mismo que pudieron ver en el Ministerio, pero 8 siglos antes) verán que ambos libros tienen asiento de entrada en el archivo, pero no de salida. Eso significa que entró, pero que oficialmente no salió.

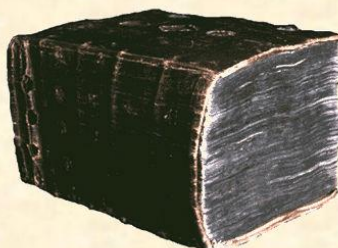
Pero por mucho que busquen y rebusquen, no van a ver nada.

Salvo que usen algún tipo de medio mágico, es difícil deducir que alguien entró y los arrojó por la ventana, pero si miran por ella y sacan una tirada de [PERCEPCIÓN] 18 verán que hay restos de cuerda en el marco de la ventana, como si alguien hubiera estado descolgando algo. Y parecen recientes.

Mirando abajo, y sacando otra tirada de [PERCEPCIÓN] 18 podrán seguir el rastro de Huari hasta las cuevas donde se reúnen.

Las cuevas de la Pax Plutonis son el lugar en el que se reúnen, pero también donde realizan sus sacrificios y donde guardan a sus víctimas. Concretamente, en este momento tienen enjauladas más o menos a una docena de víctimas, incluyendo niños, con la idea de pasarlos a cuchillo en su siguiente ritual.

Los personajes, aunque puede que no se hayan dado cuenta, se encuentran en una encrucijada. Tienen que elegir entre renunciar a los libros y dejar que caigan en malas manos, abandonando a su suerte a esa pobre gente, o arriesgarse a cambiar la historia y a ver qué pasa.



PAX PLUTONIS

Concepto: Adoradores del Demonio

Motivación: Poder a toda costa

Recursos 3 Tienen gente dispuesta a matar

Influencia 3 Eficiente red de espías

Conocimiento 3 Saben que hay cosas más allá del tiempo

Tamaño 5 En crecimiento

Hitos

- Realizan sacrificios humanos
- Históricamente consiguieron evitar que el Alacife de Olmeda fuera quemado
- Adoran a una forma de Nyarlathotep
- Fue creado en época romana, como un culto a Plutón, dios del Inframundo

Miembro genérico de la Pax Plutonis

Fortaleza 2 Campesino hambriento

Reflejos 3 Trabajan con las manos

Intelecto 3 Supersticiosos

Voluntad 3 La Pax Plutonis les da esperanza

Correr enfurecidos 3

Hoces y guadañas 3

Vigilar el ganado 4

Acechar discretamente 2

Alabar a su líder 2

Trabajar la cosecha 4

Cultura popular 2

Armas Herramientas de labranza +6
daño C+1

Defensa 11, **Iniciativa** 4

Aguante 3, **Resistencia** 9

Armadura: Ropa gruesa RD 1

desvanecen y percibirán como si sus consciencias abandonaran literalmente sus cuerpos (de hecho, es lo que está pasando) y saltaran a otra realidad.

No es comparable a nada que hayan percibido antes, ni siquiera a los viajes en el tiempo que realizan, y tremendamente confusos, perderán el conocimiento.

Los personajes despertarán en una estancia de techos muy altos, con las desnudas paredes de piedra pulida y el suelo de algo que podría ser mármol, y frente a ellos verán varias criaturas de tamaño humano pero aspecto completamente alienígena; con aspecto cónico, la cabeza esférica y un montón de tentáculos a modo de brazos. No tardarán en darse cuenta que ellos son las criaturas cónicas, lo que exigirá una tirada de exposición a [MIEDO].

Los personajes, aunque no lo saben, han viajado a un momento que está varios millones de años en el pasado y han viajado mentalmente a la ciudad de Pnakotos, bajo tierra en lo que años más tarde conoceremos como Australia. Se encontrarán en esa sala, sin saber qué hacer, y la única salida de la sala es un largo pasillo cuyas paredes parecen frías y húmedas, como esculpidas en roca viva, aunque el corte parece casi perfecto. El pasillo conducirá a una gran sala en la que, a pesar de no haber luz pueden “ver” perfectamente.

La sala parece haber sido una enorme biblioteca, con derruidas estanterías que se pierden en horizonte y hacia el techo, con miles de libros, rollos, tablas, y en el centro de la sala pueden ver a una de esas criaturas cónicas, en una pose que pueden interpretar como taciturna.

“Hola. *Supongo que tenéis muchas preguntas, y yo tengo respuestas*”.

La criatura es un miembro de la Gran Raza de Yith, concretamente el que ocupó el cuerpo de Olmeda y tradujo el Necronomicón. Son los últimos días de la Gran Raza, en su forma cónica, antes de que los Pólipos Voladores destruyan su ciudad, y “Olmeda” (al que llamaremos así por simplificar) sintió curiosidad por los viajeros en el tiempo.

5. En la noche de los tiempos

La mera disyuntiva planteada afecta, desde un punto de vista cuántico, al tejido temporal, donde ambas cosas están sucediendo y no a la vez. Suficiente para captar el interés de la Gran Raza de Yith.

Puede que sea después de haber derrotado a los miembros de la Pax Plutonis, o puede que después de haber llegado a un acuerdo con ellos. Tal vez cuando estén cruzando la puerta de regreso al S. XXI o quizás en medio de una pelea, los personajes notarán que se

Les explicará que él ocupó el cuerpo de Olmeda y tradujo el libro y les contará también por qué les ha hecho traer.

Él busca el conocimiento, y no le preocupa su seguridad, ya que en cuanto los Pólipos lancen su último ataque, abandonará para siempre este cuerpo y saltará varios miles de años en el futuro.

Pero antes quiere hablar con los personajes, conocer sus motivaciones, sus sentimientos y entender a otras formas de vida. Si se lo preguntan, o si sale el tema, les explicará que las Puertas del Ministerio fueron creadas por la Gran Raza, para facilitar a las razas inferiores, como la humana, la posibilidad de viajar por el tiempo.

Después de hablar con ellos, Olmeda les hará una oferta: podrán olvidar todo lo sucedido y regresar al tiempo del que vinieron (2015) o podrán quedarse con él y aprender todos los secretos del universo. O si lo prefieren, Olmeda puede transportar sus consciencias a cualquier momento que deseen, aunque también olvidarían todo lo que han vivido en Pnakotos, que no quedará más que como retazos de recuerdos en sus sueños.

Cuando le comuniquen su decisión, Olmeda cumplirá su promesa. Los que decidan quedarse podrán hacerlo, los que se vayan a otras épocas lo harán, y los que decidan volver a sus cuerpos aparecerán en el Ministerio en 2015, con los libros en la mano (si los consiguieron) y una extraña sensación de *deja vu* cuando se dirigen al despacho de Salvador.

-Fin-

El Alacife de Olmeda

El miembro de la Gran Raza que ocupaba el cuerpo de Francisco de Olmeda tradujo al castellano una copia del Kitab Al-Azif, el original árabe del Necronomicón, haciendo un montón de anotaciones al margen.

Y obviamente, ni uno ni el otro son libros que se puedan leer en 5 minutos.

Complejidad: 18

Aspectos:

- Escrito por una mente alienígena
- Contiene los secretos del tiempo y el espacio
- Muchas cosas se pierden en la traducción
- Solo poseerlo puede provocar una brecha en el tejido espaciotemporal

Habilidades arcanas:

A discreción del director de juego, con un valor máximo de 9, y hasta tres de ellas con un valor máximo de 14.

Poderes superiores:

A discreción del director de juego.

Ocultismo: 17



Dramatis Personae

NICOLÁS MEDINA

FORTALEZA 4 **Bruto**
REFLEJOS 3 **Ágil**
VOLUNTAD 3 **Despiadado**
INTELECTO 3 **Más espabilado que sus compañeros**

[FORMA FÍSICA] **Lanzar objetos** 4
[COMBATE] **Matar deprisa** 6
[PERCEPCIÓN] **Rastreador competente** 7
[INTERACCIÓN] **Fanfarronear** 2
[SUBTERFUGIO] **Coger algo subrepticamente** 3
[CULTURA] **Mal, pero sabe leer** 3
[PROFESIÓN] **Reparar armas** 3
[OCULTISMO] **Rituales de la Pax Plutonis** 2

Armas Espada +9 daño M+2
Defensa 15, **Iniciativa** 4
Aguante 5, **Resistencia** 15
Armadura: RD 3

HUARI AJIRAM

FORTALEZA 3 **En forma**
REFLEJOS 5 **Rápido**
VOLUNTAD 2 **Hace lo que se le dice**
INTELECTO 3 **Despierto**

[FORMA FÍSICA] **Al galope** 7
[COMBATE] **Cuchillo escondido** 4
[PERCEPCIÓN] **Buscar objetos** 6
[INTERACCIÓN] **Mudo de nacimiento** 1
[INTERACCIÓN] **Silbar** 5
[SUBTERFUGIO] **Pasar desapercibido** 6
[CULTURA] **Conocimiento del área** 4
[OCULTISMO] **Rituales de la Pax Plutonis** 2

Armas Cuchillo +9 daño C+1
Defensa 17, **Iniciativa** 6
Aguante 4, **Resistencia** 12
Armadura: Ropa gruesa RD 1

VALERIA

FORTALEZA 3 **Más fuerte de lo que aparenta**
REFLEJOS 2 **Tiene la columna levemente torcida**
VOLUNTAD 4 **Empatía cero**
INTELECTO 5 **Sabe cuándo puede ganar y cuándo no**

[FORMA FÍSICA] **Aguantar horas despierta** 3
[COMBATE] **Daga ceremonial** 2
[PERCEPCIÓN] **Olfato excelente** 6
[INTERACCIÓN] **Acuerdo razonable** 5
[SUBTERFUGIO] **Parecer inofensiva** 7
[CULTURA] **Criada en un convento, hasta que escapó** 5
[PROFESIÓN] **Antigua novicia** 3
[OCULTISMO] **Oficiar rituales de la Pax Plutonis** 4
[HABILIDAD ARCANA] **Fuego del Averno** 5

Armas Espada +4 daño C+1
Defensa 10, **Iniciativa** 4
Aguante 5, **Resistencia** 15
Armadura: Ropa gruesa RD 1

Ramón el Guapo

Soldado castellano del S. XIII



FORTALEZA 7 Espaldas anchas

REFLEJOS 5 La carga pesada apenas le obstaculiza el movimiento

VOLUNTAD 5 Dos cojones bien puestos

INTELECTO 3 Mentalidad abierta para su época

[FORMA FÍSICA] **Marcha militar** 7

[COMBATE] **Letal con la lanza** 7

[PERCEPCIÓN] **Ojo avizor** 7

[INTERACCIÓN] **Hablar con palabrotas** 4

[SUBTERFUGIO] **Escondarse en la noche** 5

[PROFESIÓN] **Labrar sus tierras** 4

[CULTURA] **El equivalente a 1º de EGB** 1

[CULTURA] **Conocimiento de Castilla y Granada** 3

[OCULTISMO] **Sabe que el Demonio tiene muchas formas** 2

HITOS

- Combatió en la batalla de las Navas de Tolosa.
- Le concedieron una hacienda y unas pocas tierras en la costa.
- Salvó a su familia del ataque de unos profundos.
- Tiene la cara marcada por cicatrices.

COMPLICACIÓN: Su familia vive en una zona fronteriza.

CITA: “Antes de que empecemos a partirnos la cabeza el uno al otro, voy a aprovechar para cagarme en tu puta madre.”

Combate: Iniciativa 6, Defensa 17, Aguante 9, Resistencia 27, Entereza 6, Estabilidad 18

Armas: Lanza +12, daño M+3

Nacido en el seno de una humilde familia segoviana en 1189, Ramón se alistó en la milicia concejil de su ciudad y fue uno de los muchos soldados castellanos que combatieron en la batalla de las Navas de Tolosa.

Feroz y bravo en el combate, derribó a cuantos enemigos se le pusieron por delante y salvó la vida a su capitán, Beltrán del Hierro, interponiéndose literalmente en la trayectoria de un tajo dirigido a él, sufriendo una herida que casi lo mata. Su valor en batalla le valió el reconocimiento y ser recompensado con el título de hidalgo, algo de dinero y unas pocas tierras en la zona costera recién conquistada para que se estableciera con su esposa Anselma.

Así transcurrió unos años tranquilos hasta que una aciaga noche de verano, cuando había nacido su primer hijo, Beltrán, una noche escuchó unos ruidos extraños, gomosos, como si un montón de ranas hubieran entrado a la vez en su casa, y cuando se acercó a la cuna de Beltrán vio algo completamente perturbador; tres demonios con aspecto de sapo gigante, armados con tridentes, tratando de secuestrar a su hijo. Lo siguiente que recuerda es a sí mismo repartiendo golpes y reduciendo a pulpa a las criaturas.

Pero lo más extraño fue lo sucedido a la mañana siguiente cuando recibió la visita de un hombre y una mujer, que se presentaron como Ernesto e Irene y dijeron trabajar para la Corona...

Hamid Haddoudi

Agente antiterrorista del CNI



FORTALEZA 4 Cuida mucho su alimentación

REFLEJOS 4 Movimientos calmados

VOLUNTAD 7 Aguanta bien la presión

INTELECTO 5 Talento natural para los idiomas

[FORMA FÍSICA] **Pruebas físicas** 6

[COMBATE] **Galería de tiro** 6

[PERCEPCIÓN] **Ver por el rabillo del ojo** 7

[INTERACCIÓN] **Hombre de pocas palabras** 3

[SUBTERFUGIO] **Infiltrarse en célula yihadista** 7

[PROFESIÓN] **Policía nacional** 5

[CULTURA] **Tiene la carrera de Derecho** 4

[OCULTISMO] **Conocimientos meramente teóricos sobre lo oculto** 2

HITOS

- Reniega del terrorismo pero no de su fe musulmana.
- Tiene la nacionalidad española por parte de madre.
- Nunca ha viajado por el tiempo, esta será su primera misión.
- Fue condecorado por evitar un atentado en Barcelona.

COMPLICACIÓN: Tal vez quede algún miembro de *Al Bareha Ghadan* y quiera vengarse.

CITA: “*Alá es grande, por eso nunca dijo nada de asesinar gente inocente.*”

Combate: Iniciativa 6, Defensa 15, Aguante 6, Resistencia 18, Entereza 9, Estabilidad 27

Armas: Sin armas +10 daño m+2, Pistola reglamentaria +10 daño mM+1

Natural de Ceuta y criado en el conflictivo barrio del Príncipe, hijo de un refugiado saharauí y una mujer española, Hamid conoció desde bien pronto la pobreza, la delincuencia y la injusticia social. Sus padres hicieron todo lo posible por sacarle de ese mundo de marginalidad y él correspondió con su esfuerzo siendo un estudiante aplicado y obteniendo unas notas excelentes a pesar de tener que compatibilizar desde muy niño los estudios con ayudar a sus padres en la tienda. Sin embargo, gracias a todo eso consiguió una beca para ir a la universidad, y fue durante la carrera que decidió que quería ser policía.

Acostumbrado a estudiar, no le costó sacar las oposiciones, y su conocimiento de la cultura y el idioma árabe le sirvieron para que le ofrecieran un puesto en el CNI. Y con ello una misión muy delicada; infiltrarse en *Al Bareha Ghadan*, una célula yihadista que se sospechaba que quería atacar en Barcelona.

Se infiltró en la célula y se hizo pasar por uno de ellos durante 7 meses, ganándose su confianza y reuniendo todo el aplomo y la paciencia necesarios, hasta que descubrió que planeaban, en efecto, poner una bomba en la Sagrada Familia de Barcelona, atentado que no trascendió a los medios y que gracias a su intervención pudo evitarse.

A resultas de aquello, recibió un ascenso. Le dijeron que le transferirían a otro Ministerio y le presentaron a su nuevo jefe: Salvador Martí.

Meztli (Mercedes Nocedal)

Hechicera azteca

FORTALEZA 2 Menuda

REFLEJOS 4 Capaz de permanecer completamente inmóvil

VOLUNTAD 6 Adaptable

INTELECTO 8 Aprende con rapidez pasmosa



[FORMA FÍSICA] **Vida salvaje** 5

[COMBATE] **Daga afilada** 5

[PERCEPCIÓN] **Escuchar con atención** 4

[INTERACCIÓN] **Puede hablar castellano sin acento** 3

[SUBTERFUGIO] **Ocultarse en la jungla** 4

[PROFESIÓN] **Curandera** 5

[CULTURA] **Instruida por el Ministerio** 6

[OCULTISMO] **Saber de Quetzalcóatl** 4

[H. ARCANA] **Madre de las serpientes** 3

[H. ARCANA] **Ira de Yig** 1

HITOS

- Era una niña cuando los españoles llegaron a Yucatán y mataron a sus padres.
- El misionero Fray Eusebio, agente del Ministerio, fue su mentor.
- Disfrutaba de la compañía de serpientes venenosas y tarántulas.
- Nunca ha viajado en barco.

COMPLICACIÓN: Aunque está orgullosa de sus dos herencias culturales se siente dividida.

CITA: “El Machu Pichu está en Perú, ignorante. Yo provengo del Yucatán.”

Combate: Iniciativa 8, Defensa 14, Aguante 5, Resistencia 15, Entereza 10, Estabilidad 30

Armas: Daga +9 daño C+1

Degeneración: 1 Lengua ligeramente bífida

Meztli era una de las nativas de la península del Yucatán cuando llegaron los primeros españoles a principios del S. XVI, y dado que la Reina Isabel decidió conceder la ciudadanía a los nativos de esas tierras, por lo que cuenta con la nacionalidad española.

Siendo aún muy joven, prácticamente una niña, los españoles llegaron hasta su aldea. Muchos de los adultos, entre ellos sus padres, fueron asesinados, y ella fue bautizada por la fuerza, pero el misionero Fray Eusebio Nocedal, que vio en ella potencial para convertirse algún día en agente del Ministerio (pues Meztli ya había recibido muchas de las enseñanzas de su madre), decidió protegerla y adoptarla legalmente.

Eusebio no se arrepintió de su decisión, ya que Mercedes (él siempre se negó a llamarla Meztli) demostró ser una mente rápida y despierta, que aprendía rápidamente todo cuanto se le enseñaba. La educó en las costumbres occidentales, pero permitió que mantuviera el contacto con su lado nativo (habitualmente duerme en su casa en 1546), lo que permitió ver a Meztli que no todos los conquistadores eran iguales.

Al morir Eusebio, este dejó por escrito su solicitud para que fuera contratada por el Ministerio del Tiempo y ella aceptó. Aunque lo que le hizo menos gracia fue que le diera de alta como María de las Mercedes y no como Meztli, y son constantes sus peleas burocráticas para que aparezca ese nombre en su DNI.

Pedro Casal

Anarquista de los años 30

FORTALEZA 3 Pasó hambre en su infancia

REFLEJOS 6 Es un manitas

VOLUNTAD 7 Tiene las ideas muy claras

INTELECTO 4 De la necesidad hace virtud

[FORMA FÍSICA] **Correr como un galgo** 7

[COMBATE] **Tirar de pistola** 4

[PERCEPCIÓN] **Oler el peligro** 6

[INTERACCIÓN] **Discurso emotivo** 6

[SUBTERFUGIO] **Inventarse identidad falsa** 6

[PROFESIÓN] **Manipular explosivos** 5

[CULTURA] **Al tanto de la actualidad de 1933, su época** 4

[OCULTISMO] **Sabe que no todos los cultos son iguales** 2



HITOS

-Nunca conoció a su padre, que murió en la guerra de Cuba estando su madre encinta.

-Se mueve en círculos anarquistas en Zaragoza.

-Su hermana Petra, de 15 años, apareció muerta y torturada en una acequia.

-Asesinó con una bomba al principal sospechoso, un comandante de la Guardia Civil.

COMPLICACIÓN: Sus ideales anarquistas chocan contra lo de trabajar para el Gobierno.

CITA: “Pensaba que en 2015 la lucha obrera habría triunfado, y me encuentro con esto.”

Combate: Iniciativa 8, Defensa 18, Aguante 6, Resistencia 18, Entereza 9, Estabilidad 27

Armas: Pistola +10 daño mM+1

Pedro fue uno de los más feroces defensores del movimiento sindicalista y del comunismo libertario. Huérfano de padre y con su madre perennemente enferma, tuvo que empezar a trabajar desde muy joven en una fábrica de explosivos, y ahí supo lo que era sufrir unas duras condiciones de trabajo, lo que le llevó pronto a desarrollar una conciencia de clase y unirse a la CNT, y más adelante a la FAI.

Cierto día que Pedro llegó a casa se encontró a su madre llorando, capaz únicamente de balbucear “se la han llevado”. Lo primero que pensó es que había sido algo en represalia por alguna huelga, esos cabrones del Gobierno y la patronal, que siempre van de la mano. Pero nadie parecía saber nada. Su hermana, que era menor de edad, no constaba en ningún registro de detenciones y en la Guardia Civil poco menos que se rieron de él cuando, por la insistencia de su madre, fue a denunciar su desaparición. “¿15 años e hija de obreros? Tranquilo chaval, tu hermana simplemente se ha ido a hacer la calle”.

Tras unas angustiosas semanas de desesperación y no saber nada, Petra apareció. La encontraron muerta y con visibles señales de que habían abusado. Su madre murió de pena en el acto y Pedro juró vengarse contra los responsables.

Sus indagaciones le llevaron a descubrir que el responsable era Humberto Meléndez, comandante de la Guardia Civil de Zaragoza, que había utilizado a la pobre Petra y a otras chicas para sacrificarlas en algún tipo de blasfemo ritual. Ni corto ni perezoso, Pedro se armó de valor y en diciembre de 1933 puso una bomba en la residencia de Meléndez, donde estaba reunido con sus siniestros amigos.

Ese hecho llamó la atención del Ministerio del Tiempo, que le ofreció formar parte de su plantilla, bajo la promesa de que si colaboraba con ellos, podría enfrentarse a otros sinvergüenzas de la calaña de Meléndez.

Toribio Henares

Intelectual del 98

FORTALEZA 3 Fumador empedernido

REFLEJOS 3 Cuidadoso

VOLUNTAD 6 Disciplinado y metódico

INTELECTO 8 Publicó su primer libro a los 16 años



[FORMA FÍSICA] **Para trabajar ya está el servicio** 2

[COMBATE] **Bastón de estoque** 3

[PERCEPCIÓN] **Observar tras sus gruesas gafas** 5

[INTERACCIÓN] **Charlar durante horas sobre cualquier tema** 6

[SUBTERFUGIO] **Marcharse a la francesa** 3

[PROFESIÓN] **Profesor en la universidad de Salamanca** 6

[CULTURA] **Doctor en filología y letras** 8

[OCULTISMO] **Conoce idiomas que el hombre no debería conocer** 4

[H. ARCANA] **Tesoros del más allá** 3

HITOS

-Es un habitual de los cafés de Salamanca a finales del siglo XIX.

-Sabe que existe el Necronomicón, pero nunca ha podido consultarlo.

-Mantiene interminables discusiones con su buen amigo Miguel de Unamuno.

-Es un excelente jugador de billar.

COMPLICACIÓN: Está obsesionado con la idea de resucitar a su esposa muerta.

CITA: *"He leído todos y cada uno de los libros que han pasado por mis manos."*

Combate: Iniciativa 7, Defensa 11, Aguante 6, Resistencia 18, Entereza 10, Estabilidad 30

Armas: Bastón estoque +6 daño C+1

Degeneración: 1 Huele a libro viejo

Con raíces en una acomodada familia de la alta sociedad madrileña, Toribio siempre mostró inquietud por los libros y las letras. Antes de cumplir los 4 años ya era capaz de leer, y con 5 ya sabía escribir bastante correctamente. Así, no es raro ver que con 16 años había publicado su primer libro, con 20 años ya había terminado la carrera y a los 23 ya estaba impartiendo clases en la universidad de Salamanca. Se casó, el 8 de junio de 1863 con su novia, Blanca Solares, que era la única cosa en el mundo que Toribio valoraba por encima de los libros. Pero el destino quiso que su felicidad se truncara, y solo 2 meses después, unas fiebres se llevaban a su querida Blanca.

Totalmente derrumbado, Toribio se refugió en su otra pasión: la lectura. Pasaba días enteros sin dormir ni comer, literalmente leyendo a todas horas. Gastaba todo su dinero en libros, y acabó llegando a libros más allá de todo conocimiento, libros sobre criaturas más allá de toda concepción humana. Sin embargo, a diferencia de otros, en el caso de Toribio leer sobre esos no le hizo volverse loco. Al contrario, le sirvió para renacer: si la muerte no era eterna, había manera de recuperar a Blanca. La ilusión volvió a Toribio, que se reincorporó a sus clases en Salamanca y volvió a ser el que era. Pero alguien tan erudito, difícilmente iba a pasar desapercibido, y el Ministerio lo acabó reclutando.

Como agente del Ministerio, Toribio ha viajado muchas veces a la época en la que su mujer estaba viva, pero nunca se ha atrevido a hablar con ella, ya que mientras que él sí envejece, ella permanece siempre joven y bella.

EL MINISTERIO DEL TIEMPO

Bajo el más absoluto secreto, el Ministerio del Tiempo es una institución gubernamental cuya existencia solo conocen reyes, presidentes y un número exclusivo de personas que trabajan para él. El Ministerio toma el legado de una orden de judíos cabalistas que descubrieron poderosos portales para viajar entre épocas y su líder, el judío Leví entregó a la reina Isabel de Castilla su secreto para salvar su propia vida.

Viajar por el tiempo ha permitido al Ministerio atisbar otras realidades y saben que existen criaturas más allá de lo imaginable, pero no han estudiado mucho sobre ellas y no tienen un conocimiento exhaustivo al respecto, al menos no como institución. Sin perjuicio de que algunos de sus miembros sí puedan tener conocimientos sobre el tema.

Todo el personal del Ministerio del Tiempo tiene la obligación de mantener el más absoluto de los secretos sobre el Ministerio y sobre todo conocimiento que obtenga por medio de este, así como la prohibición, salvo autorización expresa, de transportar personas y/o objetos entre épocas. Quienes incumplen esta prohibición son encerrados e incomunicados en las instalaciones penitenciarias de las que dispone el Ministerio en Huesca, en 1053.

Oficialmente depende del Gobierno de España, y solo tiene jurisdicción sobre territorio nacional, adecuándose este término a la soberanía española (o castellana, o incluso o astur-leonesa, según el año) de cada época. Aunque una cosa es la oficialidad y otra los verdaderos fines del Ministerio, que nadie parece tener muy claros.

Lo que está claro es que el Ministerio del Tiempo es un arma peligrosa en manos de según quién, y su capacidad para viajar a otras épocas puede convertirla en una pieza muy codiciada, sí como puede buscarle peligrosos enemigos.

Concepto: Agencia gubernamental secreta

Motivación: Evitar que se altere el curso de la Historia

Recursos 6 Depende económicamente del Gobierno.

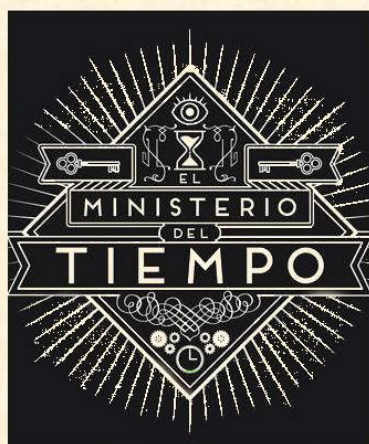
Influencia 3 El secreto mejor guardado.

Conocimiento 1 Saben buscar y usar portales, pero no cómo abrir nuevos.

Tamaño 4 Dispone de agentes en todas las épocas.

HITOS

- Fue fundado por Isabel la Católica.
- Viaja por el tiempo por medio de un sistema de portales.
- Para lo bueno y para lo malo, sus agentes son españoles.
- Tiene acceso a la mayoría de personajes históricos.



ANEXO 1: HABILIDADES ARCANAS

Fuego del averno: Es un conjuro ofensivo mediante el cual de las manos del ejecutor sale un fuego negro que quema a su víctima de forma dolorosa, consumiendo todo el oxígeno alrededor y provocando un calor que derrite las mucosas y reseca los músculos.

Ira de Yig: Esta habilidad permite hacer mordiscos venenosos, haciendo crecer los colmillos. Usos intermedios y superiores alteran ligeramente, o no tan ligeramente los brazos del ejecutor, alargándolos y convirtiéndolos en serpientes que muerden. A efectos de juego funciona como una habilidad arcana ofensiva.

Madre de las serpientes: Esta habilidad representa la comunión de la hechicera con las serpientes. Usos menores permiten hablar con serpientes o tener sentidos de serpiente, sumando esta habilidad a las tiradas de [Percepción] cuando sea relevante. Usos intermedios sirven para dar órdenes a las serpientes o hacer que aparezcan serpientes en un lugar donde tenga sentido que aparezcan (lugares húmedos y cálidos) y usos mayores permiten que la usuaria expulse una serpiente venenosa de su cuerpo o que ella misma mude su piel y se convierta, tras un doloroso proceso, en serpiente durante una escena, tras la cual mudaría de nuevo de piel para recuperar su forma original.

Tesoros del más allá: El usuario de esta habilidad puede discernir si un objeto es normal o tiene propiedades sobrenaturales. Con un uso medio incluso saber para qué sirve y cómo funciona. Con un uso superior puede buscar un objeto concreto, esté donde esté, con hilo dorado que saldrá de los ojos del ejecutante hasta dondequiera que esté el objeto (este hilo puede ser visible o invisible, a gusto de quien use la habilidad).

ANEXO 2: PERSONAJES DE LA SERIE

“Atrapados en la noche de los tiempos” es una partida pensada para jugarse con personajes de Cultos Innombrables, más concretamente pensada para jugarse con los personajes que se ofrecen. Pero puede que prefieras darle un toque más de la serie y jugar con los protagonistas de la misma. No tendrán conocimientos de ocultismo ni habilidades arcanas, lo que puede que dificulte un poco las cosas, pero tampoco debería ser un impedimento especialmente gordo.

Se ofrecen las fichas de:

- Julián Martínez
- Amelia Folch
- Alonso de Entrerríos
- Irene Larra
- Ernesto Martínez
- Diego Velázquez

JULIÁN MARTÍNEZ

FORTALEZA 4 Cuerpo bien cuidado

REFLEJOS 4 Puro nervio

VOLUNTAD 5 Temerario

INTELECTO 5 Piensa rápido

[FORMA FÍSICA] **Situaciones de emergencia** 5

[COMBATE] **Peleas en los billares de Carabanchel** 4

[PERCEPCIÓN] **Ver entre el humo** 5

[INTERACCIÓN] **Ese chico encantador** 6

[SUBTERFUGIO] **Improvisar identidad falsa** 4

[PROFESIÓN] **Enfermero del SAMUR** 6

[CULTURA] **Cultura pop de finales del S. XX** 5



HITOS

- Se tiró tres años alimentándose de pizzas congeladas.
- Salva vidas, no las quita.
- Guarda un enorme parecido con Fernando de Aragón.
- Siempre ve los documentales de la 2.

COMPLICACIÓN: No ha podido superar la muerte de su mujer.

Combate: Iniciativa 6, Defensa 13

Aguante 6, Resistencia 18, Entereza 7, Estabilidad 21

Armas: Sin armas +8 daño m+2

AMELIA FOLCH

FORTALEZA 3 Aspecto vulnerable

REFLEJOS 3 Agilidad mental

VOLUNTAD 5 Gran tesón

INTELECTO 7 Memoria fotográfica

[FORMA FÍSICA] **Sabe montar a caballo** 3

[COMBATE] **No está adiestrada en combate** 1

[PERCEPCIÓN] **No es fácil engañarla** 5

[INTERACCIÓN] **Debatir** 8

[SUBTERFUGIO] **Pasar desapercibida** 5

[PROFESIÓN] **Educada para ser señora de alta clase** 5

[CULTURA] **Experta en literatura e Historia** 8



HITOS

-Fue la primera mujer universitaria de España en 1880.

-Es una ferviente admiradora de Lope de Vega.

-Y tuvo un breve romance con él.

-Conoció a su propia nieta.

COMPLICACIÓN: Tiene que rendir cuentas a sus padres en Barcelona.

Combate: Iniciativa 6, Defensa 11

Aguante 5, Resistencia 15, Entereza 8, Estabilidad 24

Armas: Sin armas +4 daño m+1

ALONSO DE ENTRERRÍOS

FORTALEZA 6 Presencia imponente

REFLEJOS 5 Nunca baja la guardia

VOLUNTAD 4 Honor inquebrantable

INTELECTO 3 Impetuoso

[FORMA FÍSICA] **Entrenamiento severo** 7

[COMBATE] **Espada ropera** 7

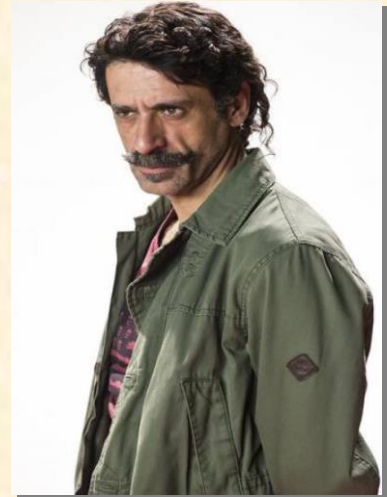
[PERCEPCIÓN] **Labores de vigía** 5

[INTERACCIÓN] **No pierde la etiqueta** 4

[SUBTERFUGIO] **Guardar secretos** 4

[PROFESIÓN] **Soldado de los tercios** 5

[CULTURA] **Habla varios idiomas** 3



HITOS

-En su época está oficialmente muerto.

-Siempre se santigua antes de cruzar una puerta del tiempo.

-Le encantan las motos, y en general el S. XXI.

-Se enfrentó a su superior por considerar que había hecho morir a sus compañeros.

COMPLICACIÓN: Tiene miedo a viajar en barco.

Combate: Iniciativa 6, Defensa 17

Aguante 8, Resistencia 24, Entereza 5, Estabilidad 15

Armas: Espada ropera +12 daño C+3, Vizcaína +12 daño M+3, Arcabuz +12 daño mM+1

IRENE LARRA

FORTALEZA 4 Por ella no pasan los años

REFLEJOS 4 Rápida

VOLUNTAD 5 Se la juega por sus seres queridos

INTELECTO 5 Decidida

[FORMA FÍSICA] **Se nota que se cuida** 5

[COMBATE] **Disparo preciso** 7

[PERCEPCIÓN] **Buen ojo para los reclutas** 4

[INTERACCIÓN] **Ganarse la amistad de los nuevos agentes** 4

[SUBTERFUGIO] **El juego de la seducción** 6

[PROFESIÓN] **Sus labores** 1

[PROFESIÓN] **Funcionamiento del Ministerio** 4

[CULTURA] **Educada en varias épocas** 4



HITOS

-Su padre fue un militar de alto rango.

-La casaron por la fuerza con un hombre al que no quería.

-Le gustan mucho las mujeres (y si es otra época no cuenta como cuernos).

-Perdió a su pareja cuando descubrió que trabajaba para el Ministerio.

COMPLICACIÓN: Le quema la conciencia haber traicionado a Leiva.

Combate: Iniciativa 6, Defensa 16

Aguante 6, Resistencia 18, Entereza 7, Estabilidad 21

Armas: Sin armas +11 daño m+2, Pistola +11 daño mM+1

ERNESTO JIMÉNEZ

FORTALEZA 4 Tiene aguante

REFLEJOS 3 Firme

VOLUNTAD 6 Serio

INTELECTO 5 Hombre de recursos

[FORMA FÍSICA] **Operaciones de campo** 4

[COMBATE] **Entrenado por el Ministerio** 6

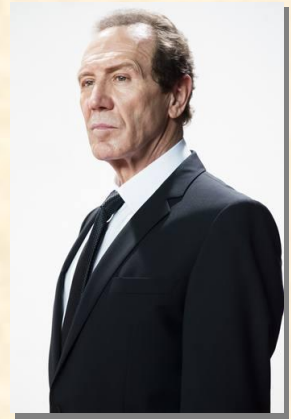
[PERCEPCIÓN] **Es observador** 6

[INTERACCIÓN] **Es hombre de pocas palabras** 3

[SUBTERFUGIO] **Disimular venenos** 7

[PROFESIÓN] **Jefe de operaciones del Ministerio del tiempo** 4

[CULTURA] **Gran bagaje cultural** 5



HITOS

-Hizo de intérprete entre Hitler y Franco.

-Su hijo, Tomás de Torquemada, es físicamente idéntico a él.

-Aunque no se le dan bien los niños, instruyó a la reina Isabel II.

-Ha estado un par de veces a punto de morir quemado.

COMPLICACIÓN: Se ha ganado enemigos en el Ministerio.

Combate: Iniciativa 5, Defensa 14

Aguante 7, Resistencia 21, Entereza 8, Estabilidad 24

Armas: Sin armas +9 daño m+2, Pistola +9 daño mM+1

DIEGO RODRÍGUEZ DE SILVA Y VELÁZQUEZ

FORTALEZA 2 No destaca por su físico

REFLEJOS 7 Pulso firme

VOLUNTAD 3 Insistente

INTELECTO 6 Chispa de genialidad

[FORMA FÍSICA] **Lo que no sea pintar...** 1

[COMBATE] **Más de pincel que de espada** 1

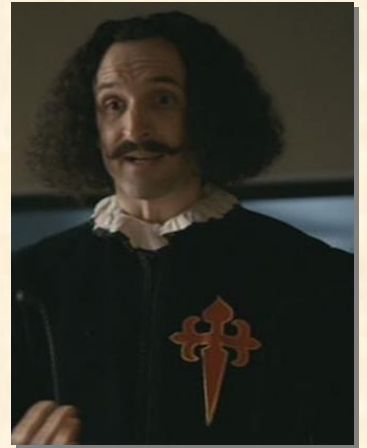
[PERCEPCIÓN] **Fijarse en todos los detalles** 7

[INTERACCIÓN] **Dar la murga** 3

[SUBTERFUGIO] **Pintar entre líneas** 6

[PROFESIÓN] **Maestro pintor** 10

[CULTURA] **Educación pictórica** 7



HITOS

-Era el mayor de 8 hijos de un hidalgo empobrecido de Sevilla.

-Completó su formación en Italia, a donde viajó en el barco de Espínola.

-Se hizo amigo de Picasso en 1931.

-El Conde-Duque de Olivares le nombró pintor de la corte de Felipe IV.

COMPLICACIÓN: Demasiado pagado de sí mismo.

Combate: Iniciativa 10, Defensa 13

Aguante 5, Resistencia 15, Entereza 6, Estabilidad 18

Armas: Pincel grueso +8 daño C