



EL TIEMPO DE GRANADA

DANIEL HIDALGO VERZOBAS

EL MINISTERIO DEL TIEMPO

EL TIEMPO DE GRANADA

Una aventura de rol

Escrita, ilustrada y maquetada por

Daniel Hidalgo Verzobias

Esta aventura está basada en El Ministerio del Tiempo, una serie de RTVE.

Todos los Personajes de la serie de televisión que son nombrados en esta aventura (Ministerio del Tiempo, Salvador Martí, Angustias, Irene Larra y Ernesto) son copyright de Cliffhanger / Onza Partners / Televisión Española (TVE) .

Los personajes que aparecen en esta aventura son personajes históricos reales de la historia de España, y son usados como ambientación.

Los textos se declaran *Open Content* y pueden ser usados libremente en virtud de la licencia OGL.

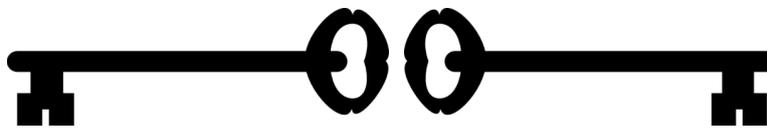
Las hojas de personaje utilizan el sistema **Hitos** de la editorial Nosolorol Ediciones, siendo también este sistema *Open Content* y pueden ser usadas libremente en virtud de la licencia OGL



Las ilustraciones de los personajes protagonistas son propiedad de Daniel Hidalgo Vicente.

Si quieres usarlas ponte en contacto conmigo a través de cualquier red social. Sé honesto y pídemelo permiso si quieres usarlas o comprarlas. Trato de ganarme la vida con ello.

Además, puedo hacerte ilustraciones aún más alucinantes si me quieres contratar!



ÍNDICE

PERSONAJES

Juan Puyol, "Garbo"	pág. 4
Catalina Erauso, "la Monja alférez"	pág. 5
Santiago Ramón y Cajal	pág. 6
Atabeles	pág. 7

INTRODUCCIÓN

pág. 8

AVENTURA

Sinopsis	pág. 9
La Convocación	pág. 10
La Misión	pág. 10
Granada 1482	pág. 11
Málaga 1937	pág. 12
Madrid 2015	pág. 14
Málaga 1487	pág. 14

LISTADO DE PNJs

Saracosti	pág. 16
Guardián	pág. 16
Soldado árabe	pág. 16
Jenízaro	pág. 16

CUADROS LATERALES

Diagrama de las Puertas	pág. 11
El consejero Saracosti	pág. 13
Diego López Pacheco	pág. 15

MAPAS

Mapa para el Director	pág. 17
Mapa para los jugadores	pág. 18
Mapas generales	pág. 19



ATABELES

AZOTE DE LOS ROMANOS

“ Haré cualquier cosa por proteger a mi pueblo”

CARACTERÍSTICAS

FOR	6	████████
REF	5	██████
VOL	5	██████
INT	4	████

“ Enorme”

“ Economía de movimientos”

“ Aunar seguidores”

“ Estratega”

HABILIDADES

-  7 Cargas de caballería
-  8 Falcata y lanza
-  6 Anticiparse
-  5 Emboscar
-  6 Enfervorizar a la tropa
-  3 Tribus íberas
-  5 Caudillo Ilergete

HITOS

Se alió con Roma y Cartago para proteger a su pueblo

Derrotó a los romanos numerosas veces

Tuvo que dejar a su mujer de rehén con los romanos

Se refugió en los Pirineos tras perder territorios ante Roma

COMPLICACIÓN

Actúa el primero, predicando con el ejemplo

SALUD

AGUANTE 9 Puntos de Resistencia 27

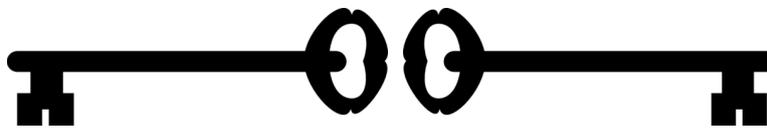
COMBATE

INICIATIVA 7 DAÑO 2/3 DEFENSA 18

DRAMA 5

Caudillo o rey de los ilergetes. Aunque los ilergetes eran un pueblo íbero, al parecer su nombre era céltico. Su título exacto no está claro, ya que Polibio le nombra como soberano absoluto en el 218 a. C., en el 209 a. c. le llama rey, y en el 206 a. c. estratega. También se le menciona como dinasta de una ciudad, no del conjunto del pueblo ilergete. Murió en el año 205 a. C., después de descabalar y luchar a pie a la antigua manera heroica contra los romanos





EL MINISTERIO DEL TIEMPO

DPC

Bienvenidos al DPC, Departamento de Puertas Comprometidas. Esta sección del Ministerio del Tiempo se encarga de lidiar con aquellas puertas aún no catalogadas o fuera del control del Ministerio.

El DPC, al estar dentro de los grupos de agentes especiales, está dirigido por Salvador Martí, Subsecretario de Misiones especiales.

Los equipos de agentes del DPC están formados por entre tres y cinco agentes, aunque la naturaleza de algunas misiones puede hacer que el número varíe. La composición de los equipos de agentes está pensada para que el grupo sea extremadamente versátil y capaz de enfrentarse a cualquier tipo de problema, tanto táctico como hostil, sin descuidar la contrainteligencia.

Salvador Martí se encarga de la selección de agentes; con la ayuda de Angustias, la secretaria, aunque Salvador nunca lo reconocerá en público. Los agentes seleccionados suelen ser captados y entrevistados, para probar su idoneidad, por el agente Ernesto, hombre de confianza del Subsecretario.

Las operaciones de los equipos de agentes del DPC suelen comenzar cuando se detecta alguna oleada de cambio espaciotemporal de carácter grave o preocupante, habitualmente originada en puertas piratas o fuera del control del Ministerio. Para los problemas habituales (como el del Capítulo 1 "El tiempo es el que es") mandan agentes normales. Cuando las cosas se salen de madre, el DPC entra en acción con celeridad.

OME

Las oleadas de cambio espaciotemporal son monitorizadas y detectadas por la Oficina de Monitorización Espaciotemporal (OME), bajo la dirección de Juan Bautista Villalpando, jesuita del s.XVI matemático, arquitecto y teólogo. Villalpando diseñó la catedral de Baeza, influyó en el diseño de El Escorial y fue estudioso del Templo de Salomón. Sus conocimientos de matemáticas y geometría posibilitaron el control e indexación de las puertas del Ministerio, así como la pronta detección de irregularidades en el espacio tiempo.

La OME, o "el cuarto de los frikis" como la llama la agente Larra, es la encargada de dar los avisos al Subsecretario Martí para que los agentes se pongan en marcha.

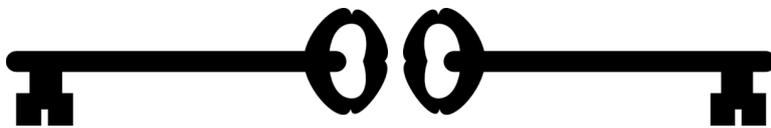


¿Cómo se detectan las anomalías?

La OME, a través de todas las oficinas que ha tenido el Ministerio a lo largo de la historia, comprueba que los hechos históricos de los años anteriores (un par de décadas como máximo) se mantengan tal y como los conocemos. Cuando detectan alguna incongruencia, tergiversación o falta de continuidad histórica, avisan al subsecretario de su época, que a su vez comunica con el último subsecretario, Salvador Martí en este caso.

Imagina que la OME de 1645 se encarga de comprobar todos los datos históricos acaecidos entre 1630 y 1644. O la OME de 1830 verifica que los hechos sucedidos entre 1800 y 1829 se mantengan tal y como los conocemos.





LA AVENTURA

No leas a partir de ahora si vas a ser jugador en esta aventura.

LA TOMA DE GRANADA

Sinopsis de la aventura para el Director de Juego.

En 1480 un grupo de estudiosos árabes de Granada descubren una de las Puertas del tiempo [situada en los Baños reales; entre el patio de los Arrayanes y el patio de los Leones].

Curiosos y asombrados comienzan a estudiarla hasta que descubren gran parte de su naturaleza. La puerta comunica la Granada de 1481 con Málaga en 1937, concretamente con el 5 de Febrero... justo cuando comienza la ofensiva franquista contra los milicianos atrincherados en la ciudad.

Tras unas breves y aterradoras excursiones comienzan a comprender su asombrosa naturaleza y desarrollan las matemáticas que permiten conocer rudimentariamente su funcionamiento. Gracias a esto, extrapolan que existen otras puertas que dan a otros lugares y tiempos, y elaboran un sistema para intentar localizar otras puertas. Realizan pequeñas incursiones a la puerta de 1937 para estudiar el otro lado, tomando muchas precauciones.

El grupo de sabios forma una alianza secreta, *الأوصياء على شرفة مغطاة السرية*, traducida como "Los guardianes del secreto del pórtico" y su existencia sólo es conocida por Abu-I-Hasan «Alí Muley Hacén», padre de Boabdil, y su consejero de confianza, Saracosti. Los Guardianes se dedican a estudiar la puerta con meticulosidad y descubren la existencia de otras dos:

una da a la época actual; pero está bloqueada de alguna forma que no comprenden y no pueden acceder a ella.

otra a 1487 en un caserón junto al camino entre Málaga y Granada, en la serranía.

Cuando los cristianos comienzan en serio los ataques al reino de Granada en 1482, su hijo Boabdil aprovecha las luchas dinásticas entre la familia y toma el trono granadino de su padre. Mulhacén

huye pero encarga a los Guardianes que descubran una manera de volver las tornas para recuperar su trono de Granada. Algunos de los Guardianes, temerosos de "manipular" la historia, se niegan. Pero el consejero Saracosti consigue que algunos de los Guardianes le ayuden.

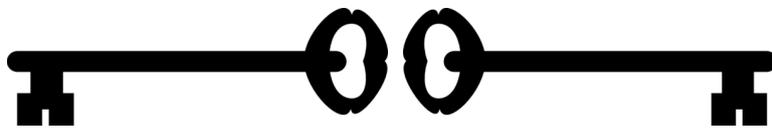
El visir y varios jenízaros viajan a la Málaga de 1937 y consiguen traer varias armas de fuego automáticas hasta la Granada de 1482. Este cambio en la historia hace saltar las alarmas del Ministerio del Tiempo.

Los personajes tienen que evitar que el visir de Mulhacén se haga con esas armas modernas y retome el trono de Granada antes de tiempo (o la reconquista de España se iría al garete).

Cuando los Guardianes aliados del visir vean que los personajes han desbaratado sus planes podrán en marcha el plan de contingencia de Saracosti; los Guardianes que le son leales usarán otra puerta descubierta para viajar a 1487 y matar a Diego López Pacheco antes de que tome Málaga y comience así la última y definitiva etapa de la reconquista de Granada por los cristianos.

Es de esperar que nuestros protagonistas consigan desbaratar este último plan de Saracosti y sus jenízaros, con la que la historia seguirá su natural devenir.





LA CONVOCACIÓN

La aventura comienza en la cafetería del Ministerio del Tiempo. El ambiente es extraño y algo desasosegado porque nunca antes se han visto a tantos agentes convocados a la vez. Por los pasillos subterráneos del ministerio hay un trajín poco habitual en cualquier ministerio, mucho menos con un puente festivo tan cerca.

Nuestros protagonistas están sentados juntos en una de las mesas. Sólo han hecho un par de misiones juntos y todavía no se conocen muy bien. Es el momento ideal para que los jugadores se familiaricen con sus personajes y con los personajes de los otros jugadores.

Hay rumores de todo tipo en la cafetería, y en algunos los ánimos están algo caldeados, pues han sido llamados fuera de horario y todo el mundo sabe que las horas extras se pagan mal, y eso cuando se pagan a tiempo. El Director puede dar a los jugadores los rumores que desee, o hacerles tirar Percepción para ver cuáles de ellos escuchan. Si preguntan a alguno de los que charlan, como cualquier buen español que se precie, asegurará que "el rumor es de buena fuente", que es cierto, que lo sabe de buena tinta, que lo ha visto con sus propios ojos o incluso "si tienes huevos me llamas mentiroso en la calle..."

Rumores y charlas en la cafetería:

"Dicen que va a haber despidos masivos, que la crisis ha ocasionado recortes".

"Una chiquilla con la que me veo, que se encarga de las fotocopias de la OME, me ha dicho que los raritos esos van a cerrar un montón de puertas".

"Sabe vuesa merced, que a mis oídos han llegado rumores acerca de la pérdida, sólo Dios sabe si muerte hallaron, de varios valerosos agentes enviados a difíciles empresas".

"Mi amigo el borrachín, si, ya sabéis, el de la peluca espantosa que vive allá en el siglo diecisiete, me ha dicho de buena tinta que algo está cambiando el tiempo histórico, y que los moros dominan ahora todas las épocas y puertas".

Finalmente, el agente Ernesto -al que todos los personajes conocen de su primera entrevista de aptitud - les llama y les conduce hasta la oficina del Subsecretario Salvador Martí.

LA MISIÓN

Martí les explica que la OME ha detectado una alteración temporal grave en una de las puertas. La oleada temporal está teniendo varias réplicas y las consecuencias pueden ser graves. La OME ha conseguido localizar el epicentro en una puerta, la que da a la Granada de 1482 en poder del califa Mulhacén, el padre de Boabdil.

Su misión consiste en investigar quién ha descubierto la puerta y qué ha hecho para originar la alteración temporal, para evitarlo y arreglar la historia.

Los agentes son especialistas en sus áreas, y todos serán necesarios para la misión: Garbo por ser un consumado espía, Catalina como fuerza de choque, ayudada por Atabeles, que también ejercerá como táctico y estratega en caso de necesidad. Al mando se encuentra Don Ramón y Cajal, al que se le proporciona el teléfono del Ministerio por si hiciera falta.

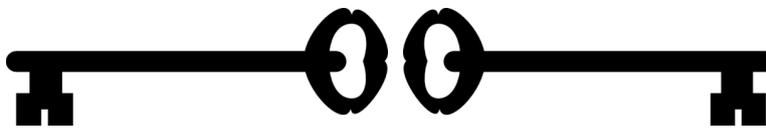
Martí no sabe mucho más acerca de ello, sólo que la OME ha alertado de la gravedad del asunto. Por ello el Ministerio ha llamado a todos sus agentes el previsión de cualquier contingencia, y esa es la razón de que el Ministerio esté a reborar de personal. Paralelamente a esta misión, el Ministerio sigue con sus misiones y su carga de trabajo habitual.

Una vez contestadas las dudas de nuestros protagonistas, y de pasar por el Departamento de Caracterización y vestuario, donde Catalina podría protagonizar un altercado gracioso cuando las pobres funcionarias modistas la intenten vestir con seductores vestidos femeninos, se dirigirán a la puerta.

--¡¡ALERTA ANACRONISMO!!--

Los protagonistas visten con ropas y tejidos de la Granada de 1482. Pueden llevar alguna daga, más ornamental que otra cosa y algo de dinero suelto. El





doctor Cajal llevará el móvil del Ministerio oculto en un pequeño Corán, para no levantar sospechas.

El contacto del Ministerio en Granada en 1482 es el funcionario **Al-Qalasadi**, que está terminando sus estudios de filosofía, ciencia y leyes en la madraza de Granada.

Su tapadera consiste en hacerse pasar por un grupo de muladíes que viene huyendo de los avances del ejército cristiano. *[NdA: no se hacen pasar por mozárabes, porque estos conservaban su religión cristiana en áreas de dominio musulmán. El Ministerio cree que teniendo a los ejércitos cristianos casi en las puertas, el califa de Granada puede no ver con buenos ojos a refugiados mozárabes.]* Con esta tapadera pueden justificar que no hablen árabe y otras inconsistencias anacrónicas.



DIAGRAMA DE LAS PUERTAS DEL TIEMPO

Para esta aventura, presentamos el diagrama y las conexiones de las tres puertas del tiempo.

AÑO Y LUGAR	PUERTA	AÑO Y LUGAR
Madrid, 2015	Puerta 3	Granada, 1482
Granada, 1482	Puerta 1	Málaga, 1937
Granada, 1482	Puerta 2	Málaga, 1487



GRANADA 1482

Nuestros protagonistas aparecen por la mañana en la **Puerta 3** (ver Mapa de la Alhambra), situada en el extremo del patio de Machuca, más allá de los jardines. Estamos en 1482 y la guerra contra el Reino de Granada acaba de comenzar, con lo que la Alhambra no está militarizada por completo y aún sigue siendo el centro político, social y cultural del reino. Junto a soldados y militares podremos encontrar mercaderes, estudiosos, políticos, nobles, caravanas desde lugares exóticos y todo tipo de gentes.

Ataviados con ropajes de la época, deberán moverse, observar e investigar para descubrir la puerta desde la cual se originó la alteración temporal.

La puerta que buscan los protagonistas es la **Puerta 1**. (Ver Mapa Alhambra del Director de Juego).

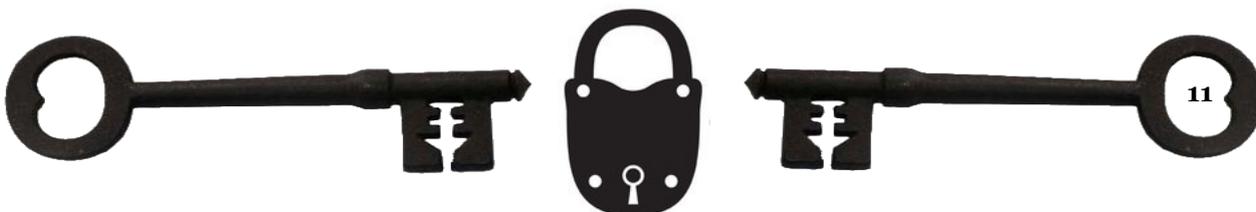
Los Guardianes descubrieron esta puerta hace dos años. La puerta está situada en los **Baños reales de la Alhambra**; entre el patio de los Arrayanes y el patio de los Leones, y comunica a un pequeño patio interior. La puerta comunica la Granada de 1481 con Málaga en 1937, concretamente con el 3 de Febrero... justo cuando comienza la ofensiva franquista contra los milicianos atrincherados en la ciudad.

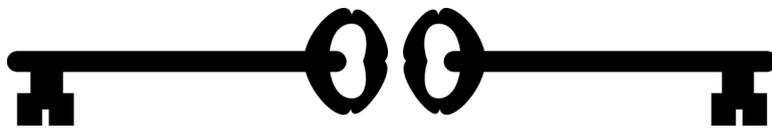
Tras unas breves y aterradoras excursiones comienzan a comprender su asombrosa naturaleza y empiezan a conocer rudimentariamente su funcionamiento. Gracias a esto, extrapolan que existen otras puertas que dan a otros lugares y tiempos, y elaboran un sistema para intentar localizar otras puertas. Realizan pequeñas incursiones a la puerta de 1937 para estudiar el otro lado, tomando muchas precauciones.

Los Guardianes se dedican a estudiar la puerta con meticulosidad y descubren la existencia de otras dos:

una da a la época actual y es por donde entran los protagonistas, la **Puerta 3**; pero está bloqueada de alguna forma que no comprenden y no pueden acceder a ella.

Otra, la **Puerta 2**, a 1487 en un caserón junto al camino entre Málaga y Granada, en la serranía.





Los Guardianes usan la **puerta 1** de noche, y durante la noche del mismo día que nuestros protagonistas llegan es cuando la usarán para traer armas de fuego de 1937.

Localizar la **Puerta 1**, desde la que se originó la anomalía, puede ser algo difícil y laborioso, requiriendo tiradas de investigar y percepción, o intentando sonsacar a la gente de la zona. Algunas pistas pueden ser:

Si pasan algo de tiempo en la madraza, podrían llegar a escuchar o atisbar con unas tiradas moderadas de Percepción o Investigar como un pequeño grupo de profesores hablan o muestran diagramas matemáticos sobre unas "puertas mágicas".

Investigar a los profesores de la madraza. Varios de ellos, los matemáticos, forman parte de los Guardianes. Seguir sus idas y venidas les acabará llevando hasta la Puerta 1, la que originó la anomalía.

Si deciden investigar específicamente la zona del *Patio de los Leones*, *Patio de los Arrayanes* o los *Baños Reales*, podrían descubrir que hay guardias en un pequeño patio junto a los baños, que no da a ningún lugar digno de ser vigilado.

Si el Director de Juego ve que los jugadores se quedan sin ideas o el ritmo decae, a primera hora de la noche se escucha un ruido breve y tronante. Unas tiradas no muy difíciles pueden permitir a **sólo** a Garbo y al doctor Cajal identificarlo como un disparo de arma de fuego, que obviamente no pertenece a esta época. Si consiguen localizar el disparo, este proviene del *Jardín de Lindaraja* (justo al norte del Patio de los Leones). Llegando al jardín podrán ver como unos jenízaros acaban de probar una de las armas traídas desde 1937, ante la atónita mirada de varios de los Guardianes. Acto seguido abandonarán el lugar para ocultar las armas en un pequeño edificio entre la Medina y la Alhambra.

Los protagonistas tienen varias opciones ante sí.

Pueden destruir esas armas (tras superar a los guardias que hay custodiando el edificio donde los Guardianes las han ocultado), pero es seguro que volverán a utilizar la puerta nuevamente.

Pueden tratar de identificar a los que conocen el secreto de esa puerta. Es probable que tras seguirlos e investigarlos puedan descubrir la existencia de la sociedad secreta de los Guardianes del secreto de Pórtico. Si consiguen identificarlos, el Ministerio puede hacerse cargo de ellos. De hecho, identificar la existencia de los Guardianes es un gran logro, ya que en el futuro serán un enemigo del Ministerio del Tiempo.

Otra opción es hablar con el Ministerio para que cierren o bloqueen esa puerta y que no puedan volver a usarla.

También pueden seguirlos hasta 1937 y dejarlos atrapados allí. Esta opción no provocará muchos anacronismos, ya que los Guardianes "atrapados" allí serán parte de las muchas víctimas de la batalla de Málaga. Aunque las repercusiones morales pueden ser grandes, sobre todo en el doctor Cajal, firme humanista.

MÁLAGA 1937

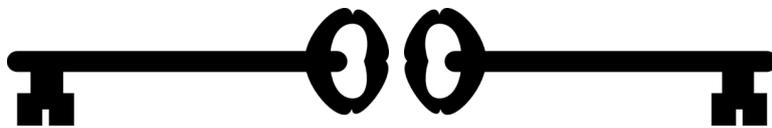
De cualquier forma, si los protagonistas no lo impiden de alguna manera, los Guardianes volverán a la noche siguiente a usar la puerta 1.

--¡¡ALERTA ANACRONISMO!!--

Si nuestros protagonistas siguen a los Guardianes, vestirán las ropas de 1482. Deberán mimetizarse con el entorno como puedan, intentando conseguir ropas.

El Director de Juego también debe tener en cuenta que Málaga está sitiada por las tropas franquistas, por lo que cualquier persona sospechosa puede disparar las suspicacias -y las armas- de los milicianos atrincherados en la ciudad.





El Director también debe tener en cuenta que cuando llegan los Guardianes para realizar el trato es el **5 de Febrero de 1937**. Las tropas franquistas llevan dos días de fiera ofensiva por casi todos los flancos, y entre los milicianos comienza a cundir la desesperanza. La población civil está aún más asustada. Al día siguiente, el **6 de Febrero**, José Villaba Rubio -líder de las tropas republicanas atrincheradas- dará la orden de evacuación al dar por perdida la ciudad. Para el **7 de Febrero**, las tropas franquistas habrán tomado la ciudad. La situación bélica, con bombardeos de artillería, tropas y civiles corriendo, heridos, pánico y miedo, puede dificultar los planes de los personajes.

Irán varios Guardianes, dirigidos por propio Saracosti -el consejero actual de Boabdil y líder de los Guardianes- con un pequeño grupo de jenízaros leales. Llevan lingotes de plata, con la intención de intercambiarlos por armas de fuego con un miliciano de los que están atrincherados en Málaga. Tras varios viajes e investigaciones anteriores, los Guardianes han conseguido algo de ropa de 1937 y han contactado con un miliciano para conseguir varios rifles y pistolas, junto con algo de munición.

Uno de los milicianos, viendo que la situación en la ciudad va a ser insostenible, ha pensado que antes de huir podría vender varias armas -total, van a ser abandonadas durante la huida de las tropas- a esos "extraños extranjeros marroquíes". Para ello van a quedar esta tarde cerca de la salida a la carretera de Almería, vía de escape que será utilizada en la evacuación de la ciudad.

¿Qué harán nuestros protagonistas para evitar que Saracosti y sus Guardianes se salgan con la suya? Los protagonistas tienen varias opciones ante sí.

Pueden destruir esas armas e impedir que las trasladen a 1482.

Pueden tratar de interceptar el trato, como por ejemplo robando los lingotes de plata que llevan los Guardianes (aunque tendrán que derrotar a los fieros jenízaros).

También pueden seguirlos hasta 1937 y dejarlos atrapados allí. Esta opción no provocará muchos anacronismos, ya que los Guardianes "atrapados" allí serán parte de los muchas víctimas de la batalla de Málaga. Aunque las repercusiones morales pueden ser

grandes, sobre todo en el doctor Cajal, firme humanista.

Cualquier enfrentamiento con Saracosti y sus Guardianes y jenízaros será duro y peligroso. Los jenízaros son guerreros árabes duchos en el uso de mosquetes y arcabuces, fieros y experimentados. Son las tropas de élite del imperio árabe. El Director de juego debe recordar que los personajes pueden pedir asistencia médica al Ministerio si son heridos (el doctor Cajal es un soberbio médico, pero no dispone de instrumental).

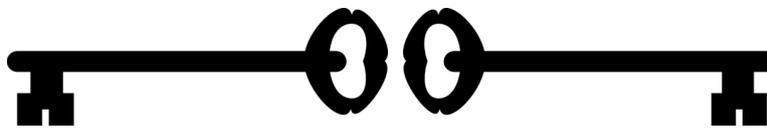
Muy importante; el Director debe procurar que **Saracosti escape de nuestros protagonistas y regrese por la puerta 1**. Para ello cuenta con sus leales jenízaros, que le protegerán hasta la muerte.



El consejero Saracosti, el villano de la historia.

Saracosti también es astuto e inteligente. Sabe que la existencia de las Puertas es algo portentoso y si descubre que los personajes conocen las puertas y son viajeros del tiempo, se mostrará cauto en extremo. Saracosti está empezando a comprender y asimilar el concepto de "cambiar la historia", cosa difícil con su mentalidad del siglo XV. Pero las posibilidades abrumadoras de un poder tal le harán que se comporte con cautela y subterfugio. Sólo se preocupa por él y por mantener su sociedad secreta de los Guardianes. Saracosti probará ser un enemigo formidable para el Ministerio del Tiempo en el futuro -y en el pasado-. Como todos los grandes villanos, Saracosti debe tener siempre un as en la manga que le permita escapar cuando los héroes desbaraten sus planes.





MADRID 2015

Es de suponer que tras acabar con el trato de los Guardianes e impedir que armas de 1937 acaben en 1482, nuestros protagonistas regresen al Ministerio del Tiempo a informar.

Nada más regresar por la puerta les espera la agente Irene Larra, con cara seria y cabreada. Tras unos exabruptos del tipo "¡¿qué cojones habéis hecho?!!" o "¡vaya mierda de misión!" y ante la mirada atónita de nuestros protagonistas, que creen que han cumplido su misión con éxito, Larra les dice que el Subsecretario Martí les espera, y que no está nada contento.

Deja que los jugadores se sientan confundidos y sorprendidos. La agente Larra no les dirá mucho más mientras les conduce con celeridad hacia el despacho del Subsecretario. Dentro les espera Martí y el agente Ernesto.

Ambos les informan que la misión ha fracasado, que la anomalía continúa. Los personajes intentarán defenderse y seguramente expongan su informe de la misión y todo lo que aconteció en este de viva voz. Tras examinar los hechos narrados por los protagonistas, y si han comentado que Saracosti logró huir, Ernesto se quedará serio y pensativo. Pedirá más detalles -si los personajes no lo han contado todo acerca de la misión- y luego acudirá a las oficinas de la OME.

Mientras los jugadores tratan de averiguar porque la anomalía sigue a pesar del éxito de la misión, Ernesto y la OME intentan localizar el origen de la anomalía. Tras varias horas dan con ello. El origen parece ser el mismo punto, pero hay un cambio sutil; ahora parece originarse unos pocos años en el futuro y algo más al sur, en 1487, el año de la toma de Málaga.

MÁLAGA 1487

--¡¡ALERTA ANACRONISMO!!--

La toma de Málaga tuvo lugar tras el asedio llevado a cabo en 1487 mediante el cual los Reyes Católicos conquistaron la ciudad de Málaga a los musulmanes en el marco de la Guerra de Granada. El asedio fue un largo evento de unos cuatro meses de duración y supuso un episodio sangriento en la guerra final por la conquista del Reino Nazarí de Granada.

La plaza de Málaga estaba muy bien defendida. La ciudad estaba rodeada por una muralla defensiva y por arrabales igualmente amurallados y la alcazaba estaba comunicada con el castillo mediante una muralla doble. Lo defendían 15.000 gomeres africanos y guerreros árabes malagueños.

El Ministerio no posee una puerta cercana al lugar del inicio de esta nueva anomalía temporal, pero nuestros protagonistas pueden deducir que Saracosti conoce otra puerta (¿u otras muchas?) que le permite viajar desde 1482 a 1487. Si no averiguan esto, Ernesto puede "ayudarles" a deducirlo, puesto que no hay otra explicación posible.

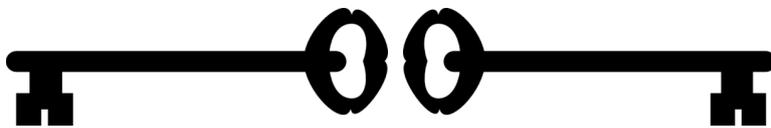
Deben volver a viajar a 1482 e intentar detener de una vez por todas la anomalía originada en 1487. Para ello deberán localizar la nueva puerta e impedir que Saracosti origine el nuevo anacronismo. Como ya han estado en 1482 y conocen lo que va a pasar, tienen cierta ventaja. Pero Saracosti también cuenta con esta ventaja. **El consejero intentará no cruzarse consigo mismo.**

Por otro lado, los hechos que tuvieron lugar por la anterior visita de nuestros protagonistas no han sucedido, puesto que vuelve a ser el mismo día por la mañana en la que los personajes llegaron por primera vez a 1482. Es como volver a ver una película que ya has visto y sabes lo que va a pasar.

Dependiendo de cómo localizaran la Puerta 1 en la anterior visita, los personajes pueden intentar localizar la nueva puerta (Puerta 2 en el plano). Saracosti habrá cambiado de planes y en lugar de usar la Puerta 1 para conseguir las armas en 1937, enviará a un grupo de jenízaros bajo el mando de un par de Guardianes para que usen la **Puerta 2**.

Esta puerta conduce a un caserón medio abandonado situado en la serranía cercana a Málaga en 1487. La misión de estos jenízaros es moverse tras las





líneas de asedio cristianas que rodean la ciudad árabe de Málaga para matar a Diego López Pacheco, caballero cristiano al mando de las tropas de asedio, antes de que tome Málaga y comience así la última y definitiva etapa de la reconquista de Granada por los cristianos.

Los jenízaros tienen unas indicaciones escritas por Saracosti, donde se detalla desde el pabellón de batalla donde duerme Diego López durante el asedio, hasta la zona exacta por donde cargará para tomar la ciudad. Los jenízaros -excelentes tiradores - planean apostarse en una loma cercana, desde donde ocultos lo tirotearán hasta darle muerte. Privados de su jefe, los cristianos fracasarán en tomar Málaga, y por ende también Granada.

Los personajes tienen numerosas opciones para evitarlo, aunque el combate y la confrontación directa no es aconsejable, ya que los jenízaros son más numerosos y están bien armados. Por no mencionar que pueden retirarse a las murallas protegidas por 15.000 árabes.

Es de suponer, que elaborarán algún plan para impedir que los jenízaros se salgan con la suya finalmente. Es importante que el Director recuerde que los protagonistas llevan atuendos árabes, pues fue los que usaron para viajar de nuevo por la **puerta 3**. Esto podría causarles problemas y malentendidos entre los sitiadores que rodean la ciudad y tras cuyas líneas han aparecido. Podrían ser tratados de espías, encerrados como prisioneros, etc.

Incluso podrían tratar de hablar con el mismísimo D. Diego López, pero cómo le convengan para salvarle depende de ellos.

Tras ello regresarán a 2015 para dar el informe final de su misión, donde el subsecretario Martí les notificará que la anomalía ha desaparecido finalmente. Saracosti y los Guardianes que queden, alertados de la existencia de unos "viajeros del tiempo" que parecen saber mucho más que ellos, mantendrán un perfil bajo y permanecerán ocultos, investigando otras puertas en otros lugares, incluso viviendo en otras épocas para aprender y regresar con nuevos y maquiavélicos planes.

Pero eso es otra misión...



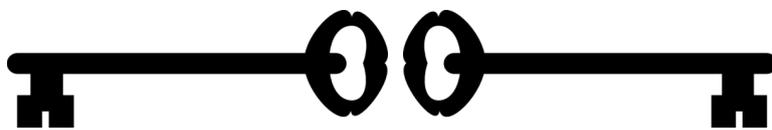
Diego López Pacheco y Portocarrero

(c.1447 - Escalona, 26 de noviembre de 1529), también llamado Diego Pacheco y Diego Fernández Pacheco, fue un noble castellano, segundo marqués de Villena y segundo duque de Escalona. Cuarto Conde de San Esteban de Gormaz y señor de Osma por su primer matrimonio. Mayordomo Mayor de la corona de Castilla entre 1472 y 1480.

Posteriormente fue nombrado Capitán General de la Frontera de Granada (1490) y participó en las acciones militares que condujeron a la rendición del último reino musulmán de la Península Ibérica. En 1519 fue nombrado Caballero del Toisón de Oro por el emperador Carlos I de España.

Una de sus intervenciones más destacadas durante la campaña de Granada fue la Toma de Málaga, en 1487, que a la postre resultó determinante ya que era la segunda ciudad más importante del último reino musulmán de la península ibérica; la bandera que tomó a los sarracenos aún puede observarse en la colegiata de Belmonte.





Listado de Personajes No Jugadores

Saracosti

Líder de los Guardianes del secreto del pórtico

Fort	4	Firme
Ref	4	Rápido como una serpiente
Vol	6	Alá es grande
Int	7	Malicioso
Forma física	5	Vida saludable
Combate	6	Escapar por los pelos
Interacción	6	Sonsacar información
Percepción	6	Grandes planes
Subterfugio	7	Ocultar intenciones
Cultura	6	Califato de Granada
Profesión	5	Consejero del califa

Armas: Sin armas (m+2), Daga (C+2), Cimitarra (M+2)
RD: 0

Aguante	7	Res 21
Iniciativa	7	
Daño	+1/+2	
Defensa	15	

Guardián (secuaz)

Sabio miembro de los Guardianes del secreto del pórtico

Fort	3	Enlenque
Ref	4	Correr despavorido
Vol	5	Descubrir los secretos matemáticos
Int	7	Erudito
Forma física	5	Cargar muchos pliegos
Combate	2	Defenderse panza arriba
Interacción	6	Dar clases
Percepción	7	Grandes planes
Subterfugio	4	Pasillos y recovecos
Subterfugio	5	Desaparecer de la vista
Cultura	6	Califato de Granada
Profesión	5	Profesor en la Madraza

Armas: Sin armas (m+1), Daga (C+1)
RD: 0

Aguante	5	Res 15
Iniciativa	7	
Daño	+0/+1	
Defensa	10	

Soldado árabe (secuaz)

Guerrero árabe del Califato de Granada

Fort	4	Duro y curtido
Ref	4	Ataca sin mirar
Vol	3	Perros infieles
Int	2	¡Alá es grande!
Forma física	4	Largas guardias
Combate	4	Cimitarra
Interacción	3	Odia a los cristianos
Percepción	3	Vigilar
Subterfugio	2	Salí a rezar
Cultura	2	Sin tiempo para estudiar
Profesión	5	Soldado árabe

Armas: Sin armas (m+2), Daga (C+2), Cimitarra (M+2)
RD: 2 (Peto de cuero)

Aguante	5	Res 15
Iniciativa	5	
Daño	+1/+2	
Defensa	13	

Jenízaro (secuaz)

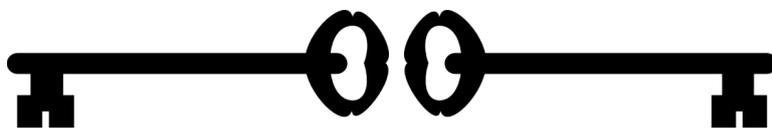
Guerrero experto del Califato de Granada

Fort	5	Duro y curtido
Ref	5	Ataca sin mirar
Vol	4	Perros infieles
Int	4	¡Alá es grande!
Forma física	4	Moverse por el terreno
Combate	6	Mosquete
Interacción	3	Odia a los cristianos
Percepción	6	Seguir a su objetivo
Subterfugio	5	Esconderse y camuflarse
Cultura	5	Veterano de guerra
Profesión	5	Elite del ejército árabe

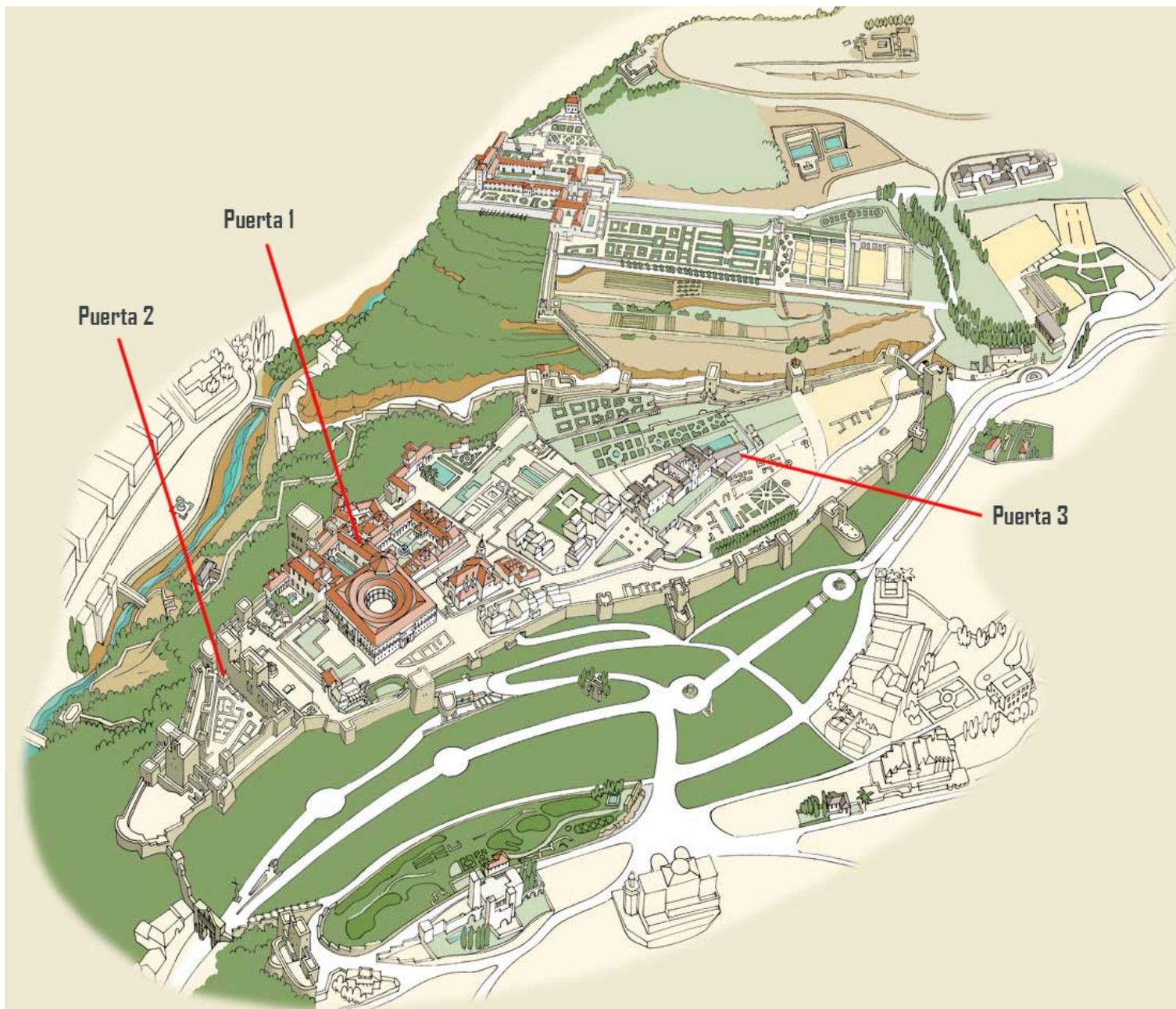
Armas: Sin armas (m+3), Daga (C+3), Cimitarra (M+3), Arcabuz (C+M+1)
RD: 4 (Peto de cuero reforzado con protecciones).

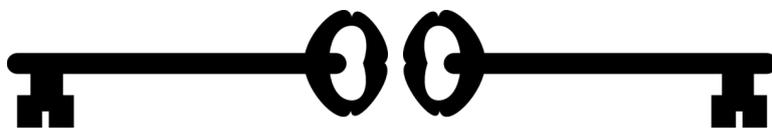
Aguante	7	Res 21
Iniciativa	7	
Daño	+1/+3	
Defensa	16	



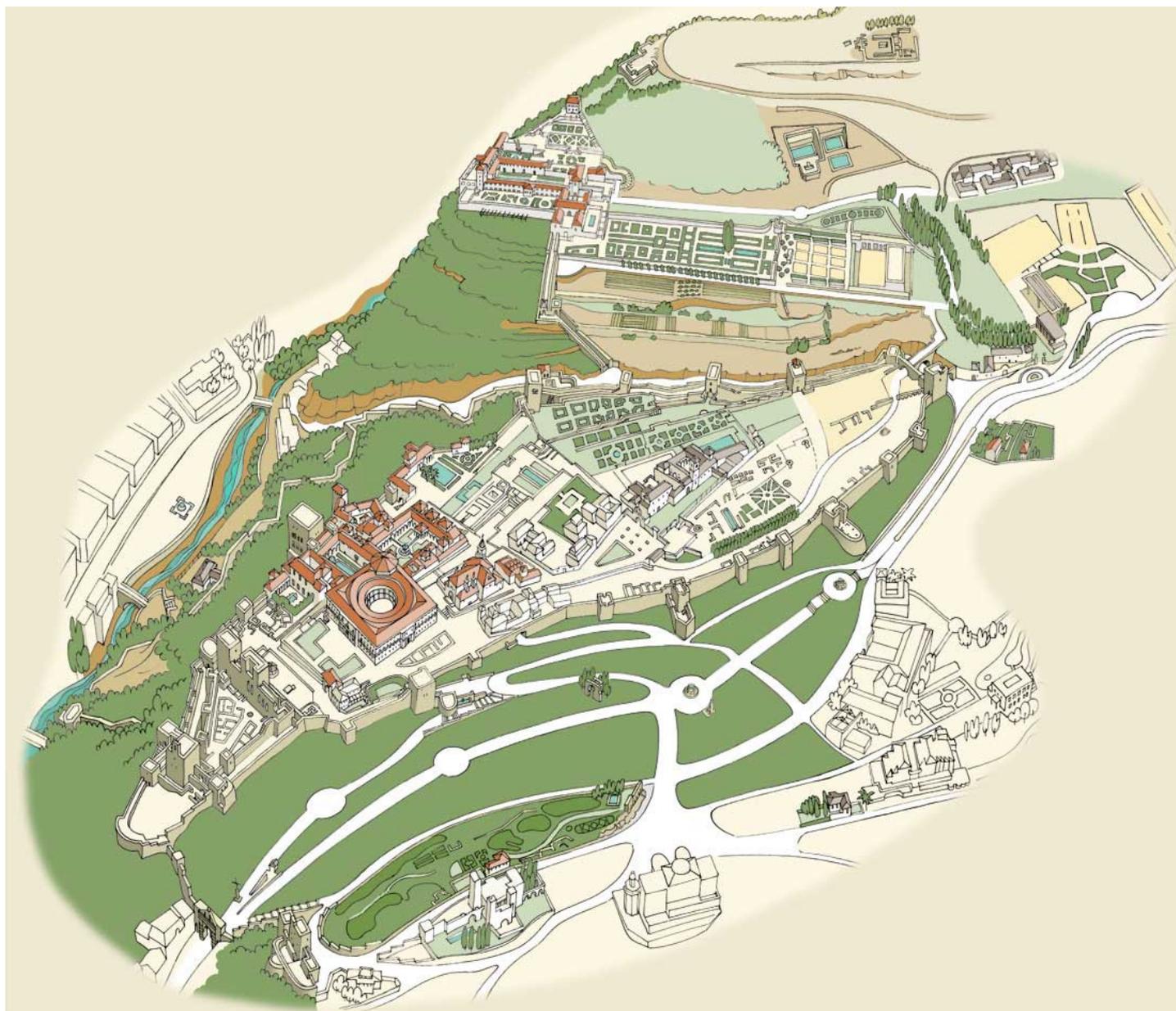


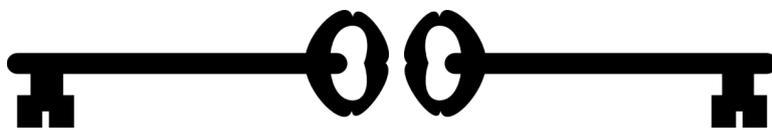
MAPA DE LA ALHAMBRA Y ALREDEDORES PARA EL DIRECTOR DE JUEGO



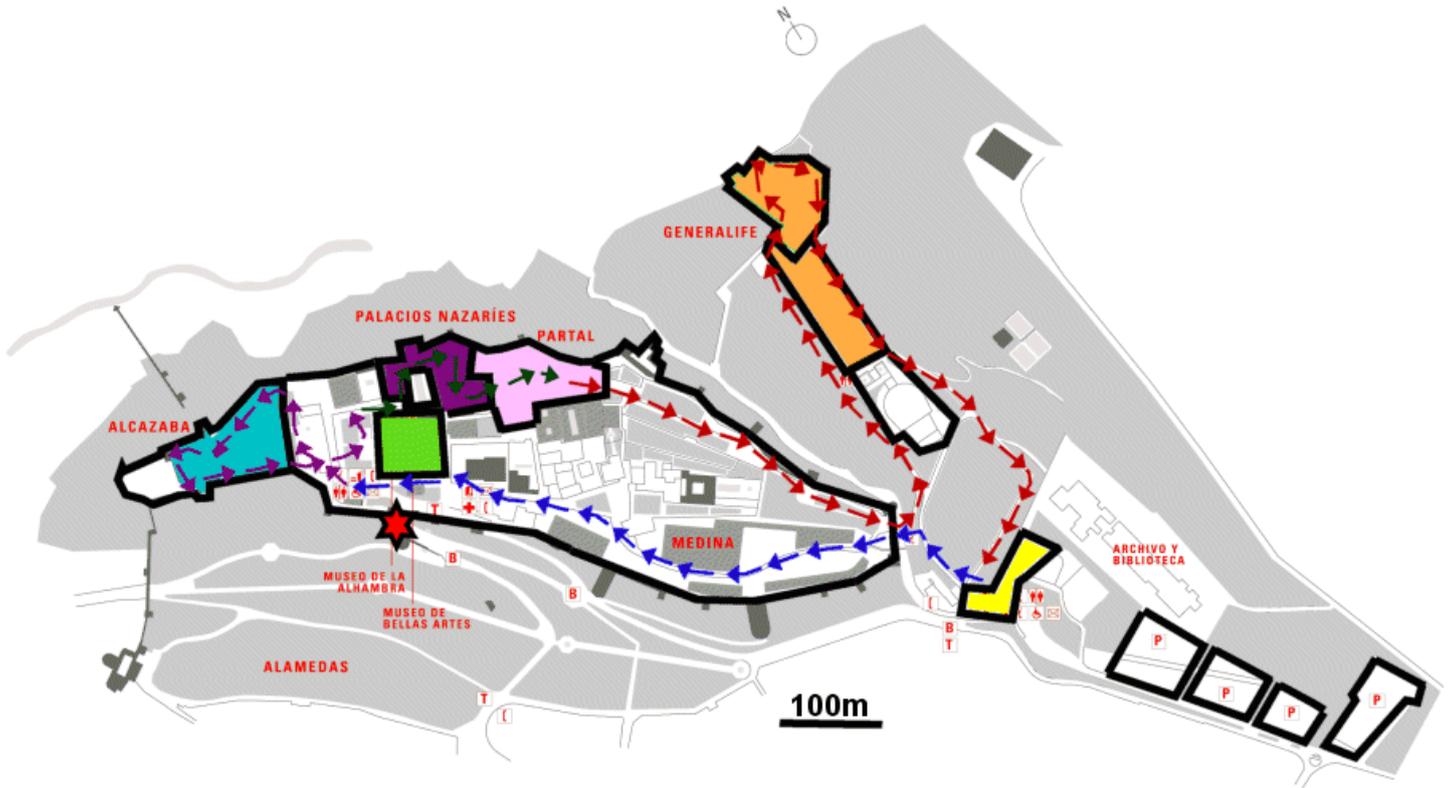


MAPA DE LA ALHAMBRA Y ALREDEDORES PARA LOS JUGADORES

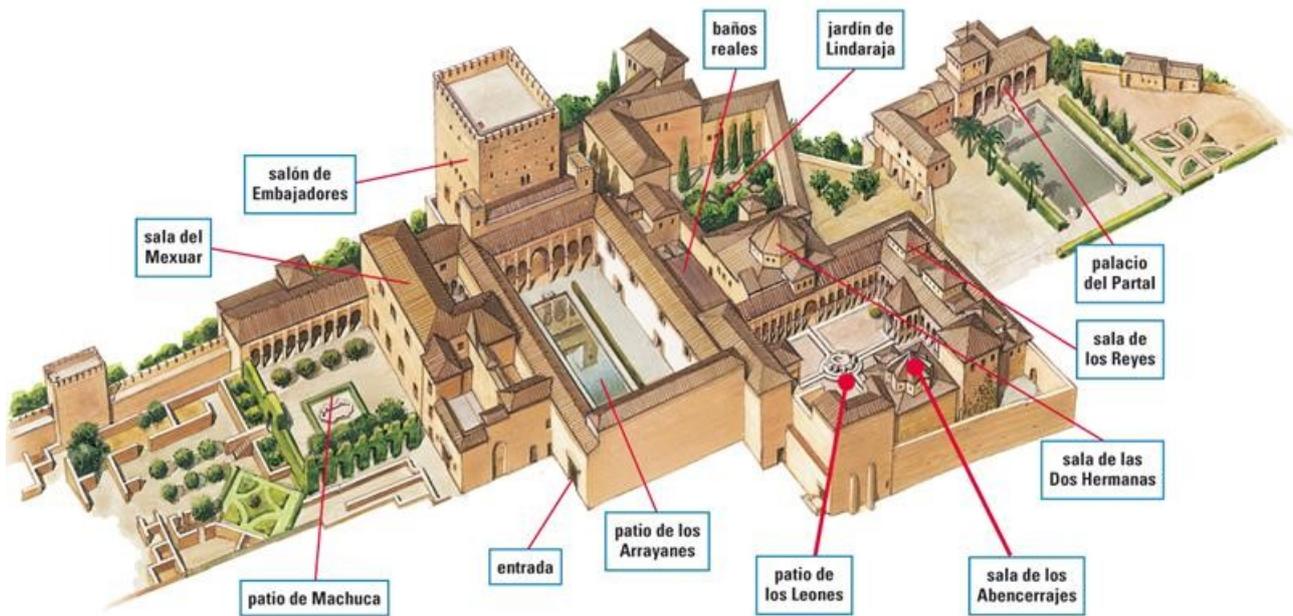




DISTRIBUCIÓN GENERAL DE LA ALHAMBRA



DETALLE DEL PALACIO Y EL PARTAL





EL TIEMPO DE GRANADA

CUANDO LAS COSAS SE PONEN FEAS EN EL MINISTERIO DEL TIEMPO, EL DPC – DEPARTAMENTO DE PUERTAS COMPROMETIDAS– SE ENCARGA DE LIDIAR CON ELLO.

UN EQUIPO DE VALEROSOS Y ARROJADOS AGENTES DEL DPC TENDRÁ QUE ENFRENTARSE A UNA ANOMALÍA TEMPORAL QUE AMENAZA CON BORRAR POR COMPLETO LA HISTORIA DE ESPAÑA Y SU LEGADO.

¿PODRÁN NUESTROS PROTAGONISTAS HACER FRENTE A LA ANOMALÍA?

¿PODRÁN HACERLO DE 9:00 A 18:00 Y EVITAR ECHAR HORAS EXTRAORDINARIAS?

¿LES DARÁ TIEMPO A TOMARSE UN CAFECITO A MEDIA MAÑANA?

¿CUÁNTAS VISITAS A LA MUTUA DEL SEGURO DEL MINISTERIO TENDRÁN QUE REALIZAR SI RESULTAN HERIDOS EN LA MISIÓN?

¡¡NO IMPORTA!!

¡¡AUNQUE SEAS FUNCIONARIO, RECUERDA EL LEMA DEL MINISTERIO...!!

¡¡YO SOY ESPAÑOOOOL, ESPAÑOOOOL, ESPAÑOOOOL, ESPAÑOOOOL!!

¡¡YO SOY ESPAÑOOOOL, ESPAÑOOOOL, ESPAÑOOOOL, ESPAÑOOOOL!!