

AQUELARRE
REGNUM CORDUBAE



JUAN PABLO FERNÁNDEZ

AQUELARRE

REGNUM COROUBAE

Diseño y Portada

Juan Pablo Fernández

Ilustraciones interiores

Raúl Cáceres

Pablo D. Márquez

Juan Pablo Fernández

Maquetación

Antonio Polo

Páginas web de colaboradores

Jordi Calvo, autor de la revista digital Dramatis Personae

www.dreamers.com/llaquelarre

Raúl Cáceres, dibujante de la 2ª edición de Aquelarre

www.raulocaceres.co.uk

Lista de correo de Aquelarre

es.groups.yahoo.com/group/Aquelarre

Índice

Πητροδουκκίση	4
ΚΑΜΠΑΨΑ	5
ΚΑΡΨΤΥΛΟ Ι: ΣΟCII ΜΑΛΕFICORVM	5
ΠΑΡΤΕ Ι: VΙΑJE A CÓRDOBA	6
ΠΑΡΤΕ ΙΙ: EL BOQUETE DE ZAFARRAYA	10
ΠΑΡΤΕ ΙΙΙ: TRAMPAS Y TRAICTIONS	14
ΠΑΡΤΕ ΙV: SE CAMBIAN LAS TORNAS	24
ΚΑΡΨΤΥΛΟ ΙΙ: DEMENTIA DOMINI	25
ΠΑΡΤΕ Ι: EL MÍLAGRO DEL ΠAZAREPO	26
ΠΑΡΤΕ ΙΙ: HISTORIA DE UNA IGLESIA Y UNA GUERRA	33
ΠΑΡΤΕ ΙΙΙ: REMOVIEENDO ANTIGUOS ODIOS	38
ΚΑΡΨΤΥΛΟ ΙΙΙ: TRIVMPHVS CRVDELIS	41
ΠΑΡΤΕ Ι: LOS ADORADORES DE ZAHNAK	42
ΠΑΡΤΕ ΙΙ: LA FUGA DE ΜΑΡΨΑ	48
DRAMATIS PERSONAE	57
ΑΠΕΧΟΣ	62
ΑΡΕΠΔΙCΕS: REGNUM CORDUBAE	63
ΜΑΡΑΣ	80

INTRODUCCIÓN

Estimado lector, tienes ante ti un suplemento no oficial de Aquelarre, que he venido a bien llamar *Regnum Cordubae*. El suplemento surgió cuando decidí comprar el *Descriptio Cordubae* de Antonio Polo y a partir de los datos que se daban en él y de los recogidos en el ya mítico *Al – Andalus* comencé a elaborar una campaña para la revista *Dramatis Personae* de Jordi Calvo. Quise para ello centrarme en el levantamiento del estado de Aguilar en la época de Pedro I el Cruel, y los libros anteriormente mencionados me fueron de gran ayuda para complementar la aventura con valiosos datos. Sin embargo, conforme avanzaba me di cuenta de que no podía ayudarme solamente de estos dos libros, pues además de la ciudad de Córdoba la acción transcurría en algunos pueblos de la provincia, o mejor dicho del entonces Reino de Córdoba, por lo que me lancé a devorar media docena de libros de historia hasta que al final logré acumular los suficientes datos para desarrollar la historia como tenía pensado en un principio. Pero una vez terminada la campaña pensé, bueno, ¿por qué no incluir en un apéndice los datos que he ido recogiendo sobre todo el reino de Córdoba? Y así surgió el largo apéndice que encontrarás al final y que da nombre al suplemento. Este apéndice te servirá como base para desarrollar y ambientar tus aventuras en el reino de Córdoba. He intentado seguir un rigor histórico tanto en la campaña como en los apéndices, para que así de paso aprendamos un poco de historia.

Con respecto al diseño, he querido seguir el de los suplementos de Caja de Pandora, a tres columnas, como un tributo a sus esfuerzos por sacar adelante Aquelarre allá por finales del siglo pasado, con esa espléndida segunda edición de la que deben estar orgullosos, aunque finalmente se hundieran en el pozo de la nada.

Quiero dedicar este suplemento no oficial a Antonio Polo, autor del *Descriptio Cordubae*, ya que mi trabajo es sólo un complemento del suyo (ni que decir tiene que te recomiendo su libro, ya que puede servirte de gran ayuda para dirigir esta campaña) y también a Jordi Calvo, que nos deleita cada cierto tiempo con sus *Dramatis Personae* y hace que todos los aficionados a Aquelarre unamos nuestras fuerzas para disfrutar todos juntos de este nuestro juego.

Y a ti, querido lector, te animo a que nos sorprenda con tu particular *Descriptio* de tu ciudad o *Regnum* de tu provincia, y por supuesto también te animo a que participes en la revista *Dramatis Personae*. Un saludo, y empecemos ya con la campaña...

Juan Pablo Fernández (alias Lindelion Sireo)

Campana para 3-5 PJS de posición social máxima de nobleza baja y que no conozcan los hechizos "Invocar a un Djinn" ni "Esclavizar a un Djinn".

CAPÍTULO I – SOCI MALEFICORVM

Trasfondo histórico

En el año 1350, Pedro I el Cruel asciende al poder. Desde un principio establece una política de fortalecimiento del poder real, llevando a los nobles a sublevarse en numerosas ocasiones. La primera sublevación importante tiene lugar en Córdoba, cuando Alfonso Fernández Coronel, señor de Aguilar, se subleva contra Juan Alfonso de Alburquerque, que prácticamente gobernó aquellas tierras hasta 1352, ya que debido a su vinculación con la reina María de Portugal, madre del rey, disfrutaba del apoyo de éste. La sublevación del señor de Aguilar anima a otros nobles a sublevarse a su vez, resentidos contra el gobierno de J. A. de Alburquerque; entre ellos se encuentran el caballero Pedro Cabrera y el jurado Fernando Alfonso de Gahete, naturales de Córdoba. A este movimiento en contra de Pedro I se suma su hermanastro Enrique de Trastámara, muy resentido contra éste, que había perseguido y matado a sus hermanos, por lo que el infante Enrique prometió vengarlos. Sin embargo, el rey resulta vencedor, y el señor de Aguilar, junto con Pedro Cabrera y F. A. de Gahete resultan muertos y la fortaleza de Aguilar destruida. Por otra parte Enrique de Trastámara se ve obligado a exiliarse a Francia; aunque más tarde le dará p' al pelo, en la batalla de Montiel, donde Enrique se proclamará rey de Castilla, y gobernará como Enrique II.

Trasfondo demoníaco

Año 1345. El gran brujo Khaled al-Mushrik, discípulo del famoso Mohammad ben Abraham, se encontraba en su lecho de

muerte, rodeado de sus dos mejores discípulos, Isidro y Urraca, que escuchaban las últimas palabras de su maestro:

"Hijos míos, mis amados aprendices, acercaos, pues mi voz es ya muy débil y temo que no podáis escucharme. He de poner en vuestras manos ahora todo el saber que he ido acumulando durante mis más de sesenta años. Como seguramente sospechabais, dispongo de una estancia secreta donde guardo mis tesoros más preciados. Pero temo que al pronunciarme a favor de uno de los dos como mi heredero, el otro me tome rencor a mí y al que se beneficie de mi legado, y no es mi intención que os convirtáis en enemigos. Los dos habéis hecho muchos méritos para ganáros mi confianza. Tú, Urraca, perpetuando el saber que te he confiado adoptando a aprendices, tal como yo hice con vosotros. Y tú, Isidro, dedicándote por entero a investigar nuevos caminos en este arte tomando como base lo que yo te he enseñado. Por eso, os daré a cada uno una copia de la llave de la estancia. El que mejor me conozca y entienda mejor mi forma de pensar, sabrá encontrarla primero; ese será el que disfrute de mi herencia, mientras que el otro deberá conformarse, respetando mis últimas palabras. Ahora marchad, y dejadme morir..."

Isidro y Urraca tomaron sus copias de la llave de la estancia secreta de Khaled. Se miraron fijamente a los ojos durante un instante, y acto seguido, salieron de la habitación uno detrás de otro.

Isidro no conocía muy bien a Urraca. Sólo la había visto algunas veces en las que había acudido de improviso a la morada del maestro Khaled para preguntarle tal o cual cosa sobre componentes o sobre pases de manos. Allí estaba ella, con su repugnante fealdad, elaborando pociones para el maestro, aprendiendo los secretos del arte. Ahora Urraca debía tener más de cuarenta años, y había sido una de las primeras discípulas del maestro. A Isidro se le antojaba una vieja ambiciosa, que sólo había contentado al maestro atacándole donde más le dolía: la perpetuación de sus conocimientos. Pero él había hecho mucho más por el arte que aquella vieja.

Estaba totalmente convencido de ello. Había investigado nuevas fórmulas, nuevos componentes, nuevos pases de manos. Había hecho más por el arte que cualquiera de los discípulos del maestro.

Por supuesto que Isidro pensaba en tener discípulos algún día, pero aún quería investigar. Cuando entrara en la senectud se procuraría a alguien con ansias de saber, un joven en quien confiara, alguien que a la vez que recoja el testigo de su saber sepa encontrar los componentes para él cuando ya no disfrute de la agilidad y lucidez de la juventud. Todo aquello llegaría, pero aún tenía que seguir investigando. Y los secretos del maestro impulsarían de manera definitiva sus investigaciones. Los necesitaba.

Aún absorto en estos pensamientos, y pensando por dónde debería empezar a buscar, unas seis horas después de haber escuchado las últimas palabras del maestro, vio que Urraca se acercaba desde lejos. Al acercarse se detuvo en seco ante él y volvió a mirarlo fijamente a los ojos, como había hecho antes. Entonces Urraca esbozó una media sonrisa y dijo: "Es mío. Lo he encontrado". Isidro no salía de su asombro. ¿Cómo era posible que Urraca hubiera encontrado la estancia secreta en tan poco tiempo? No podía creerlo.

"Estás mintiendo", dijo Isidro. "Para encontrarla tan pronto habrías tenido que saber dónde está".

"Si no lo crees, compruébalo tú mismo", replicó Urraca. Esta le indicó el lugar a Isidro. Era un lugar conocido por él, el lugar donde el maestro lo adiestró durante los primeros años. Eso tal vez significaba que el maestro quería que él encontrara el lugar, pero, ¿cómo lo había encontrado Urraca? Un lugar así debería estar protegido contra hechizos de búsqueda.

"Has perdido", dijo ella. "El legado del maestro es mío". Dicho esto, Urraca dio media vuelta, arrojó la llave al suelo y se fue.

Desesperado, Isidro volvió al lecho del maestro, dispuesto a contarle lo ocurrido. Pero

cuando llegó, Khaled ya estaba muerto. Isidro se sentó abatido a un lado de la cama. No alcanzaba a comprender cómo aquella mujer había dado con el lugar; que él supiera, nadie más que él había recibido clases del maestro allí. Con profunda melancolía, observó el rostro del maestro, que yacía en la cama con los labios separados. Entonces Isidro vio algo raro en sus labios. Se acercó para ver qué era. Se trataba de un líquido oscuro. Le pasó los dedos por el labio inferior... ¡Sangre! ¿Por qué le sangraba el labio al maestro? Lo inspeccionó y comprobó que no tenía corte alguno en la boca, y sin embargo su lengua también estaba manchada de sangre...

Entonces Isidro lo comprendió todo. Aquella sangre no era del maestro, sino de Urraca. Le había hecho al maestro un hechizo de dominación para que le dijera dónde estaba la estancia secreta.

Isidro notaba cómo el odio hacia Urraca crecía en su interior. Él y su maestro habían sido engañados por aquella mujer ambiciosa y repugnante. Se juró a sí mismo recuperar el legado del maestro y vengarse de Urraca.

Pasaron los años e Isidro, que había estado buscando incansablemente a Urraca, dio con una de sus discípulas. Contrató a un espía para que la siguiera y le informara de todo lo que ocurría alrededor de Urraca. Este le dijo que Urraca vivía al amparo de un noble llamado Juan Alfonso de Albuquerque como su curandera particular, aunque la había visto en ocasiones entrar con él en una misteriosa estancia de la que a veces salía una fina capa de niebla rozando el suelo. Isidro se enteró de que en muy poco tiempo, la reputación de este noble había subido como la espuma, y que ahora era el adelantado del mismísimo rey Pedro I el Cruel. No dudaba que Urraca había tenido algo que ver en todo esto, y lo cierto es que ahora ella era intocable.

Sin embargo, Isidro rumió una forma de llegar hasta ella. Con la ayuda de un hechizo de sumisión, él también se haría con la pro-

tección de un noble poderoso, y haría que éste se enfrentara con el señor de Albuquerque, y si lo venciera, Urraca quedaría indefensa. Pero aquella sería una difícil empresa... ¿quién querría plantarle cara al adelantado del rey? Por otra parte, era bien sabido que existía cierto malestar entre la mayoría de los nobles cordobeses debido al creciente poder del señor de Albuquerque. Así que Isidro eligió a Alfonso Fernández Coronel, señor de Aguilar, que había sido el ayo del rey, el cual le había regalado el señorío. Alfonso era una figura con carisma, alguien a quien muchos nobles apoyarían. Y así, Isidro se dispuso a mover los hilos a su favor.

Una vez que consiguió entrar en el castillo del señor de Aguilar con sus artes y recibir su apoyo, Isidro se las ingenió para que el rey y la hija de don Alfonso Fernández Coronel se encontraran, provocando con un hechizo que el rey intentara tomarla. Ante la negativa de ésta, el rey la violentó, y esto no le gustó nada al señor de Aguilar, que se declaró defensor de la causa de doña Blanca, antigua esposa del rey, y sublevándose así en contra de Juan Alfonso de Albuquerque.

Personajes no jugadores principales

Isidro. Brujo discípulo de Khaled al-Mushrik, mozárabe en Medina Garnatha, donde recibió las enseñanzas de su maestro. Siempre demostró gran interés por la alquimia, y un día oyó rumores de que un discípulo de Muhammad ben Abraham, un sabio admirado por él, trataba con los infieles y les adiestraba en oscuras artes. Khaled, al comprobar las dotes del muchacho para la alquimia y su exacerbado interés, lo aceptó como alumno. Isidro siempre ha creído que era el favorito de Khaled, aunque no conociera a los demás discípulos de éste, y por eso cree que su maestro quería poner en sus manos su legado. Creyéndose engañado por Urraca, la beneficiaria de los secretos del maestro, busca arrebatarse lo que él cree le pertenece por la gracia de su maestro. Engañará y matará a quien sea con tal de arrebatarse el legado de Khaled a Urraca.

Urraca. Se hizo de forma sucia con el legado del maestro Khaled, pero no se arrepiente de ello, a pesar de que éste la adiestró durante toda su vida en el arte de las pociones y los ungüentos. Es una vieja sin escrúpulos, capaz de traicionar a las personas más cercanas a ella para alcanzar sus propósitos. Tiene dos discípulas, Candela, una concubina de don Juan A. de Albuquerque, a través de la cual intenta controlar al señor, y Radegunda, su alumna más antigua, la cual le respeta y admira, y a la que ha enseñado sus hechizos más poderosos. Esta última se encarga de los trabajos más importantes. Sabe que Isidro la busca, y Radegunda la mantiene al tanto de sus acciones, con el fin de anteponerse a ellas.

Alfonso Fernández Coronel. Señor de Aguilar. Ha visto amenazado su poder por el próspero Juan Alfonso de Albuquerque, pero no se atreverá a sublevarse contra él hasta que Isidro lo enrede todo. No es un mero instrumento de Isidro, aunque a veces está bajo el hechizo de sumisión. Es bastante popular y muchos caballeros e hidalgos cordobeses lo apoyarán hasta las últimas consecuencias, de lo que se encargará Isidro, que está preparando un buen respaldo social y militar para el señor. Enérgico, aunque atiende a razones, no se dejará convencer por nadie en contra de sus argumentos.

Juan Alfonso de Albuquerque. Aunque goza de una posición bastante buena, aún tendrá que responder a las peticiones de doña María de Portugal, gracias a la cual ha alcanzado esa posición. Debido a su creciente poder llegará a gobernar a muchos de los señores castellanos, los cuales casi todos le odian. Tiene a su disposición a Urraca y sus seguidoras, y sabe que mientras las proteja las cosas le irán bien. Resulta de una arrogancia desmesurada, pero confía mucho en Urraca y casi siempre consulta con ella sus decisiones.

PARTE I: VIAJE A CÓRDOBA

Para Isidro el siguiente paso es hacer que unos pocos de nobles apoyen la sublevación

del señor de Aguilar, pero hasta ahora no ha conseguido atraer a ninguno a su lado, cosa que resulta bastante rara, dadas las ganas que le tienen la mayoría de los nobles al señor de Alburquerque. Isidro ha comenzado a sospechar de Urraca, aunque no sabe cómo está metiendo sus tentáculos en el asunto. El próximo objetivo de Isidro es Fernando Alfonso de Gahete, jurado de Córdoba por la collación de Santiago. Es costumbre de Isidro mandar un mensajero hacia el domicilio de la persona a la que intentará influenciar, para anunciarle que se entrevistará con él a petición de don Alfonso Fernández Coronel. Sin embargo, esta vez, en lugar de contratar a un mensajero, contratará a un grupo (los PJS) para que hagan de mensajeros e investiguen, avisándoles de que deben estar muy avisados, pues alguien intentará conspirar para que aquel a quien entreguen el mensaje termine por negarse a entrevistarse con él cuando éste llegue a su domicilio.

En lo referente a la contratación de los PJS por parte de Isidro, habrá que tener en cuenta los siguientes puntos:

- Isidro se encargará (a base de guardias) de que nadie (ni los PJS) entre a la torre del homenaje.
- Isidro le entregará el mensaje a los PJS. Éste estará escrito en un pergamino sellado con la insignia de la casa de Aguilar. Isidro dirá a los PJS que en él pide entrevistarse con Fernando Alfonso de Gahete, jurado en el Concejo de Córdoba.
- Les dirá que en el pergamino pide que los mensajeros sean hospedados en la casa del jurado, ofreciendo a este unos dineros en nombre del señor de Aguilar por este favor a sus súbditos. El jurado entenderá, tras recibir esta petición, que los PJS son gente que goza del favor del señor.
- Isidro no contará nada a los PJS respecto a Urraca. Les dirá que recibirán una recompensa de 10 maravedíes cada uno por entregar el mensaje, 100 por descubrir a los conspiradores y otros 100 si consiguen evitar que estos tengan éxito en su empresa.

El viaje

A los PJS les espera más o menos una jornada y media de viaje hacia Córdoba. Tal vez elijan parar en Montemayor y alojarse en una posada, o tal vez (sospechando del DJ, quien inocentemente les ofrece la posibilidad de parar en Montemayor) prefieran dormir al raso, haciendo guardias.

Si los PJS paran en Montemayor

Cuando lleguen a la posada, encontrarán que en el comedor hay bastante jaleo. Algunos campesinos beben alegremente y cantan canciones, y hay un grupo de tres hombres que están sentados en una mesa, acompañados de lo que parece ser una prostituta, que se sienta en sus rodillas, los acaricia y los besa. Cuando los PJS se retiren a su habitación, oirán los gritos de una mujer entrada la noche. Si deciden investigar (como seguramente harán), podrán dar con la mujer en una habitación cuya puerta está entreabierta. Cuando entren, verán a tres hombres que están intentando violar a una mujer, que grita desesperadamente. Con una tirada de *memoria* fácil (+25%), descubrirán que se trata de la mujer que vieron coqueteando, y que los hombres son los mismos que estaban con ella. Inmediatamente, los hombres lucharán contra los PJS con sus cuchillos, y no dejarán la lucha aunque caigan sus compañeros. Cuando termine la lucha y los PJS hayan reducido a los agresores, la muchacha se mostrará muy agradecida. Si le piden que les cuente lo ocurrido, dirán que aquellos hombres pretendían forzarla (y que, por supuesto, no pretendían ni siquiera pagarle por sus servicios). La muchacha evitará dar su nombre, y si se lo preguntan mentirá; no obstante, les ofrecerá unas míseras monedas (no más de 5 maravedíes). No ocurrirá ningún incidente más esa noche.

Resulta que la muchacha en cuestión es Candela, discípula de Urraca, que se encuentra allí, después de que ella y Radeconda, la otra discípula, siguieran a los PJS desde Agui-

lar. Al ver que éstos se dirigían a Montemayor, Candela se adelantó, llegó a la posada y empezó a coquetear con unos mozos, después de enterarse de que eran forasteros y estaban de paso, vertiendo en sus jarras de vino su poción de dominación. Más tarde, les ordenó que la tomaran en la habitación de estos, cercana a la de los PJS, y comenzó a gritar, ordenándoles que atacaran al primero que cruzara la puerta. Mientras los PJS acudían a ayudar a quien estaba gritando, Radeconda entró en sus habitaciones (invisible y usando el hechizo de abrir puertas, si fuera necesario), en busca del mensaje. Tras leer a quién iba dirigido, copió el nombre en el nuevo mensaje, una falsificación (sí, con el sello del señor de Aguilar y todo), y salió rápidamente rumbo a Córdoba tras dar el cambiazó.

Posibles imprevistos:

- Un PJ avisa de que antes de salir de la habitación va a coger el mensaje. Cuando termine la lucha, dile que cuando va a echar mano del mensaje, éste no está. Cuando empiece a ponerse nervioso, dile que está en el suelo, junto a la puerta de la habitación de Candela, y que se le debió caer durante la pelea. Radeconda habrá tenido el tiempo suficiente para dar el cambiazó.
- Uno o más PJS se quedan en la habitación, pasando del tema. Si no acuden a la llamada de los demás PJS cuando empiece la pelea (que seguramente les castigarán no compartiendo con ellos las pertenencias de sus contrincantes, lo que es un incentivo para que salgan de una vez), haz que uno de los mozos dominados consiga escapar de la habitación de Candela y se dirija a la de los PJS con la intención de esconderse. Cuando comience a dar portazos no tendrán más remedio que pelear (procura que las ventanas de la habitación sean enrejadas, que se pueden escapar, los muy cobardes...).
- Ni caso. Todos pasan del tema, porque ya te conocen y saben que su malvado DJ está tramando algo. Haz que Candela finja escapar de sus agresores y llame a la puerta de

los PJS pidiéndoles ayuda (si ellos no van al encuentro de los problemas, haz que los problemas los encuentren a ellos). Si ni aún así (los hay que son unos cínicos), haz que Radegunda abra la puerta con un hechizo y Candela finja haberla abierto de una patada, tras lo cual ella y los mozos invadirán la habitación de los PJS, y ya entre el revuelo a Radegunda le será posible dar el cambiazo.

Si los PJS deciden dormir al raso

A una determinada hora de la noche, Radegunda despertará tres muertos (que podrían ser los tres mozos de antes, asesinados por las brujas) y los lanzará contra los PJS. Mientras estos luchan contra ellos, Radegunda aprovechará para darle el cambiazo al mensaje, usando invisibilidad para no ser vista

Mensaje original

Alfonso Fernández Coronel, señor de Aguilar, solicita a vuestra merced, Fernando Alfonso de Gahete, tenga la amabilidad de entrevistarse con I sidro, mi súbdito y hombre de confianza, el día quinto después de la recepción de este mensaje, entrada la tarde, en su domicilio de Córdoba, pues urge hablar de un asunto importante.

Le agradecería que hospedara a los mensajeros que le han entregado este mensaje en su casa, posteriormente convendremos en los dineros por los servicios prestados.

Dios os guarde.

Mensaje falsificado

Alfonso Fernández Coronel, señor de Aguilar, os exige a vos, Fernando Alfonso de Gahete, os entrevistéis con I sidro, mi hombre de confianza, en un plazo de cinco días. Caso de no comparecer, me veré obligado a tomar duras represalias contra vos. No os conviene tenerme como enemigo, pues ello os reportará grandes desgracias, mientras que si me prestáis vuestro apoyo, prosperaréis junto con todos mis aliados.

Dios guarde al señor de Aguilar.

Llegada a Córdoba

Según las indicaciones de Isidro, los PJS deberán llegar a la collación de Santiago, que se encuentra en la parte más al sureste de la ciudad, junto al río. Muy cerca de la puerta de Baeza vive el jurado Fernando Alfonso de Gahete.

Si los PJS deciden informarse un poco sobre el lugar, podrán saber que en la collación de Santiago se encuentran los siguientes lugares de interés:

- Iglesia de Santiago. Casa-hospital de los caballeros de la orden de Santiago (enemigos de los de la orden de Calatrava, presentes también en la ciudad).

- Convento de los Santos Mártires. Pertenece al cister, uno de los más pobres de la ciudad.

- Panderete de las brujas. Se dice que por la noche ocurren cosas raras en este lugar, y que las brujas hacen aquí sus sacrificios a los demonios. Se trata de una plazuela que al parecer está construida sobre un suelo sagrado para las brujas.

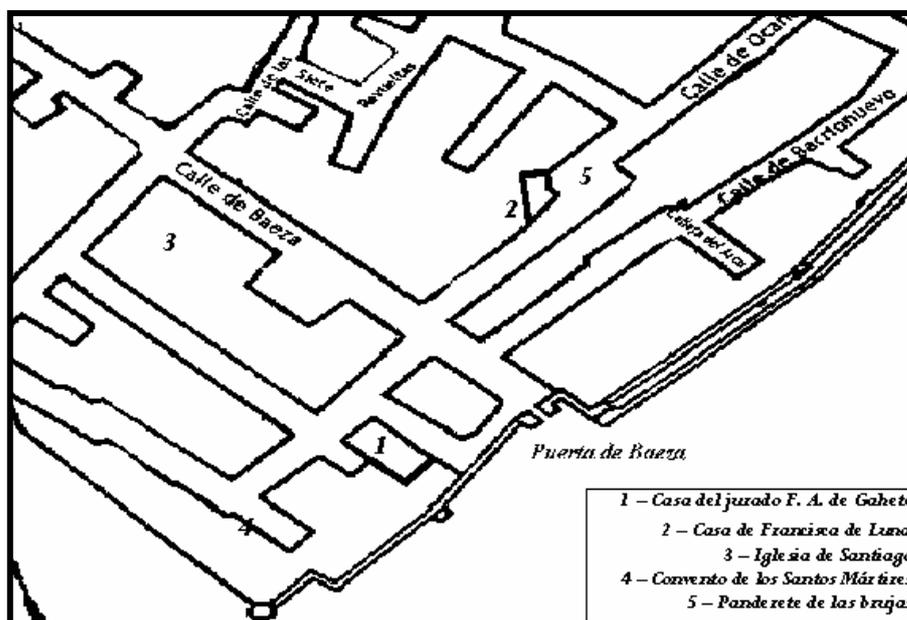
NOTA: Para más información, consulta *Descripción Cordubae*.

Los PJS serán recibidos por una criada del jurado, que les preguntará quiénes son y les pedirá que esperen un momento para después hacerles pasar al despacho de don Fernando Alfonso. Éste les recibirá cordialmen-

te, preguntándoles quién les envía (si no se lo han dicho antes a la criada). Pero en cuanto lea el mensaje, su rostro cambiará, mostrando un claro descontento, y a continuación pedirá a los PJS que se marchen. Si los PJS intentan pedirle explicaciones o le preguntan el porqué de su actitud, el jurado perderá los nervios y les gritará, obligando-los a salir de su casa y acompañándolos él mismo a la puerta, que cerrará con un fuerte golpe tras ellos.

Deja que los PJS hablen entre sí, confundidos por la actitud hostil del jurado, y cuando estén empezando a pensar qué hacer a continuación, diles que hagan una tirada de *otear*. Quien la pase, o si no la pasa nadie, quien saque la mejor puntuación, verá a Candela, que los está observando al otro lado de la calle, asomada desde la esquina. Si no conocieron a Candela en Montemayor, diles que alguien los está observando. Cuando Candela sea vista, esta comenzará a correr. Si los PJS la persiguen (lo cual es lógico) verán cómo se mete en una casa cuyos muros dan al Panderete de las brujas, cerrando presurosamente la puerta tras de sí. Esta casa pertenece a Francisca de Luna, una hechicera aliada de Urraca, pero claro, esto no lo saben los PJS...

A partir de aquí, los PJS tienen principalmente dos opciones:



- a) Llamar a la puerta
- b) Entrar furtivamente en la casa

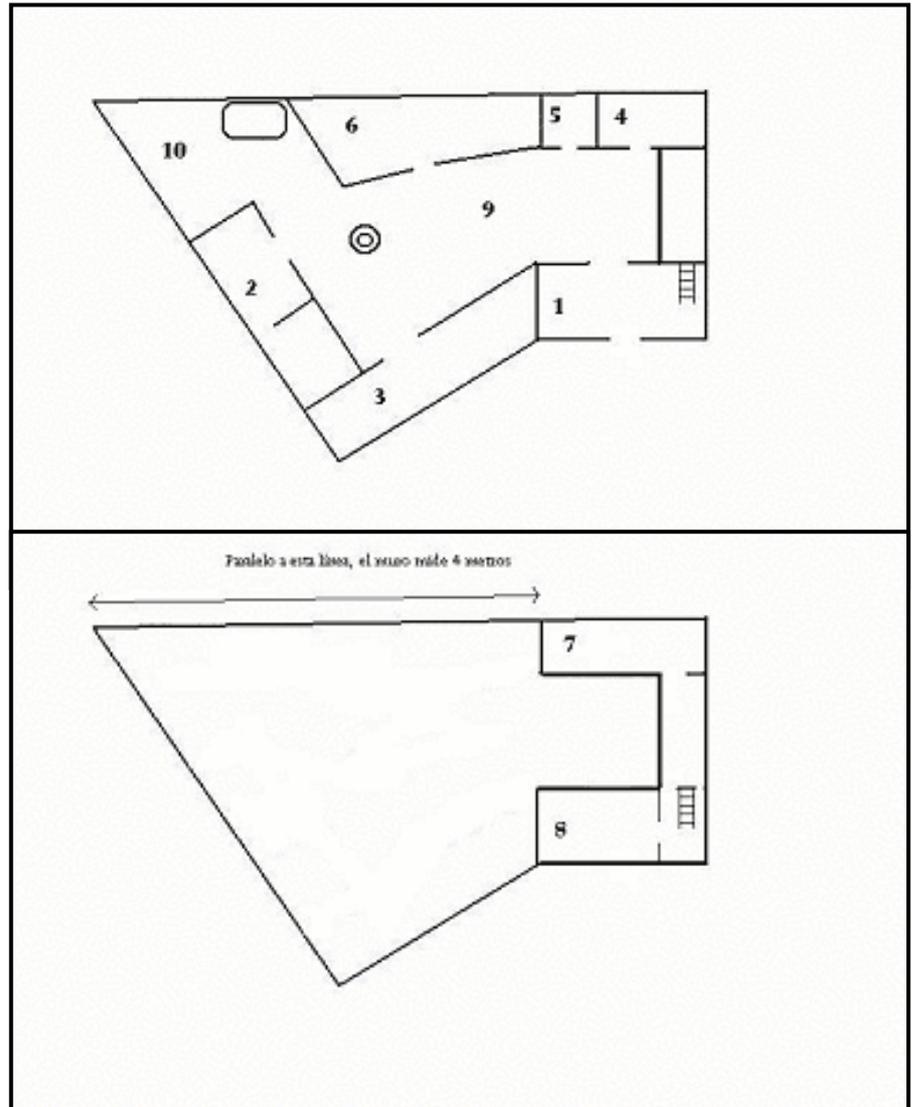
Plan A

Si llaman a la puerta, una mujer vieja y envuelta en harapos tan viejos como ella les abrirá (se trata de Francisca de Luna). Si los PJS preguntan por Candela (da igual si no saben su nombre, de todas formas Candela les dio uno falso), esta les dirá que dejen en paz a su sobrina, que ha venido a pasar unos días con ella y no está de servicio (claramente está hablando del servicio de prostituta), tras lo cual cerrará la puerta.

Los PJS pueden intentar entrar por la fuerza. Si es así, Francisca comenzará a gritar, tras lo cual acudirán los vecinos para apedrear a los insensatos PJS, o incluso podría acudir algún caballero de la orden de Santiago, o una cuadrilla de alguaciles de espada (los "policías" de la ciudad), si la cosa llega a mayores. Si intentan entrar mediante alguna otra treta, Francisca siempre se negará. Simula tiradas exitosas de *psicología* si intentan engañarla, y no permitas a los PJS tirar por *soborno*, o simplemente diles que fallan la tirada.

Plan B

La casa sólo dispone de dos ventanas en la planta de arriba, demasiado pequeñas como para poder entrar en la casa a través de ellas. Trepar el muro requiere una tirada difícil de *trepar* (-25%), debido a que la pared no tiene muchos asideros. Sin embargo, pueden trepar más fácilmente el muro de la casa de al lado, que sólo tiene cuatro metros de altura (tirada de *trepar* sin malus), y luego saltar dentro de la casa de Francisca, ya que por ese lado la planta de arriba de la casa no tiene muro. Antes de saltar hacia dentro tendrán que hacer una tirada de *discreción* para no hacer ruido al caer, y después otra de *saltar* para caer bien y sin hacerse daño. En caso de fallar la tirada de *saltar*, esto anulará el éxito en la tirada de *discreción*, caerán ruidosamente al corral de la casa de Francisca, recibiendo 1D6 puntos de daño, y las gallinas



que están allí comenzarán a armar un escándalo.

Si entran de noche, toda la casa estará a oscuras, como si no hubiera nadie o todos estuvieran durmiendo. Los PJS encontrarán velas apagadas en algunas estancias.

1 – Zaguán. La entrada a la casa, bastante sobria, sólo puede verse parte de un patio empedrado a través de la puerta del fondo. Hay unas escaleras que suben a la planta de arriba.

2 – Una cocina con una chimenea aún humeante, con una despensa al fondo que desprende un buen olor a comida. Se pueden ver algunos barriles que contienen vino, así como carnes de diversos animales colgando del techo. Encima de una pequeña tabla que descansa sobre unos caballetes hay algunas especias varias.

3 – El comedor, adornado con paños de pared y en cuyo centro se encuentra una tabla de madera sobre un banco de piedra.

4 – La letrina, donde la señora Francisca alivia la vejiga y otras cosas...

5 – Un simple lavadero donde la señora de la casa se dedica a lavar sus trapos.

6 – La única estancia iluminada por velas. Antiguo almacén del marido de Francisca, convertido ahora en su santuario brujeril particular. Aquí se encuentra una gran cantidad de componentes mágicos. Francisca estará aquí en compañía de Candela cuando entren los PJS (ver más abajo).

7 – La habitación donde duerme Francisca, con un arcón donde guarda la ropa, que tiene doble fondo (tirada de *buscar*) donde guarda 200 maravedies.

8 - La habitación de invitados (donde están instaladas Candela y Radegunda), con un arcón vacío.

9 - Un patio empedrado que posee un pozo al fondo, de donde la señora Francisca obtiene agua.

10 - El corral, por donde entrarán los PJS. Tiene una pequeña caseta donde duermen las gallinas.

Cuando los PJS entren en el almacén, la situación cambia dependiendo del sigilo con el que hayan entrado a la casa:

Si entraron sigilosamente, Francisca y Candela estarán hablando las dos y las pillarán desprevenidas. Comenzarán a hacer hechizos desesperadamente. Radegunda tardará 5 asaltos en llegar al almacén, estará invisible y los PJS no notarán su presencia hasta que comience a hacer hechizos. Atacará primero con *Conmoción* o *Parálisis*, pero para que no noten su presencia los PJS hará estos hechizos sin recitar las palabras (-25% a la IRR).

Si no fueron sigilosos, encontrarán a Francisca apoyada en una mesa de madera en la que hay varios artilugios (tirada de *con. mágico* para saber que son pociones de explosión), exactamente cinco. Francisca sostiene uno en la mano, al otro lado de la mesa está Candela, con otro artilugio de esos en la mano (los que tienen en las manos los podrán lanzar directamente, pero para los otros cinco deben pasar un turno activándolos mágicamente cada uno antes de lanzarlos). Francisca hablará:

“Si dais un paso más estos artilugios os estallarán en vuestras narices”

Las brujas tienen un +20% en la competencia de *lanzar* debido a la cercanía de los PJS.

Si los PJS se retiran, cuando vayan a salir de la casa, Francisca y Candela gritarán “¡Ladrones!”, así que si los PJS no se van pronto de allí, pronto el vecindario entero irrumpirá junto con algunos alguaciles de espada.

Si los PJS deciden entrar en combate, las brujas les ganarán la iniciativa en el primer asalto (ya que sorprendieron a los PJS y tienen sus pociones de explosión preparadas).

En el segundo asalto actuará Radegunda, que siguió a los PJS desde que escuchó el ruido que hicieron, pero estará invisible y actuará tal y como se ha especificado antes.

Si los PJS se quedan quietos sin saber qué hacer demasiado tiempo, antes de que expire la duración de la poción de explosión, Francisca convocará una sombra, mientras que Candela les lanza la poción. Si Candela o Francisca muriesen (cosa que no deberían permitir los PJS, ya que tienen que interrogarlas para ganar su recompensa), Radegunda las convertirá en muertos para que luchan contra los PJS. Si Radegunda se queda sin PC, huirá de allí.

Posibles finales

Si los PJS presentan combate, los vecinos aporrearán las puertas de la casa a los 20 asaltos (4 minutos); en ese momento los PJS pueden intentar trepar el muro por donde entraron, con una tirada de *trepar*, y haciendo tiradas de *discreción* y *saltar* igual que antes, y si no las pasaran los vecinos los descubrirán y los perseguirán; si por el contrario los PJS deciden salir por la puerta comenzarán a golpearles con palos y piedras, acusándolos de robo, hasta que vengan los alguaciles de espada para levárselos. Si en este momento un PJ es avisado, podría gritar “¡Son brujas!” refiriéndose a Francisca y Candela, y exhortar a los vecinos para que entren en el almacén y lo comprueben por ellos mismos, viendo todos los componentes mágicos y artilugios que esconde Francisca en él. Aunque los vecinos son bastante susceptibles con el tema de la brujería por vivir en una zona como esa (ver más arriba la descripción del Panderete de las brujas), es difícil que puedan oír al PJ con todo el bullicio, así que este deberá pasar una tirada de *elocuencia* para hacerse escuchar. Si los vecinos entran en el almacén de Francisca se convencerán de que esta es una bruja, y se olvidarán de los PJS, y tanto Francisca como Candela serán apresadas por los alguaciles de espada y condenadas a morir en la hoguera el día siguiente.

Si este embrollo se salda con el arresto de los PJS, se les hará un juicio a cada uno al día siguiente acusándolos de robo. Isidro acudirá a interceder por ellos en nombre del señor de Aguilar, por lo que deberás modificar en -2 la tirada del 1D10 cuando hagas el juicio. En caso de que los PJS salgan absueltos, Isidro no les pagará lo convenido alegando que los ha salvado. Si fueran condenados, Isidro les pagará cuando cumplan su condena según lo acordado con anterioridad, pero sólo si los PJS acuden a Aguilar para pedir su salario.

En el caso de que los PJS logren raptar a alguna de las brujas, esta sólo hablará si los PJS usan *tortura*, y si no lo consiguen así, podrán entregársela a Isidro.

Puntos de aprendizaje

- Por raptar a una bruja y conseguir información de ella o entregársela a Isidro: 25 PA
- Por salir ilesos del embrollo con los vecinos: 10 PA
- Si los PJS no consiguieron ningún PA, dales algunos por interpretación e ideas, si se los merecen.

PARTE II: EL BOQUETE DE ZAFARRAYA

Hay varios comienzos posibles para esta segunda parte, pero principalmente tenemos dos posibilidades:

Si los PJS fueron juzgados, al término del juicio, Isidro, que va vestido con una capucha marrón, se dirigirá a los PJS y les dará capuchas del mismo tipo. Al caer la tarde les dirá que deben entrar en un mesón (cualquiera de los mesones de Córdoba), en cuyo comedor estarán hasta la noche, momento en el que Isidro alquilará una habitación. Al cabo de un rato, cuando todos estén en la habitación, llamarán a la puerta. Isidro abrirá e invitará a entrar a unos hombres (que igualan en número a los PJS más Isidro). Isidro les dará 20 maravedíes a cada uno y les dirá que cuando lleguen a Aguilar recibirán los otros 30. Ordenará a los PJS que se quiten las capuchas y se las dará a ellos. Entonces Isi-

dro explicará a los PJS que todo esto lo está haciendo para engañar a quienes les estén espiando. Isidro pagará una habitación a los hombres y les dirá que deben salir temprano a la mañana siguiente.

Al día siguiente, Isidro propone a los PJS ganar 50 maravedíes cada uno. Para ello, por lo pronto, pedirá a los PJS que se queden en Córdoba durante unos días, pero cuidándose de no ser vistos (los PJS pueden usar estos días para recuperarse de sus heridas, preparar ungüentos y pociones, etc.).

Si alguno de los PJS decide espiar a Isidro, durante estos días lo que hará será visitar al jurado Fernando Alfonso de Gahete para explicarle que unos impostores lo intentaron poner en contra del señor de Aguilar, pero que ya fueron atrapados y juzgados, y además le entregará un nuevo mensaje diciéndole que es el original, y que el que él leyó era una falsificación. El jurado aceptará parlamentar con Isidro, que finalmente lo ganará como aliado. Después de resolver otros asuntos varios, básicamente referidos a la búsqueda de nuevos posibles aliados, volverá con los PJS y les dirá que ha llegado el momento de actuar. Su misión es entrar por sorpresa en casa de doña Francisca de Luna y capturarla. Es mejor hacerlo después del primer canto del gallo (por si la jodía quiere escapar volando). Al igual que antes, pueden hacerlo de dos formas:

- a) Llamar a la puerta, inmovilizar a Francisca cuando abra, tapándole la boca para que no chillé, y meterse todos en su casa con ella.
- b) Entrar furtivamente y sorprenderla. Ella no se lo espera, estará durmiendo en su dormitorio.

Isidro estará fuera esperando una señal de los PJS para entrar. Entonces Isidro amordazará a Francisca y la torturará hasta que le diga lo que quiere saber: qué planos más inmediatos tiene Urraca. Si algún PJ tiene alta puntuación en *tortura* podrías dejarlo participar. Si algún PJ conoce el hechizo *Interrogar* o alguno que sirva para esta situación, se podrían ahorrar la tortura.

Si doña Francisca murió en la hoguera, Isidro usará el hechizo *Invocación de las ánimas*. Pero para ello deberán ir al lugar donde enterraron a doña Francisca (que no será en el cementerio precisamente) y hacer el hechizo justo delante de su tumba (con lo cual Isidro ganará +25% a la IRR, pero de todas formas simula una buena tirada). Isidro dará instrucciones a uno de los PJS para que una vez que doña Francisca se apodere de su cuerpo le pregunte cuáles son los planes inmediatos de Urraca.

En cualquier caso, Isidro deberá obtener la siguiente información: Urraca tiene previsto mandar a una de sus discípulas al Boquete de Zafarraya. Isidro no tiene la menor idea de por qué Urraca está interesada en aquel lugar, pero ofrecerá a los PJS 100 maravedíes por ir al Boquete de Zafarraya para investigar y llevar a Aguilar a la discípula que Urraca va a mandar allí.

Si los PJS preguntan a Isidro quién es Urraca, éste les dirá que es el nombre de quien está conspirando contra el señor de Aguilar, y fingirá no saber más.

Merodeando por Mesa de Zalia

Zafarraya es un poblado perteneciente al Reino de Granada que se encuentra en la sierra de Alhama, y está más o menos a una semana de viaje desde Córdoba, así que los PJS deberán aprovisionarse antes de partir.

Zafarraya es un poblado de moros, y tal vez no reciban con mucho entusiasmo a PJS cristianos y judíos. El único servicio que pueden disfrutar los PJS en este poblado es el de una curandera, que tampoco se esmerará demasiado. Si los PJS preguntan en el pueblo (si saben hablar en árabe, claro) por el Boquete de Zafarraya, a cualquiera que pregunten se sorprenderá, pero le indicará el lugar, diciéndoles que para llegar deben atravesar Mesa de Zalia, las ruinas de una antigua ciudad. Los PJS podrían inquirir al sujeto sobre su sorpresa, y éste les dirá que nadie quiere acercarse al boquete, ya que suceden cosas extrañas allí. Cuando lleguen a Mesa de Za-

lia verán que efectivamente es un lugar abandonado, hay muchos bloques de piedra esparcidos, y reina un sobrecogedor silencio solamente interrumpido por las repentinas ráfagas de aire. El aire mueve gran cantidad de polvo, que provoca un efecto como si hubiera una fina capa de niebla. Los PJS deberán entonces hacer una tirada de *escuchar*. Los que pasen la tirada oirán un sonido lejano parecido al siseo de una serpiente, pero algo diferente.

Justo en ese momento, un grupo formado por Radegunda (la discípula de Urraca) y dos soldados llegarán también al lugar, pero no se encontrarán por ahora con los PJS.

Para buscar pistas, los PJS deberán hacer una tirada de *buscar*, pero deben saber que tienen dos posibilidades:

- 1) Sólo uno de los PJS (supuestamente el que tenga mayor puntuación en la competencia de *buscar*) hace la tirada. Los demás PJS irán detrás del que ha hecho la tirada sin separarse de él.
- 2) Cada uno hace una tirada de *buscar* por separado. Todos los PJS se dispersan y se quedan solos buscando.

Si se ha elegido la opción 1:

Cuando el PJ haya hecho su tirada, haz una tirada de *buscar* por Radegunda. Se pueden dar las siguientes posibilidades:

a) *El PJ y Radegunda pasan la tirada, o los dos obtienen un crítico.* Los dos grupos se encuentran. Los soldados que acompañan a Radegunda atacan de inmediato. Si los PJS ven, a continuación serán atacados por un grupo de cuatro mujeres serpiente, que les estaba observando.

b) *El PJ obtiene un crítico y Radegunda no obtiene crítico pero pasa la tirada.* El PJ que está buscando oirá unas voces. Cada PJ debe tirar por *escondarse*. Si todos tienen éxito, verán pasar al grupo de Radegunda y podrán seguirlos con tiradas de *discreción*. Si se falla la tirada de *discreción* y Radegunda o los soldados pasan una tirada de *escuchar*, el PJ será descubierto. Si algún PJ no tuvo éxito en

la tirada de *escondese*, haz tiradas de *otear* por el grupo de Radegunda siguiendo el mismo sistema de antes. Si los PJS consiguen acechar a Radegunda con éxito, verán cómo su grupo entra en una cueva.

c) *Radegunda obtiene un crítico y el PJ no obtiene crítico pero pasa la tirada.* Se da la misma situación que en b), pero ocurrirá lo contrario, es decir, es el grupo de Radegunda el que tendrá la posibilidad de seguir a los PJS, que encontrarán la cueva anteriormente mencionada.

d) *Los dos grupos fallan la tirada.* Se arma la de San Quintín. Los dos grupos se encuentran, pero al mismo tiempo los dos son atacados por un grupo de seis mujeres serpiente.

e) *Un grupo pasa la tirada (u obtiene un crítico) y el otro no la pasa (o la pifa).* El grupo que no pasa la tirada es sorprendido por un grupo de cuatro mujeres serpiente, que les atacará. El grupo que pasó la tirada tiene un 25% de probabilidad de acercarse al lugar donde están luchando. Si esto ocurre, este último grupo no será visto hasta que concluya la pelea o se metan en ella (si los que están peleando son dos grupos de PNJS, invéntate el resultado, pero es mejor que Radegunda sobreviva). En este punto, el grupo que no está luchando tiene la opción de *escondese* para luego seguir al otro grupo si sobrevive, tal como se describe en los apartados b) y c). De no encontrarse con ellos, el grupo que pasó la tirada llegará a la cueva, y si el grupo que luchó sobrevive, llegará después de ellos (pero no sabrán que están allí).

Si se ha elegido la opción 2

Esta opción resulta algo más difícil de manejar. La acción se desarrolla dependiendo del resultado obtenido por Radegunda.

I – Radegunda pasa la tirada:

a) Los PJS que saquen un crítico se encontrarán en la situación b) de la opción 1.

b) Los PJS que fallen la tirada se encontrarán entre ellos y serán atacados por un grupo de tres mujeres serpiente. Hay un 25% de probabilidad de que el grupo de Radegunda los

encuentre mientras están luchando; si esto no ocurre, el grupo de Radegunda llega a la cueva, y después llegan los PJS que hayan fallado la tirada, pero sin saber que Radegunda está allí.

c) Los PJS que pasen la tirada se encuentran con el grupo de Radegunda (todos al mismo tiempo, aunque estuvieran separados; no es muy realista, pero es más manejable...).

Estas situaciones ocurrirán según el orden en que han sido dispuestas, es decir, primero ocurrirá a), luego b), y después c).

II – Radegunda saca un crítico:

a) Los PJS que pasen la tirada (sin obtener crítico) se encontrarán entre ellos y se dará la situación c) de la opción 1.

b) Los PJS que fallen la tirada se encontrarán en la misma situación que I – b).

c) Los PJS que obtengan un crítico se encontrarán en la misma situación que I – c).

Estas situaciones ocurrirán según el orden en que han sido dispuestas, es decir, primero ocurrirá a), luego b), y después c).

III – Radegunda falla la tirada:

a) Los PJS que fallen la tirada se encontrarán entre ellos y al mismo tiempo se encontrarán con el grupo de Radegunda y con cuatro mujeres serpiente que atacarán a los dos grupos.

b) Los PJS que obtengan un crítico o pasen la tirada tienen un 25% de probabilidad *cada uno* de encontrarse al grupo de Radegunda luchando contra cuatro mujeres serpiente (y también a los PJS que se encuentren en la situación a), pero no se encontrarán entre ellos mismos. En cualquier otro caso, los PJS llegarán a la cueva, y después de ellos llegará el grupo de Radegunda, pero no sabrá que los PJS están allí.

Estas situaciones ocurrirán según el orden en que han sido dispuestas, es decir, primero ocurrirá a) y luego b).

Como la opción 2 puede resultar algo difícil de entender, se da un ejemplo a continuación.

Supongamos que tenemos un grupo formado por tres PJS, llamados Ernesto, Teófilo y Ladda. El DJ efectúa la tirada de *buscar* por parte de Radegunda y el resultado es que pasa la tirada, por lo cual nos encontramos en el apartado I. Ahora los PJS hacen sus tiradas. Ernesto saca un crítico, Teófilo falla la tirada y Ladda pasa la tirada (sin obtener crítico). La situación se desarrolla como sigue, teniendo en cuenta el orden que se da de las situaciones en el apartado I:

Primero, Ernesto oye unas voces mientras está buscando por su cuenta y decide hacer una tirada de *escondese*; la pasa y espera escondido para ver quién se acerca. Por otra parte, Teófilo es sorprendido de pronto por un grupo de tres mujeres serpiente y se ve obligado a luchar, desenfundando su espada. El DJ tira los dados para ver si el grupo de Radegunda tropieza con la pelea entre Teófilo y las mujeres serpiente, saca un 05 y efectivamente se encuentran con la pelea, y deciden *escondese* para ver cómo se desarrolla. Ernesto ve cómo su compañero Teófilo, que era el que se acercaba, es sorprendido por las mujeres serpiente; si sigue escondido verá cómo el grupo de Radegunda se está acercando pero de repente todos se detienen y corren a *escondese*. Por otra parte,



Ladda llega al lugar justo cuando el grupo de Radegunda iba a esconderse y se encuentra con ellos. Ernesto ve lo que pasa, y decide salir de su escondite para ir al encuentro de Ladda y ayudarla. Las mujeres serpiente se aperciben de la presencia de más intrusos y comienzan a luchar contra ellos. Al final, hemos llegado prácticamente a la situación d) de la opción 1, es decir, se han encontrado los dos grupos y están siendo atacados por un grupo de mujeres serpiente.

Como habéis podido comprobar, esto es algo difícil de manejar, pero eso sí, es bastante divertido...

Las mujeres serpiente

Son criaturas que habitan en este lugar desde tiempos ancestrales. Tienen un don especial como curanderas, y conocen los hechizos *Bálsamo de curación*, *Curación de heridas graves* y *Curación de enfermedades*. Querrán expulsar a cualquier intruso que merodee por su territorio.

Hace mucho tiempo, las mujeres serpiente hicieron un pacto con el rey Salomón. Éste dio con Mesa de Zalia y al ver las mujeres serpiente quiso exterminarlas con un ejército, pero entonces la reina de las mujeres serpientes se le presentó y le pidió clemencia. Salomón hizo un pacto con ella; entró al Boquete de Zafarraya y estuvo un tiempo allí sellando el lugar con sus hechizos, y pidió a la reina que, a cambio de su libertad, deberían cuidar para siempre el lugar que él había sellado, para que nadie pudiera coger lo que había escondido en la cueva. Y así lo hicieron todas las mujeres serpiente, hasta que se enteraron de la muerte del rey Salomón. Entonces quisieron apoderarse del objeto que había metido allí pero la magia del rey Salomón persistía, y nunca pudieron deshacerla ni llegar hasta el misterioso objeto...

Las mujeres serpiente siempre usan el arco corto y se agrupan de dos en dos durante la batalla, de modo que si una resulta herida, la otra puede dejar la lucha un momento y lanzar un hechizo de curación a su compañera. Durante la batalla, evitarán el cuerpo a

cuerpo. Si un PJ se acerca a una de ellas, esta huirá, y si quiere alcanzarla habrá que hacer tiradas enfrentadas de *correr*.

Radegunda

Lleva consigo el *Aceite de Salomón* (v. Al Andalus). Su primera reacción en el combate será usar su hechizo de *Invisibilidad*. Lleva la figura de cera necesaria para el hechizo en una bolsita de cuero atada en torno a la cintura. Cada vez que se le impacte en el abdomen, habrá un 20% de probabilidad de impactar en la bolsita (muriendo Radegunda en el acto). Estando invisible, presentará combate mientras estén en pie los soldados que la acompañan. Si estos caen, Radegunda huirá y buscará la cueva por su cuenta, encontrándola antes que los PJS.

El Boquete de Zafarraya

Esta cueva, que por cierto está totalmente oscura (los PJS deberán llevar algo de luz consigo para entrar), está llena de extrañas pinturas en las paredes (pinturas rupestres). Quien saque una tirada de *buscar* (si no la saca nadie, el que obtenga la mejor tirada) encontrará un estrecho pasadizo que se ensancha un poco al final. Los PJS percibirán un resplandor cada vez más intenso y más calor a medida que avancen. Al final del pasadizo hay un muro de fuego inextinguible el cual sólo puede ser atravesado echando un poco del *Aceite de Salomón*, que hará que el fuego no queme. Si Radegunda ya ha pasado por allí, habrá rociado el fuego con el aceite, y por lo tanto no quemará (aunque los PJS no lo sabrán). Si los PJS intentan cruzar sin haber rociado el fuego con el aceite, el fuego les causará un daño de 3D6 por asalto, y no podrán apagarlo, por lo que morirán quemados a menos que alguien los rocíe con el aceite.

Tras el fuego se abre una cámara con un golem cerca de la entrada y en el centro un pedestal con el *Amuleto de Protección* (v. Al Andalus).

El final

El golem es una criatura hecha de roca y activada mágicamente por el rey Salomón. Es el guardián del amuleto. En cuanto los PJS lo cojan, el golem despertará y bloqueará la salida, y luchará contra aquellos que intenten salir. En la frente del golem se puede leer, en hebreo, la palabra *emet*. La forma de desactivar el golem es borrar la primera "e", de forma que quede *met*, que significa "muerto", tras lo cual el golem se desmoronará (de todas formas, es mejor hacerlo antes de que se active, sobre todo porque el que intente borrar la "e" puede llevarse una buena paliza...). A no ser que ya se hayan encontrado con un golem, los PJS no deberían saber cómo desactivarlo, aunque sí pueden hacer una tirada por la competencia de *leer y escribir* (si tienen algún porcentaje en el idioma hebreo) para saber que *emet* significa "verdad". Para saber cómo luchar contra el golem, ve a la sección *Dramatis Personae* y lee las características del golem.

Si Radegunda ya está en la cámara cuando lleguen los PJS, ya habrá borrado la "e" de la frente del golem, por lo que el golem ya no será más que un montón de rocas. Si está acompañada por los soldados, Radegunda actuará tal y como se ha explicado antes. Si está sola, intentará escapar volviéndose invisible.

Si durante el transcurso de esta parte los PJS capturan a Radegunda, estos podrían torturarla para sacar información. Esto es todo lo que ella sabe:

- El *Aceite de Salomón* sirve para que las llamas no abrasen.
- El golem puede ser desactivado borrando la "e" de su frente.
- Urraca busca el amuleto para convocar una criatura, pero no sabe cuál ni conoce el hechizo.
- Aparte de eso no sabe para qué más puede servir el aceite y el amuleto.
- Tampoco sabe dónde está exactamente el pasadizo que conduce al amuleto, para ello tendrá que pasar una tirada de *buscar*.

Para conocer las propiedades del *Aceite de Salomón* y del *Amuleto de Protección*, los PJS deben pasar una tirada de *conocimiento mágico* y otra de *teología*, teniendo en esta última los PJS cristianos un malus de -50%.

Si los PJS no están muy heridos o no han tenido muchas dificultades para terminar la misión, siempre podrías provocar un encuentro con un grupito de mujeres serpiente cuando salgan de la cueva...

Puntos de aprendizaje

- Por capturar a Radegunda sin matarla: 5 PA
- Por encontrar la estancia donde está el amuleto: 10 PA
- Por vencer al golem luchando contra él (es decir, sin desactivarlo borrando la "e" de su frente): 15 PA
- Por salir con vida de los encuentros con las mujeres serpiente: 10 PA

PARTE III: TRAMPAS Y TRAICIONES

Bueno, si los PJS lo han hecho todo bien hasta ahora se merecen por lo menos un descanso, así que el viaje de vuelta al señorío de Aguilar no debería representar ningún problema. Pero tampoco se lo pongas demasiado fácil: ¿registraron a Radegunda y le quitaron todos sus talismanes y objetos mágicos? ¿Cogieron la figurilla de cera necesaria para hacer el hechizo de invisibilidad? Con la figurilla en poder de los PJS, Radegunda no se arriesgará a intentar nada, puesto que bastaría con romper la figurilla para matarla, esté donde esté... Pero si los PJS no han tomado las suficientes precauciones, Radegunda no dudará en escapar y perjudicar a los PJS si le es posible, aunque, eso sí, si no quieres que las cosas se compliquen demasiado, no le dejes apoderarse del aceite y el amuleto...

De vuelta a Aguilar, Isidro se mostrará bastante satisfecho si ve a los PJS llegar con Radegunda prisionera y les dará la recompensa (100 monedas a cada uno). Pero si además

los PJS le enseñan a Isidro los objetos mágicos que consiguieron en el boquete de Zafarraya, a este se le abrirán los ojos como platos y les ordenará que se los entreguen. Si a los PJS se les ocurriera la brillante idea de esconder ocultarle a Isidro que están en posesión de los objetos, cuando éste interrogue (o más bien torture) a Radegunda, esta le hablará de los objetos y le dirá que los tienen los PJS. Así que, inmediatamente, Isidro llegará a la habitación de los PJS acompañado de un par de soldados y les pedirá que le entreguen lo que es suyo. Si los PJS son listos, le darán los objetos disculpándose, alegando que todo es una treta de Radegunda para que creciera la enemistad entre ellos, etc., o con tiradas de *elocuencia*. Si lo hacen así, Isidro les perdonará y les pedirá que se queden unos días en Aguilar. Si no, presentará combate, y si les costó vencer a Radegunda, con Isidro no tendrán muchas posibilidades...

Isidro dirá a los PJS que debe ausentarse durante una semana junto con su señor, puesto que ha corrido la noticia de la ejecución de doña Blanca de Borbón, antigua esposa del rey, y el señor de Aguilar, junto con sus aliados, va a intentar presionar al rey para impedirlo. Pero en realidad, Isidro no va a acompañar a su señor, sino que viajará al reino de Granada para obtener más información sobre los objetos mágicos que ha adquirido. Le dirá a los PJS que aún podría necesitar de sus servicios, y les ofrecerá reposar mientras tanto en una posada con los gastos a cargo de él mismo. Los PJS podrían aprovechar este tiempo para recuperarse de sus heridas, hacer pociones, etc. Pero tampoco deberían pasarse mucho pidiendo comidas caras en la posada y bebiendo buen vino, porque si no las recompensas posteriores por parte de Isidro podrían verse sustancialmente reducidas...

Mientras tanto, veamos qué hace Isidro...

Antes de partir, Isidro hablará con Alfonso Fernández Coronel, que irá acompañado del

caballero Pedro Cabrera, nuevo aliado suyo, y Fernando Alfonso de Gahete, el jurado a quien le entregaron el mensaje los PJS. Le dirá que es muy importante que hagan algo para impedir la ejecución de doña Blanca, pues si el rey la ejecuta habrá hecho de nuevo gala de su poder y muchos nobles se echarán atrás a la hora de enfrentarse con él. Le dirá que mientras tanto él se dirigirá a Granada para intentar que algún noble nazarí les preste apoyo. Pero las verdaderas intenciones de Isidro son buscar pistas en la librería de su antiguo maestro para saber cómo manejar el aceite y el amuleto que tiene en su poder. Allí descubrirá que parte del legado de su maestro, el aceite de Salomón, está ahora en su poder, y que gracias a él los PJS (si no se lo dijeron ellos antes) pudieron recuperar el preciado amuleto protector, que sirve para protegerse de los Djinns e Ifrits, criaturas vinculadas a la religión islámica. También se enterará de que Urraca pretendía invocar a un Djinn para pedirle un deseo o esclavizarlo mediante un hechizo. Pero Urraca aún debe tener algo escondido en la manga.

Efectivamente,

el legado de Khaled al-Mushhrik no sólo era el aceite de Salomón, necesario para conseguir el amuleto de protección. Khaled también tenía en su poder otro amuleto, fruto del trabajo de toda su vida, que en conjunción con el amuleto de protección permitiría a cualquier infiel engañar a un Djinn haciéndole creer que es practicante del Islam. Durante su juventud, Khaled, que tenía muchos amigos entre los mozárabes de Granada, había descubierto a través de ellos la religión cristiana, la cual pronto adoptó de corazón, abandonando el Islam. Los rumores corrieron por doquier entre la comunidad musulmana, y así Khaled se ganó el sobrenombre de "Mushhrik", que significa "cristiano". Por otra parte, Khaled era un estudioso de la vida del rey Suleimán (Salomón para los cristianos), y se maravillaba cuando descubriría los objetos que había ideado el sabio rey

para controlar a los Djinn, como el aceite y el amuleto protector. Buscó con ahínco alguno de estos objetos, y cuando contaba ya casi cuarenta años consiguió dar con el aceite de Salomón. Ilusionado, investigó sobre él hasta que por fin supo que servía para invocar a un Djinn, un genio que le concedería un deseo. Khaled estaba ya viejo, y era su intención invocar a un Djinn para que le diera salud, con el fin de seguir muchos años ejerciendo el por él tan amado arte de la alquimia, pues había muchas cosas que aún estaban por descubrir, y él, a pesar de su edad, tenía una terrible ansia de conocimiento. Sin embargo, más tarde descubrió que al haber abandonado el Islam, al invocar el Djinn éste lo despedazaría por haberse atrevido, infiel de él, a invocararlo. Abatido, ya que se había hecho ilusiones, abandonó su investigación. Pero un día, por casualidad descubrió que el aceite servía para que el fuego no quemara. De nuevo tuvo deseos de saber más sobre los objetos de Salomón, hasta que por fin vio cómo la puerta que se le había cerrado se le abría de nuevo: leyendo viejos tomos de la biblioteca de Granada, descubrió que el aceite de Salomón era el objeto que servía para atravesar la barrera que Salomón había puesto para guardar uno de sus más preciados objetos: el amuleto protector. Con este amuleto no tendría que temer nada de los Djinn. Se disponía a marchar hacia el boquete de Zafarraya junto con sus mejores discípulos, cuando cayó en la cuenta de que el amuleto haría que el Djinn no le atacara, pero al ser un infiel no le concedería el deseo. La puerta se le volvió a cerrar, pero ahora que estaba tan cerca no se daría por vencido. Comenzó a investigar sobre una forma de engañar a los Djinn, y sólo se le ocurrió una: debía confeccionar un objeto que le diera el poder de crear una barrera mental inexpugnable por los Djinn, para esconderles su verdadera fe. Trabajó durante veinte años hasta que, ya viejo y enfermo, consiguió elaborar un ungüento que, untado en la cabeza, daba el poder que él tanto había buscado. Pero a pesar de sus esfuerzos, cayó enfermo

y murió, llevándose a la tumba el secreto de la composición del ungüento, aunque con sus últimas fuerzas se dedicó a mejorar considerablemente su caducidad, dándole un año de uso. Entonces fue cuando llamó a sus mejores discípulos, Isidro y Urraca, y bueno, el resto ya lo conocéis.

Así pues, Urraca está en posesión de este ungüento, el cual le dará el poder, junto con el amuleto protector, para que el Djinn le conceda su deseo: darle un aspecto de juventud y belleza (aunque sólo sea un espejismo) para que, cuando le dé a beber el filtro amoroso a Juan Alfonso de Albuquerque y se enamore de ella haciéndola su esposa, nadie sospeche de la joven y bella dama, que nadará en la abundancia al lado del noble favorito del rey. Aunque para eso antes deberá asesinar a su esposa actual, pero eso es otra historia.

Así que Isidro vuelve a la semana siguiente a Aguilar con la mosca detrás de la oreja, seguro de que Urraca posee un objeto fundamental para la invocación del Djinn, pero no sabe cuál.

Por otra parte, el señor Alfonso Fernández Coronel vuelve de Sevilla sin haber podido hacer nada por doña Blanca, que ya ha sido ejecutada. El poder del rey crece, y con él el poder de su más inmediato enemigo, Juan Alfonso de Albuquerque. Sin embargo, conserva aún el apoyo de Pedro Cabrera y Fernando Alfonso de Gahete. Isidro le dirá que los nazaries no atienden a razones, y que no ha conseguido que nadie más lo apoye. Las cosas se presentan mal para el señor de Aguilar, y esto repercute negativamente en Isidro, que ahora más que nunca necesita que su señor venza al de Albuquerque para poder perseguir tranquilamente a Urraca.

Y ya empieza a liarse todo...

Al volver del viaje, Isidro piensa que debe reunir fuerzas, y comienza por mandar a los PJS a Córdoba a por algunos materiales que

le hacen falta para sus hechizos. Invéntatelos si quieres, no son importantes. Lo importante es que cuando los PJS lleguen a la ciudad se verán sorprendidos por un ataque del rey Pedro I, que pretende vengarse de los nobles que formaron la liga en defensa de doña Blanca, y de los que hay muchos en Córdoba. Sin duda, los nobles cordobeses que están a favor del rey aprovecharán para denunciar a sus enemigos. Es obvio que los PJS corren un gran peligro allí. Los soldados del rey avanzan por las calles arrasando con todo y asesinando o capturando a aquellas personas señaladas por el dedo acusador de los chivatos. En cuanto los PJS se crucen con algunos soldados sueltos, haz que uno de los chivatos los señale y diga en alto "¡Eh! ¡Yo conozco a esos! ¡Sirven al señor de Aguilar!". Haz que unos cuantos soldados se abalancen sobre ellos sin piedad. Si sobreviven, un grupo numeroso de soldados los verá desde lejos e irá en su persecución. Los PJS deberían ingeniárselas para esconderse donde sea, hazles saber que lo mejor es que se dispersen para que así les sea más difícil seguirles a los soldados. Si se encuentran en la collación de Santiago, Gahete podría esconderlos en su casa, y si se encuentran en cualquier otra collación, siempre que esté situada lejos de la parte oeste de la ciudad, el caballero Pedro Cabrera también podría esconderlos, aunque entraña menos peligro ser escondidos por el jurado Gahete, ya que este se ha encargado de mantener en secreto su afiliación a Coronel. Pero, si se encuentran en la parte Oeste de la ciudad, sería interesante que un curioso sujeto encapuchado, entre el revuelo que se formará en la calle, haga señas a los PJS para que le sigan. Este sujeto es un espía de Urraca que ha estado observando a los PJS y que ha visto una oportunidad perfecta para pasarlos al bando de Urraca. Si los PJS le siguen, les llevará a una casa abandonada donde se encuentran otros hombres de Urraca. Se trata de un grupo de aventureros, formado por Aquiles, un ladrón, que es quien les ha conducido hasta allí, Fátima, una bruja musulmana, Rafael,

un matón (trátalo como un soldado pero vestido con peto de cuero y con una espada, sin casco ni escudo), y Robaperas, otro ladrón. Ellos les propondrán acompañarlos para ponerse a las órdenes de Urraca, que se alegrará mucho de verlos. Si aceptan no habrá mayor problema, y los PNJS los conducirán a una vieja casa en la collación de San Andrés (v. más abajo en el apartado *Los PJS son fieles a Isidro* para una descripción más detallada), lugar donde Urraca se entrevistará con ellos. Prácticamente, si Aquiles los encontró durante el jaleo de los soldados, los PJS no tienen elección, ya que si se niegan el grupo de PNJS podría mostrarse agresivo, y seguramente ya estarán “cascaos” después del combate con el grupo de soldados. Sin embargo, si los PJS consiguieron esconderse en casa de Gahete o de Cabrera y luego se encuentran con Aquiles se supone que estarán más frescos y se sentirán con más poder para hacer lo que les parezca. Eso sí, si aceptan la proposición de Aquiles nada les impide, una vez que hayan hablado con Urraca, hacer lo que mejor les parezca.

Hablando con Urraca

Entonces, los PJS serán conducidos por los PNJS hasta una vieja casa en la collación de San Andrés. Tres de sus acompañantes se quedarán con ellos en el zaguán, mientras otro (Aquiles, seguramente) entrará en la casa para avisar a Urraca. Pocos segundos después una persona diferente volverá y les indicará el camino. Cuando miren a su alrededor, los PJS se darán cuenta que esta es otra casa abandonada, tiene un patio central totalmente vacío, y las diferentes habitaciones no tienen ni siquiera puertas. Precisamente a una de estas habitaciones serán conducidos los PJS. Cuando entren todo estará oscuro. Una forma les saludará desde el fondo de la habitación y les indicará que se acerquen. No podrán verla hasta que se acostumbren a la oscuridad, pero deberán saber que se trata de Urraca. Cuando consigan verla, ante sus ojos aparecerá una anciana encorvada y fea, con una especie de hábito negro y con cuyo

movimiento tintinea una gran colección de amuletos que cuelgan de su cuello. Aquiles estará a su lado, y cuando lleguen los demás PNJS, estos también se acercarán a ella y mirarán hacia los PJS. Esto dará una idea a los PJS de lo respetada que es Urraca. Su voz sonará seca pero amable, y toserá de vez en cuando:

“Vaya, vaya, he aquí a las marionetas de mi enemigo, los encargados de hacer el trabajo sucio. ¿Tan desganado está Isidro que ya ni siquiera él mismo puede ir a buscar sus propios potingues? Bueno, tal vez se deba al miedo que me tiene el que os use tanto de mensajeros como de recaderos. Pero yo podría daros un uso mejor. Capturasteis (o matasteis) a mi mejor discípula, Rade-gunda y os apoderasteis del aceite de Salomón, y eso hace que al menos no me atreva a subestimaros. Pero no os creáis que ya estoy acabada por ello. Ni mucho menos, ahora que habéis rescatado el amuleto de aquel lugar me será mucho más fácil conseguirlo. Pero más fácil me será aún si lo hacéis vosotros por mí. Os espera una sustanciosa suma si me lo traéis. Ahora podéis ir, y si sois inteligentes sabréis con quién os interesa hacer negocios. Un bando perdedor nunca podrá proporcionaros los mismos premios que uno ganador. Aquí estará la próxima semana, a partir de medianoche, aguardándoos con vuestra recompensa.”

Urraca hará un gesto con la mano e ipso facto Aquiles se acercará a los PJS y los acompañará a la puerta. Antes de que se vayan, éste les dirá: “En unos días el rey mandará tropas al castillo de Aguilar para echar de allí a Coronel. Isidro está perdido y ya no podrá hacer nada contra Urraca. Sinceramente, os aconsejaría que hicierais caso a Urraca.”

Puede que los PJS no supieran aún de la existencia de Urraca ni de su papel en la historia, y podrían quedarse un poco desconcertados. Pero lo que está claro es que tienen dos opciones: o le van con el cuento a Isidro o le traicionan y le roban el amuleto. La verdad es que ninguno de los dos caminos será fácil para los PJS, ya que Isidro es más poderoso que Urraca, pero ésta tiene más aliados.

Esto supone una decisión importante, y a continuación se desmembrará la aventura para dar cuenta de las dos posibilidades.

Los PJS se unen a Urraca

Los PJS tienen una ardua tarea por delante, pues van a tener que engañar o incluso deshacerse de Isidro para conseguir el amuleto. Ya que a los PJS nunca se les ha permitido entrar o permanecer mucho tiempo en el castillo, deberían pensar algo para ganarse ese privilegio.

Estas son algunas ideas al respecto:

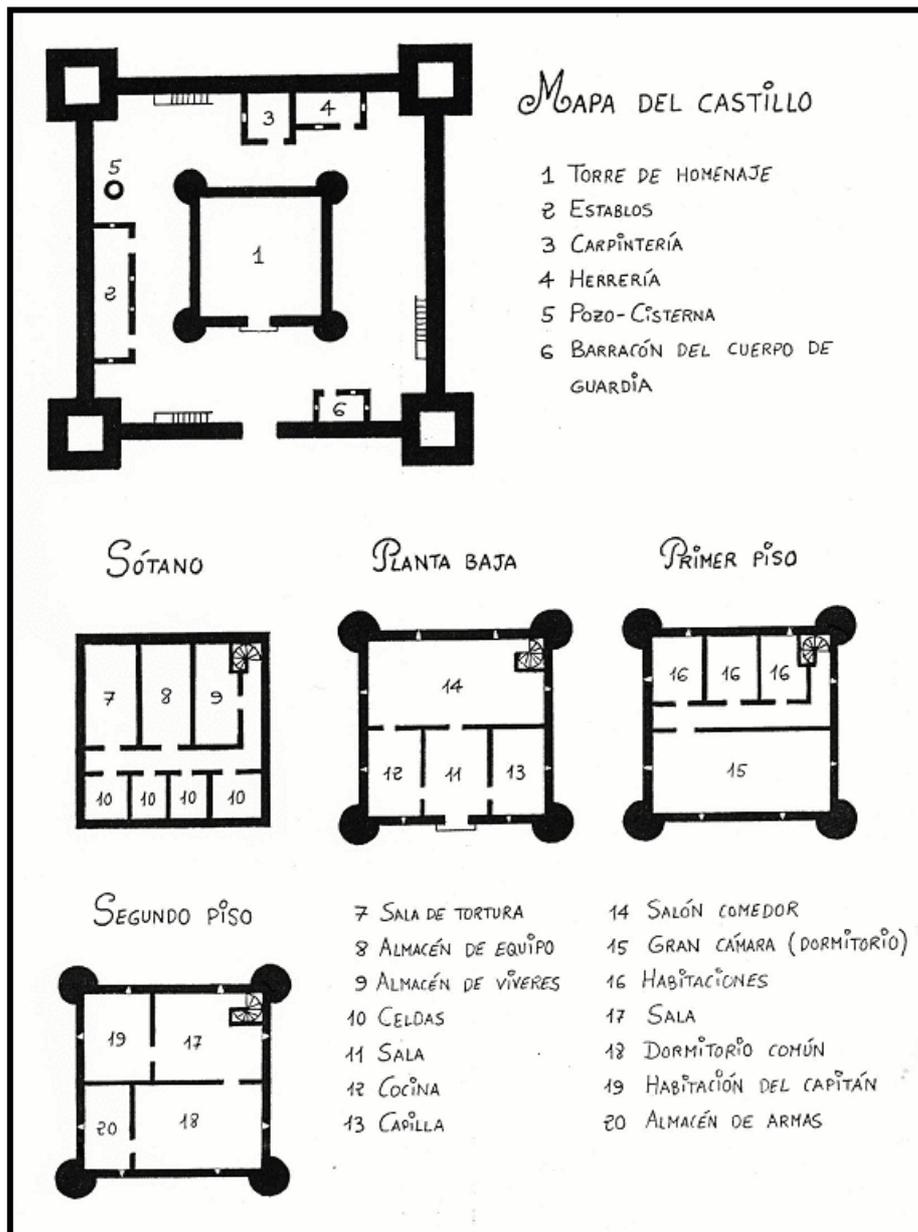
- Uno o varios de los PJS manifiestan su intención de trabajar en el castillo ya que han sido víctimas del asalto de unos bandidos que les han robado todo lo que tenían (por supuesto, deberán esconder sus pertenencias cuando le cuenten esto a Isidro). Isidro no podrá negarse a darles trabajo después del buen servicio que le han prestado los PJS hasta ahora (aunque también depende de lo bien que lo hayan hecho). Uno podría trabajar en el establo y otro podría ayudar al carpintero o al herrero, pero no les des trabajo a todos los PJS ni les ofrezcas un puesto como guardias.

- En caso de que un PJ esté débil debido a algún combate reciente, éste podría fingir estar peor de lo que parece y pedir a Isidro que le dé cobijo en el castillo. Aquí habría que pasar una tirada de *elocuencia* y que Isidro no pase una tirada de *psicología*. En caso de que el PJ falle la tirada y de que Isidro pase la suya, éste intuirá que el PJ le está mintiendo, y podría seguirle el juego y vigilarlo para ver qué pretende o simplemente echarlo de allí y decirle que no vuelva o mandará a los guardias que lo maten en cuanto lo vean (y también a los demás PJS, por cómplices). Si el PJ pasa la tirada e Isidro también, éste percibirá que el PJ está exagerando, y lo único que hará será pagarle los servicios de un curandero y mandar a todos a la posada. Una vez que uno o varios PJS consigan entrar y poder pasar al menos una noche en el castillo, a continuación deberían urdir un plan.

Por la noche hay un par de guardias haciendo la ronda por las almenas y un par de ellos guardando la entrada a la torre del homenaje, armados con una lanza corta y protegidos con un peto de cuero con refuerzos. El / los PJ(S) dormirá(n) en la sala común (18) en el segundo piso de la torre del homenaje. Se supone que deberán facilitarles el paso a los PJS que están fuera del castillo. La puerta de acceso al castillo está cerrada con una gran tabla atravesada que sólo puede ser quitada si se pasa una tirada de Fuerza, pudiendo dos o más PJS sumar sus puntuaciones de Fuerza para ello. Si no se consigue pasar la tirada, quien esté levantando la tabla se verá vencido por su peso y la soltará de golpe (siempre dependiendo de lo mala que haya sido la tirada), pudiendo llamar la atención de los soñolientos guardias de las almenas (previa tirada de *escuchar*).

A continuación vamos a describir las diferentes partes del castillo:

- 1 - Torre del homenaje, con dos hombres guardando la entrada.
- 2 - Establos. Hay tres caballos, uno pertenece a Coronel, otro a Isidro y otro al capitán de la guardia. Los caballos se asustarán si ven acercarse a un desconocido, a no ser que se pase una tirada de *conocimiento de animales* para evitarlo, o bien *discreción*, aunque con esta última no evitarán que se encabriten si los quieren montar. Para montarlos, la tirada de *conocimiento de animales* tendrá un *malus* de -25. No sería mala idea tener preparado algún caballo para escapar en caso de que las cosas se pongan feas.
- 3 - Carpintería. Sólo hay utensilios de carpintero. Si se pasa una tirada de *buscar* se encontrarán 2D4 flechas listas para usar.
- 4 - Herrería. Martillos y yunque y algún que otro utensilio más. No hay armas, ya que éstas están en posesión de los guardias o en el almacén. Uno de estos martillos se podría usar como arma en la competencia de *maza*, con un *malus* de -10 y un *daño* de 1D8 - 1.



- 5 - Pozo - cisterna. Lugar de donde se obtiene el agua gracias a un cubo atado a una cuerda.
- 6 - Barracón del cuerpo de guardia. Hay dos guardias durmiendo esperando el cambio de turno.
- 7 - Sala de tortura. Con el típico potro con cadenas, restos de sangre de los torturados y algunos utensilios de tortura como látigos y demás.
- 8 - Almacén de equipo. Con equipo diverso, como cuerdas, antorchas, garfios, y en general cualquier cosa que necesiten los PJS, a no ser que sea muy aparatosa.
- 9 - Almacén de víveres. La despensa de Coronel, con cantidad de carnes y otros

- alimentos. Ni que decir tiene que de esta habitación emana un olor buenísimo.
- 10 - Celdas. En una de ellas podría encontrarse Radegunda, que podría servir mucho de ayuda a los PJS, aunque eso depende del trato que le hayan dado, ya que también podría traicionarles... La llave de la celda está en posesión del capitán de la guardia, que está durmiendo en su habitación (19). Sin embargo, podrían forzar la cerradura usando la competencia de *forzar mecanismo* o mediante el hechizo *abrir cerraduras*.
- 11 - Sala. La entrada a la torre del homenaje.
- 12 - Cocina. Con hornillo y algunos cubiertos y manteles usados en las ocasiones especiales.

13 – Capilla. Lugar utilizado para las necesidades espirituales del conde y su familia. Algunas bancas y algo de imaginería, además de los cirios, el altar y alguna bandeja de plata.

14 – Salón comedor. Con una gran mesa rectangular en el centro y algunas sillas y taburetes pegados a la pared.

15 – Dormitorio del conde. El espacioso dormitorio de coronel donde duerme en una lujosa cama junto a su esposa. Un espadón descansa en la pared cerca de la cama, y en un gran arcón hay alguna ropa lujosa, mientras que en otro más pequeño debajo de la cama y cerrado con llave (la cual siempre lleva encima Coronel, incluso durmiendo) se atesora la riqueza del conde.

16 – Habitaciones. En una de ellas duermen las hijas de Coronel, y sólo disponen de dos camas con un pequeño mueble entre ellas y un arcón para guardar la ropa. Otra es la habitación de invitados, y la tercera es el dormitorio de Isidro y su laboratorio particular, donde trabaja en sus pócimas, ungüentos y talismanes. Aquí se encuentran uno o dos grimorios y cantidad de componentes mágicos, ungüentos y pociones listas para usar. Hay un arcón cerrado con llave donde Isidro guarda el amuleto de protección y el aceite de Salomón. Si no se usan unas ganzúas para intentar abrirlo (*forzar mecanismos*), se consiga o no se hará demasiado ruido. Lo mismo ocurre con las cerraduras de las puertas. Además, si no se pasa una tirada de *discración*, por cada minuto que se pase en la habitación de Isidro habrá un 30% de posibilidades de que se despierte por cada PJ que haya fallado la tirada (si entran todos), contando desde que entren (ya que la puerta chirría un poco). No olvides que si Isidro se olió algo cuando los PJS intentaron engañarle para que les dejara pasar al castillo podría tenerles algo preparado, y también podría saber de antemano que iban a venir a por el amuleto gracias a un hechizo de *sueño* o similar. Si hay combate, Coronel se despertará al minuto (después de 5 asaltos) e irá a llamar a sus guardias. Después de que empiece el

combate, cuando pasen diez asaltos acudirán dos guardias, y tres asaltos después acudirán dos más. Si pasa más tiempo acudirá el capitán de la guardia, pero Coronel no intervendrá en ningún caso.

17 – Sala. Entrada al segundo piso de la torre del homenaje.

18 – Dormitorio común. Aquí duermen todas las personas que trabajan para el conde, criados, herrero, carpintero, etc. También es el punto de partida para los PJS que hayan conseguido el permiso de Isidro para permanecer en el castillo, ya que también dormirán aquí.

19 – Habitación del capitán. Bastante sencilla, con una cama y un arcón vacío. El capitán tiene a mano su espada y su escudo, la primera dejada caer contra la pared cerca de la cama y el segundo colgado de la pared. En la esquina del fondo tiene su cota de mallas.

20 – Almacén de armas. Para el uso de la guardia: petos de cuero, petos con refuerzos, algún que otro escudo algo deteriorado (con menos de 70 puntos de resistencia), lanzas cortas, dagas y un par de espadas.

Como se puede comprobar, no será tarea fácil recuperar el amuleto. Los PJS deberían tener preparado un buen plan y no abandonarse a la improvisación, pues de lo contrario lo podrían tener muy crudo.

Una vez que tengan el amuleto, y siempre y cuando no estén demasiado malheridos, en su camino a Córdoba los PJS se encontrarán con el grupo de Aquiles, que les ha estado

espiando, y su pretensión no es otra que adjudicarse el tanto (y la sustanciosa recompensa de Urraca), por lo que atacarán a los PJS para quitarles el amuleto.

Después de esto, los PJS tal vez se crucen con un ejército que se dirige al asalto del castillo de Aguilar. Pedro I ha ordenado a Coronel abandonar el castillo, pero éste se ha negado y resistirá durante dos años los asedios ordenados por el rey, matando incluso a algunos de los nobles que dirigen el asedio.

Cuando los PJS lleguen a la collación de San Andrés, al pasar por la Plaza de San Salvador verán que hay un gran bullicio. Ocurre que Pedro I ha mandado degollar a los nobles que se unieron contra él. El ajusticiamiento tendrá lugar en el púlpito de hierro que se encuentra en el centro de la plaza. Los PJS no podrán pasar por aquí, al menos hasta que los nobles hayan sido ajusticiados y la gente se disperse.

Al llegar al lugar donde se entrevistaron con Urraca serán recibidos por algunos soldados a las órdenes de ésta y escoltados hasta el lugar donde hablaron con ella la última vez. Ella no estará allí, pero en su lugar habrá otra mujer con pinta de bruja (otra de sus discípulas) que les pedirá el amuleto. Si los PJS no se fian, esta podrá mostrarles la recompensa, que está preparada, aunque de todas formas no tienen elección. Recibirán 150 monedas cada uno más una espada corta que causa un daño de 1D6 + 2 (es decir, +1 al daño normal, hace el mismo daño que una ci-



ción. Además, una vez que los PJS se hayan deshecho del grupo de Aquiles, ya estarán seguros de que nadie les está observando, aunque deberán andarse con mucho ojo.

Y resulta que Isidro está en lo cierto. Urraca no ha perdido el tiempo y se ha aliado con una banda de ladrones y cortabolsas que actúa en la collación de San Andrés desde hace tiempo, sobre todo en la Plaza de San Salvador. A través de esta banda conoció a Aquiles y su grupo, los cuales les fueron cedidos por su jefe, el llamado Homicio (de "homiciano", nombre que reciben en Córdoba los delincuentes que acostumbran a matar a la gente). Su gente también se dedica a hacer trampas jugando a los naipes en las tabernas de la plaza, algo en lo que son verdaderos expertos (alta puntuación en *juego*). Algunos de estos ladrones actúan como simples ropavejeros que entretienen a los PJS mientras sus compinches les cortan las bolsas. Los PJS deberán tener cuidado cuando pasen por la Plaza de San Salvador. Si se detienen para

ver las ejecuciones y no toman precauciones, hazles tirar por su Suerte con un bonus de +25. Si no pasan la tirada, les habrán robado su dinero. Haz lo mismo si se paran a charlar con algún ropavejero.

Los aliados de Urraca

Por supuesto, el mejor punto de partida para los PJS no es otro que el de espiar la casa donde se encontraron con Urraca. Si lo hacen, al cabo de un tiempo saldrá alguien de ella y podrán seguirle. Si es de día bastará que sigan sus pasos, pues hay mucha gente por las calles y el tipo no se dará cuenta de que le siguen. Sin embargo, si es de noche sí deberán pasar una tirada de *discreción*. Si la fallan, el tipo podrá hacer una tirada de *escuchar*, y si la pasa aligerará el paso, temiendo que alguien le siga. Se dirige a un mesón de la Plaza de San Salvador. Si es de noche los PJS podrían capturar al sujeto y torturarlo antes de que llegue a su destino para que les dé información. Pero si es de día será mejor

que se estén quietos y se limiten a seguirle si no quieren tener encima a los numerosos hombres de Homicio.

Con la tortura (y no de otra forma) obtendrán la siguiente información:

- El tipo se llama José el Malaspatas (sobre nombre que le viene de familia) y trabaja para Homicio.

- Les dirá todo lo que sabe sobre Homicio: que es el jefe de una banda de tramposos y cortabolsas de la collación de Santiago y que se mantiene en contacto con Urraca.

- El motivo de su visita a la casa donde se esconde Urraca es pedirle que le ceda a algunos de sus discípulos para que le ayuden en una empresa. Urraca ha accedido y le manda el mensaje de que se presentarán por la noche (y si ya es de noche, que se presentarán dentro de un rato) en el mesón de las Tafurerías en la Plaza de San Salvador (y, mira por donde, su número coincide con el de los PJS, que se podrán hacer pasar por ellos).

- No sabe de qué asunto se trata, eso se lo dirá Homicio cuando se presenten ante él.

Si no les es posible capturar a Malaspatas, podrán seguirlo hasta el interior del mesón, donde le espera Homicio. Los PJS pueden acercarse disimuladamente a la mesa donde se encuentra Homicio (en compañía de cinco o seis hombres a su servicio) pasando una tirada de *discreción*. Si la fallan, Homicio o alguno de los hombres darán un soberbio empujón al PJ que haya fallado la tirada y le dirán que se largue. Si el PJ insiste y vuelve a fallar una tirada de *discreción*, algunos de los hombres se levantarán y sacarán sus cuchillos, y si el PJ no corre que se las pela y no vuelve a aparecer por el mesón, estos lo rajarán de arriba a abajo. También pueden probar con tiradas de *escuchar*, las cuales entrañan menos peligro si se fallan, ya que no hay que acercarse tanto, pero si fallan no se enterarán de nada. Otra opción es esperar a que Malaspatas le dé la noticia a Homicio, seguirle y capturarlo cuando encuentren la ocasión.

Está claro qué es lo primero que tienen que hacer los PJS: eliminar al grupo que Urraca mandará al mesón de las Tafurerías para suplantarlos. Eso sí, cuando se presenten a Homicio deberán tener pinta de brujos, es decir, nada de armaduras ni armas más grandes que una espada corta. Si cometen ese fallo, Homicio los rechazará y pedirá a Urraca que le envíe otro nuevo grupo, por si las moscas. Aunque los PJS pueden alegar lo que quieran e intentar convencer a Homicio de que son de fiar.

La mala suerte de Homicio

Como siempre, Homicio estará rodeado de sus hombres, prestos a sacar el cuchillo a la primera señal de peligro. Una vez que los PJS lleguen al mesón, serán conducidos por Homicio y los suyos a una de las habitaciones privadas, donde este se dispondrá a hablar sobre la tarea que va a encomendar a los PJS. Pedirá a los PJS que se sienten, mientras él también toma asiento y sus hombres se quedan de pie y se explicará más o menos así:

"Bueno, señores. Les he mandado llamar porque sólo gente como vosotros podéis solucionar mi problema. Pasa que hace ya tiempo que me siento demasiado torpe. Estoy perdiendo facultades, y sin embargo aún estoy joven y fuerte. No lo comprendo. Cuando voy a cascar a alguien me resbalo, cuando intento sacarle los dineros a los primos jugando a los naipes, caigo en mis propias trampas. Estoy seguro que alguien debe haberme echado una maldición, porque de otra forma no me lo explico. Tal vez he tenido la mala suerte de toparme con un pariente brujo vengativo de alguien a quien he matado, no lo sé. Decidme, ¿qué es lo que ocurre aquí?"

Está claro que Homicio está desesperado, se le nota muy nervioso. Sabe que la torpeza que demuestra hace que sus hombres cada vez le respeten menos, y tal vez algún día uno de ellos piense en usurpar su puesto como jefe de los cortabolsas de la collación. Los PJS deberán mostrar sus conocimientos de magia para saber qué le está ocurriendo a

Homicio. Tirando por *con. mágico* podrán descubrir que lo que le ocurre a Homicio coincide con los efectos del hechizo *Mal de ojo* de nivel 2, que es del tipo ungüento. Si el PJ conoce el hechizo o si saca una tirada muy buena, también sabrá que para que el hechizo tenga efecto, el ejecutante debe mirar fijamente a la víctima, por lo que tiene que empezar preguntando a Homicio si ha notado que alguien lo haya mirado fijamente últimamente. Este contestará que nadie se atreve a hacerlo y que se daría cuenta enseguida. Con una tirada de *leyendas*, los PJS sabrán que hay dos criaturas irracionales que afectan a sus víctimas con el mal de ojo. Una de ellas es la bicha, la cual hace que al mirarla se tenga mala suerte; pero Homicio dice que hace tiempo que se encuentra en esa situación, y una bicha no la toma con nadie especialmente, simplemente uno se la encuentra y pasa de largo, y tal vez no la vuelvas a ver nunca. Pero hay otra criatura que sí podría haberla tomado con Homicio, y es el Catites, un clan de ojeadores que tiene la facultad de lanzar el *Mal de ojo* sin necesidad de componentes mágicos. Pero claro, estos no son fáciles de descubrir, ya que tienen la apariencia de hombres normales y corrientes. Homicio pedirá a los PJS que investiguen sobre ello y les prometerá una recompensa a cambio de que consigan acabar con su mala suerte.

Pero, ¿qué pueden hacer los PJS por Homicio?

- Pueden pedirle que les deje acompañarlo durante todo el día para poder vigilar de cerca de los que le miran y así disponer de una lista de sospechosos.

- Pueden pedirle que les diga con qué personas suele tratar a diario, confeccionar una lista con los nombres e investigarlas por separado.

Si eligen la opción de acompañar a Homicio durante todo el día, este les pagará una habitación y al día siguiente, cuando este se levante deberán estar ya prestos para acompa-

ñarlos. Sería de gran ayuda disponer del talismán de *Detección de hechizos* para este momento. Si lo tienen bastará con activarlo cada cierto tiempo para descubrir al Catites. Si no, deberán estar ojo avizor ante cualquier detalle. Esto es lo que ocurrirá ese día:

- Homicio baja a la taberna y le pide al posadero un desayuno. Este le sirve pan con aceite de oliva y un vino. Terminado el desayuno, Homicio paga al posadero. El posadero lo ha mirado, pero no hay indicios de que él sea el Catites.

- Ahora Homicio va al encuentro de unos señores que juegan a escondidas a los naipes en una mesa, y parece que les conoce. Se trata de unos comerciantes burgueses. Bien podría ser alguno de ellos el Catites, ya que Homicio suele hacer trampas, alguno de ellos le podría haber descubierto y por eso le echaría el mal de ojo cada vez que juega. Sin embargo, la partida transcurre perfectamente para Homicio, que hace uso de su gran habilidad para ganarse los dineros de todos los jugadores. Por lo tanto, ninguno de esos puede ser el Catites.

- Antes del mediodía, Homicio sale a la plaza para ver cómo les va el “negocio” a los ropavejeros. Habla con dos o tres de ellos y todos le contestan que la cosa marcha. No se nota nada extraño en sus miradas, tampoco está el Catites entre ellos.

- De vuelta a la taberna, Homicio se dispone a almorzar. Le sirven un guiso de cordero (lo que demuestra que la economía no le va nada mal), y ese es el momento en el que sus hombres se reúnen con él (un número de ellos de tres a siete o $2D3 + 1$). Sin embargo, estos no acostumbran a mirarle a los ojos.

- Justo cuando Homicio termina su plato, un chico de unos quince años entra en la taberna. Si los PJS disponen del talismán de *Detección de hechizos* y éste está activado, éste señalará al chico como poseedor de magia. El chico se dirige a la mesa. Se trata de un chico moro. Cuando se acerca a Homicio, éste le alborota el pelo con su mano y le dice “Ah, mi pequeño Hachib. ¿Qué le has traído hoy a tu tío Homicio?”. Hachib le ofrece a

Homicio unas pocas de joyas pequeñas y monedas y le dice con un marcado acento árabe: “Hoy me ha ido bien, señor”. Homicio le responde: “Este chico es una verdadera joya, cada día que pasa se supera. Toma, quédate con las monedas”. El chico extiende la mano y dibuja en su rostro una sonrisa de agradecimiento, luego junta sus manos y, mirando a Homicio, le dice algo en un idioma desconocido. Homicio está tranquilo, pues cree que le está dando las gracias en su lengua, pero en realidad lo que está haciendo es lanzarle el *Mal de ojo*. Si los PJS no tienen el talismán de *Detección de hechizos*, podrán notar algo raro si pasan una tirada de *con. mágico* o una de *idioma árabe* (pero deben pedir los jugadores hacer estas tiradas, ya que si les pides tú que las hagan ya sabrán que Hachib es el Catites).

- Si se les ha pasado, Homicio se dispondrá a jugar a los naipes de nuevo y esta vez será desastroso, perderá todo el dinero ganado por la mañana e incluso las joyas que le trajo Hachib. Es muy fácil que los PJS piensen que alguno de los jugadores sea el Catites, ya que es en ese momento en el que Homicio está sufriendo los efectos del *Mal de ojo*, con lo cual se puede formar un embrollo impresionante. Si los PJS acusan a uno de los jugadores, Homicio se lo pensará mucho antes de tomar la decisión, pero finalmente accederá y pedirá a sus hombres que se lo traigan a su habitación cuando termine la partida. Allí lo torturarán y podrán comprobar que no es él el Catites, Homicio habrá perdido un “cliente”, ya que el torturado no se atreverá nunca más a jugar con él, y Homicio pillarán un monumental cabreo con los PJS, a los que les dirá que de recompensa nada, que o descubren de una puñetera vez quién es el Catites o los mata.

- Si el día termina y los PJS no han descubierto nada, vuelve a empezar de nuevo. Homicio pasa todos los días de forma parecida, aunque a veces hay algo más de acción, se monta una pelea en la taberna o sale de “caza”.

Si eligen la opción de investigar por su cuenta a los sospechosos, Homicio les dará una larga lista de sospechosos. Empezando por el posadero, su mujer y sus hijos, pasando por todos sus hombres, matones, cortabolsas, tramposos y demás, y terminando con los hombres con los que suele jugar a los naipes. Los PJS tienen una ardua tarea por delante, que podrían simplificar con un talismán de *Detección de hechizos*. Puede llevarles varios días investigar a toda esa gente, y si pasa demasiado tiempo, Homicio aparecerá un día asesinado en su cama, con lo que habrán perdido la oportunidad de ganárselo como aliado e investigar más sobre su relación con Urraca.

La confesión de Hachib

Hachib es un Catites de la zona de la moreña. Su familia vivía en las Alpujarras y se mudó a Córdoba hace tiempo. Urraca detectó su poder y le propuso ganarse un buen dinero ayudándola a hacer que Homicio cayese. Su tarea consistía en aojarle cada día y hacer que se pusiera en ridículo delante de sus hombres con sus pifias. Al cabo de una o dos semanas debía conducir a uno de los hombres más cercanos a Homicio a su encuentro, donde ella le propondría asesinar a Homicio para convertirse en el nuevo jefe de la banda. Para ello el hombre debería ir ganándose aliados entre gente de la banda, y envalentonándolos haciéndoles saber que Homicio había perdido sus facultades y urgía un cambio de líder. Sin embargo, a Hachib no le había dado tiempo aún a conducir a uno de los hombres de Homicio al encuentro de Urraca.

Está claro el beneficio que le traería a Urraca ayudar a uno de los hombres de Homicio a traicionarle y usurpar su puesto como jefe de la banda; de esta forma Urraca sería la que controlaría a toda la banda.

Homicio se cabreará bastante al saber esto y emprenderá su venganza. En este momento los PJS pueden hacerles saber que no tienen nada que ver con Urraca y que solamente se

infiltraron para saber si había alguna posibilidad de acabar con ella. Sin duda, si lo hacen bien los PJS se habrán ganado un buen aliado para acabar con Urraca.

Pero no nos olvidemos de la recompensa: Homicio les dará a los PJS unas joyas con un valor de 350 monedas que podrán canjear (poco a poco si no quieren llamar la atención) por dinero por medio de un cambista.

Todos a por Urraca

Si hasta ahora todo ha ido bien, los PJS tienen posibilidades de vencer a Urraca. Si no, tendrán que enfrentarse solos a ella, lo cual no les deja muchas posibilidades...

El caso es que Homicio aceptará encantado la colaboración de los PJS para acabar con Urraca. Un buen plan sería vigilarla y pillarla por sorpresa en un callejón, incluso un raterillo del tres al cuarto podría clavarle un puñal por la espalda. Pero no es tan fácil: ninguno de los hombres de Homicio ha visto nunca a Urraca por la calle, de hecho el mismo Homicio sólo la vio una vez cuando acudió a la casa abandonada donde se esconde. Primero, Homicio mandará a los PJS junto con algunos de sus hombres a capturar a uno o más de los servidores de Urraca. Pero no hay que tomarse este trabajo a la ligera, ya que, aunque tal vez aún no lo sepan los PJS, Urraca aconseja ir en grupo a sus discípulos, así que se los encontrarán en grupos de $1D4 + 2$, y deberán dejar al menos uno vivo para interrogarle. Una vez que lo consiguen, cuando los torturen les dirán que Urraca nunca sale de día, sólo bien entrada la noche y utilizando un hechizo de *Vuelo*. Si además se les pregunta específicamente si hay algún lugar de la casa donde se esconda Urraca (haz que los PJS estén delante cuando les estén torturando para que tengan la oportunidad de preguntar, aunque deberán comunicar su pregunta a Homicio) les dirán que sí y se lo especificarán.

Así que Homicio (y los PJS) ya saben que Urraca permanece en la casa durante el día, así que será entonces cuando deban atacar. El

mejor momento sería atacarle justo cuando comiencen a cantar los gallos, pues esta señal anuncia el fin del poder nocturno de las brujas (y el del hechizo de *Vuelo*), conclusión a la que los PJS podrán llegar si pasan una tirada de *con. mágico*. Además, también es un buen momento debido a que a esa hora aún no hay mucha gente despierta y por lo tanto habrá menos gente que oiga el alboroto.

A continuación se presenta el plano de la casa abandonada donde se esconden Urraca y sus discípulos.

A pesar de que se encuentra en un lugar lleno de burgueses como es la collación de San Andrés, esta casa es un poco humilde. Tal vez perteneciera a una familia burguesa que consiguió multiplicar su capital y se mudó a otra casa mejor. Sólo tiene una planta.

1 – El zaguán, muy obsoleto. Las paredes están blancas y vacías y esto produce un leve eco. El techo es de madera.

2 – La entrada al patio no tiene puerta. Es un patio más bien pequeño y algo estrecho. No dispone de pozo y está bastante descuidado. Al fondo se encuentra lo que en otro tiempo pudo ser un corral o una huerta, ahora todo lleno de jaramagos. Se nota que nadie lo cuida desde hace mucho tiempo.

3 – Una cocina con una despensa al lado. Esta parte de la casa sí está algo más cuidada, ya que Urraca y sus más avenidos suelen comer aquí, y a veces también lo hacen algunos de sus discípulos, los cuales están repartidos por las proximidades de la collación, en mesones y otras casas más pequeñas.

4 – El comedor, también muy simple, con dos caballetes y una plancha de madera que permanece siempre puesta sobre ellos. Algún que otro resto de comida en la plancha, pero nada más.

5 – Un lavadero que está muy sucio; se nota que nadie lo usa.

6 – Las letrinas, que están muy sucias; se nota que todos las usan.

7 – Una habitación completamente vacía con techo de madera. Algunos de los discípulos

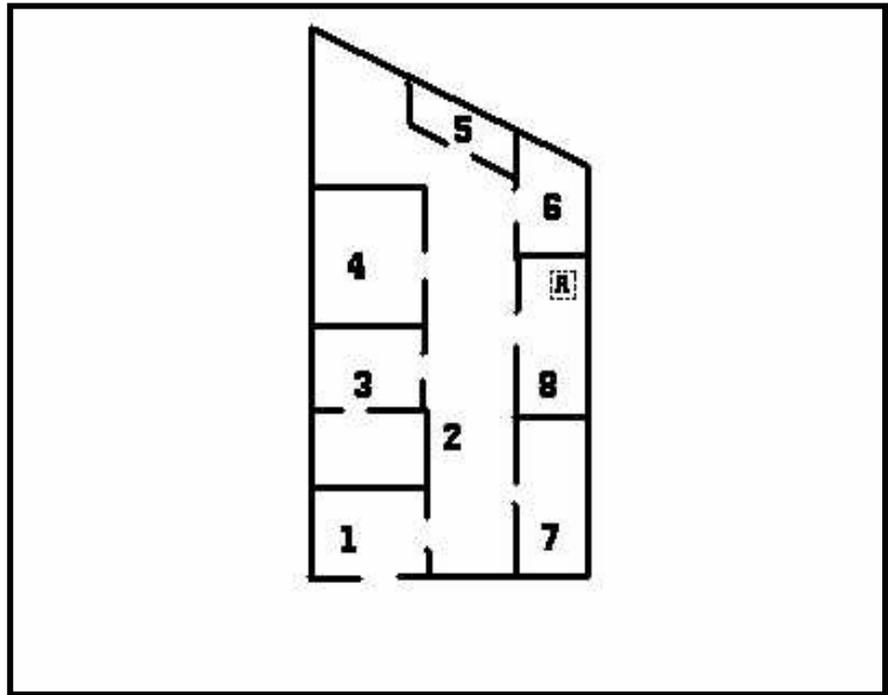
esperan aquí antes de entrevistarse con Urraca.

8 - La habitación que usa normalmente Urraca, sin duda la parte más cuidada y menos austera de la casa. Decorada con algunos paños franceses en las paredes, un escritorio al fondo, una pequeña mesa y algunas sillas. Debajo del escritorio hay una trampilla (A) que conduce a un sótano, la cual sólo se puede detectar con una tirada de *buscar* o si los PJS manifiestan expresamente su intención de mirar detrás del escritorio.

El sótano de la casa pareció servir de almacén en otro tiempo. Es una pequeña habitación de 4x5x3,5 metros. En ella hay un arcón que contiene cantidad de componentes mágicos (a determinar por el DJ), así como 1D4 dosis de aceite de Salomón y una dosis del ungüento de Khaled, que está a punto de caducar. Desde esta habitación pueden oírse como una corriente de agua proveniente del subsuelo. Esto se debe a que la red del alcantarillado pasa exactamente por debajo del sótano. El suelo no es muy firme y puede agrietarse, y por supuesto puede ser atravesado por una ondina, a la que sin duda invocará Urraca si se ve acorralada.

Entre Homicio y los PJS deberán urdir un plan para entrar y atacar por sorpresa, que es lo mejor. En la casa siempre hay dos personas despiertas como mínimo. Ante cualquier problema, habrá 5 brujos en la habitación 7, junto con otros 2 que están con Urraca en la habitación 8, dispuestos a dar su vida por echar a los intrusos (aunque sin pasarse, que si están muy malheridos o si no les quedan PC se irán corriendo). Las dos personas que acompañan a Urraca pueden ser Radegunda, Candela y Francisca de Luna en el caso de que no hayan sido muertas ni capturadas. Además, si el grupo de Aquiles aún vive, podría estar allí. Este grupo tenía como jefe a Homicio, pero ahora está bajo las órdenes de Urraca y la defenderán.

En total, entre los PJS, Homicio y sus hombres deberían sumar un máximo de 8 hom-



bres. Aconsejo al DJ que se prepare bien la batalla, ya que puede llegar a tener que controlar hasta dieciséis PNJS en combate. Ten en cuenta que la lucha se tendrá que ver localizada en varias habitaciones de la casa, presumiblemente en el patio, la habitación 7 y la 8, ya que no puede llevarse a cabo un combate de esa magnitud en una sola habitación (no habría sitio ni para alzar el arma). Ni que decir tiene que los PJS deberían ir inmediatamente al encuentro de Urraca, que se esconderá en el sótano si tiene tiempo y nadie la ve. Urraca sólo podrá llamar a la ondina que tiene bajo su control si se encuentra en el sótano, lugar en el que como máximo caben 5 personas. Te aconsejo que hagas un plano a escala de las habitaciones y uses celdillas hexagonales para controlar el tema de cuántas personas caben en cada habitación, dejando un radio de un metro para cada una.

En caso de que los PJS consigan vencer a Urraca, Homicio accederá a que se queden con parte de sus componentes mágicos como recompensa (hay que limitar un poco la cosa, ya que ocho brujos con una media de cuatro talismanes o pociones cada uno, toca a demasiado para los PJS; concédeles tres o

cuatro de ellos a cada PJ mago y tan contentos), además del aceite de Salomón y el ungüento de Khaled. Los PJS no saben qué están buscando exactamente, pero simplemente llámales la atención sobre el ungüento, díles que nunca habían visto nada parecido, etc.

Cuando los PJS le lleven el ungüento a Isidro, este se quedará impresionado y les recompensará bien: 200 monedas a cada uno. Además, les dará trabajo en Aguilar si así lo desean los PJS.

Puntos de aprendizaje

- Por escapar de los soldados del rey: 5 PA
- Por recuperar el ungüento de Khaled: 30 PA
- Por descubrir al Catites y librar a Homicio de su mala suerte: 10 PA
- Por vencer al grupo de Aquiles: 5 PA

Como ves, tanto si los PJS siguen fieles a Isidro como si no tienen una dura tarea por delante, en la cual se pueden ganar tanto buenos aliados para el futuro como enemigos mortales de por vida: el conde Coronel y Homicio, así como los brujos discípulos de Urraca, si sobrevive alguno.

PARTE IV: SE CAMBIAN LAS TORNAS

El desarrollo de esta parte de la aventura depende de lo que hicieran los PJS en la parte anterior. Sin embargo, el comienzo será el mismo. Ahora entra en la historia Zoraya, una alquimista árabe discípula de Khaled al-Mushhrik que ha estado investigando por su cuenta sobre su maestro. Zoraya vive en una aldea cercana a Mesa de Zaila, y llegó a sus oídos la noticia de que había gente que estuvo merodeando por allí. Cuando le describieron qué pinta tenían reconoció enseguida a Radegunda, discípula de Urraca. Zoraya conoce la historia de la lucha entre Urraca e Isidro por el legado de Khaled, pero hasta hace poco no descubrió que estaba implicado el amuleto de protección de Salomón. Lo sabe todo sobre la invocación de Djinns, pero desconoce el ungüento de Khaled. Sabe que los Djinns no hacen caso de los infieles y piensa que el amuleto no le servirá de nada a Urraca. Zoraya hablará con los PJS e intentará contratarlos para que recuperen el amuleto para ella, y les prometerá una buena recompensa. Les hablará del hechizo de *Invocar un Djinn*, y les dirá que si le traen también una dosis del aceite de Salomón realizará el hechizo para que el Djinn les conceda un deseo (pero no a cada uno, sino uno solamente). Así que, si aún no habían traicionado a Isidro podrán hacerlo ahora, y si lo traicionaron, ahora tendrán que traicionar a Urraca, eso sí, siempre y cuando acepten la recompensa de Zoraya. La otra opción es rechazarla, lo cual tampoco sería mala idea, dada la complejidad de la aventura en este punto, pero en fin, se supone que los PJS siempre están dispuestos, y más con una recompensa como esta, ¿no?

Si los PJS fueron fieles a Isidro

Lo primero que hará Isidro cuando consiga el ungüento de Khaled será encerrarse en su habitación para invocar al Djinn. Isidro desconoce los límites de este hechizo y el peligro que conlleva, pero al verse librado ya de Urraca y eufórico, pedirá al Djinn que lo haga aún más poderoso de lo que pueda serlo

ningún otro hombre (en términos de juego, que aumente su IRR hasta 200). El jocosos Djinn invocará a diez muertos vivientes para que al verlos, la IRR de Isidro aumente 1D10 con cada uno, con lo cual es muy posible que llegue hasta 200; ahora bien, el Djinn se irá sin desconvocar a los muertos, que se merendarán a Isidro y además a todo el personal del castillo, si no lo evitan los PJS. Así pues, cuando los PJS lleguen al castillo se encontrarán la puerta cerrada y verán que nadie les contesta. Si consiguen entrar de alguna forma pronto se verán rodeados de cantidad de muertos. Sírvete del plano del castillo que aparece en la parte III. Todo seguirá igual, con la diferencia de los muertos vivientes y de que habrá gran cantidad de sangre e la habitación de Isidro. Si Radegunda vive, estará encerrada en las celdas en la torre del homenaje junto con todo el personal del castillo y la familia de Coronel (éste se encuentra fuera de Aguilar combatiendo a las tropas del rey), que se vieron acorralados por los muertos y se encerraron allí. Si los PJS libran al castillo de los muertos invocados por el Djinn y consiguen el amuleto, cuando el conde regrese al castillo y le cuenten lo ocurrido se lo agradecerá bastante y tal vez les recompense o los contrate como guardias o sirvientes. Lamentará bastante la muerte de Isidro y lo enterrará en el cementerio de Aguilar (o al menos lo que quede de él).

Si los PJS traicionaron a Isidro

Cuando Urraca convoque al Djinn en el sótano de la casa abandonada le pedirá que le dé la apariencia de una bella joven. Lo que hará el Djinn será convertirla en una Lamia, por lo que Urraca se verá obligada a salir de caza para alimentarse. La aventura podría transcurrir igual que en la parte III, excepto en que Urraca ahora es una Lamia. En este estado ya no podrá invocar a la ondina, ya que forma parte de su mismo mundo, y como tal está ya exenta de su servicio a Silcharde. Pero aunque sea una Lamia se man-

tiene toda la intriga: el Catites, Homicio y su banda, etc.

Una recompensa peligrosa

Los PJS deberían olerse los efectos adversos que ha tenido la invocación del Djinn sobre Urraca o Isidro. De todas formas, advérteles a través de Zoraya que se piensen muy bien lo que le van a pedir al Djinn ya que este intentará traicionarlos, y si han llegado hasta aquí tampoco sería justo premiarlos con un chasco, ¿no crees? Personalmente, considero que casi todas las peticiones que tienen carácter permanente (como las que hicieron Isidro o Urraca, u otros ejemplos como “haz que me vuelva a crecer el brazo”, “hazme rico”, etc.) suelen desembocar en una trampa para todos aquellos que piden deseos a los Djinns, pero a la hora de pedir deseos temporales (como “cura mis heridas”, “devuélveme la salud”, “muéstrame dónde se encuentra x”, etc.) los Djinns podrían no ser tan “cabroncetes” y conceder más o menos lo que se les pide.

Puntos de aprendizaje

Una vez haya acabado todo, los PJS recibirán 40 PA por terminar con éxito la aventura más otros 40 PA a repartir entre todos ellos por interpretación, ideas y demás virtudes mostradas durante todo el capítulo.



Conclusión del capítulo I

El mejor final para este capítulo es que los PJS trabajen en el castillo de Coronel, siempre y cuando no se hayan enemistado con Isidro. Si Isidro sobreviviera al final del capítulo, pasará a tener un papel secundario a partir de ahora, tanto de aliado como de enemigo. Lo mismo puede ocurrir con Urraca si sobrevive. Estos personajes, que son los principales PNJS de este capítulo, se desvincularán de sus señores (el conde de Alburquerque o Coronel, según el caso) y se retirarán a otro lugar.

En lo que se refiere a los hechos históricos, el capítulo concluirá con Coronel convertido en uno de los peores enemigos del rey. El ejército con el que tal vez se encontraron los PJS en su camino entre Córdoba y Aguilar, dirigido por Gutiérrez Fernández de Toledo y Sancho de Rozas, se vio obligado a retirarse cuando llegó a Aguilar para requerir a Coronel la entrega de la villa en nombre del rey, ya que Coronel cayó sobre su campo con todas sus fuerzas. La parte IV del capítulo I de esta campaña transcurre paralelamente a este suceso. Para vengarse del rey, Coronel causó bastantes destrozos a las villas pertenecientes a la corona, hasta que al año siguiente se ganó un nuevo enemigo aliado del rey: Men Rodríguez de Viedma. De lo acontecido entre estos dos trata el siguiente capítulo.

CAPÍTULO II: DEMENTIA DOMINI**Recapitulando**

En el primer capítulo vimos cómo se comenzó a gestar la enemistad entre Coronel, el señor de Aguilar, y el mismo rey Pedro I. Alentado por Isidro, Coronel se ha rodeado de un leal grupo de caballeros unidos en contra del rey, que cada vez alberga mayor poder. Y sin duda lo ha demostrado en el capítulo anterior, en el que ejecutó a la antigua reina y a los nobles que la defendieron después de una persecución por toda Córdoba. En la persecución de esta liga de nobles contrarios

a él, el rey Pedro I decidió que Coronel, señor de Aguilar, era un objetivo principal a abatir, ya que se mostraba como uno de los cabecillas de esta liga a favor de la reina. Así que el rey decidió despojarlo del señorío que le había otorgado hacía unos años, pero Coronel aplastó al ejército que mandó a Aguilar requiriéndole su feudo.

Año de Nuestro Señor 1352

En el primer capítulo fuimos testigos de cómo los brujos movían los hilos detrás de toda esta parafernalia política. En este capítulo estos brujos desaparecen, pero las tramas que urdieron y los hechos que propiciaron continúan, y han desembocado en una guerra entre Pedro I y Coronel.

Por otra parte, desde que Coronel rechazó al ejército del rey, con una fuerza que nadie esperaba, se ha dedicado a causar destrozos entre las villas pertenecientes a la corona: La Rambla, Santaella, Castro del Río... Estas poblaciones son saqueadas e incendiadas continuamente por el señor de Aguilar. La situación es ya insostenible para el rey, que ha visto colmada su paciencia. En varias ocasiones se ha reunido con el ambicioso obispo de Córdoba y el personal del Concejo para intentar encontrar una solución, sin llegar nunca a nada. Pero un día el obispo de Córdoba visitó al rey durante su estancia a la ciudad y le ofreció una posible solución: Men Rodríguez de Viedma, un joven noble que no era partidario de nadie, experto en el asedio a castillos, que había cosechado varias victorias en los enfrentamientos contra otros nobles contrarios a los intereses de su padre. Rodríguez estaba en racha y nadie lo había podido parar hasta ahora, como pasaba con Coronel. Ilusionado, el rey prometió recompensar al obispo si conseguía convencer a Rodríguez de que presentara batalla a Coronel. El ambicioso obispo ya se veía dueño de un arzobispado, pues había conocido a Men Rodríguez a través de su padre, que era amigo suyo, y no creía que tuviera problemas a la hora de convencerlo. Sin embargo, cuando el obispo se reunió con él, éste

no daba su brazo a torcer. Se negaba a luchar por los intereses del rey, pues aunque consiguiera una victoria y el rey lo recompensara, era bien sabido que Pedro I era impredecible, y lo mismo podía colmar a un noble de premios y alabanzas que al día siguiente perseguirlo hasta la muerte. Y es que él conocía el caso de Coronel, antiguo ayo del rey, quien le había regalado el señorío de Aguilar, pero después había intentado violar a su hija, lo que había obligado a Coronel a ponerse en su contra. Pero además Men Rodríguez era listo, y sabía que el obispo ganaría algo a cambio de convencerlo para que se uniera a la causa del rey; así que Rodríguez pidió algo a cambio al obispo: debería levantar una iglesia en honor a su madre, que había muerto hace poco. El obispo encontró inaceptable esta proposición y despidió a Rodríguez. Pero el obispo era muy astuto, y pronto encontró la oportunidad de engañar a Rodríguez...

También es de destacar el hecho de que durante este capítulo la magia y los demonios no tendrán ningún efecto sobre la historia (a no ser, claro está, que un PJ mago haga gala de sus habilidades), justo al contrario que en el capítulo I, donde todos los hechos eran movidos por los dos magos protagonistas (Isidro y Urraca).

Así como el anterior capítulo discurría entre el señorío de Aguilar y la ciudad de Córdoba, ahora se traslada a la villa de La Rambla, escenario principal de la lucha entre Coronel y el rey y sus súbditos. Sin embargo, la ciudad de Córdoba seguirá siendo un referente en la historia y será frecuentemente visitada por los PJS.

PNJS principales

Coronel. A lo largo del segundo capítulo se produce una progresión de Coronel hacia un desmesurado delirio de grandeza casi demencial, aunque los PJS no serán testigos de ello hasta el final del capítulo. Al verse capaz de rechazar todos los ataques del rey, ahora Coronel está atacando a todas las villas de alrededor. Cuando Men Rodríguez le

plante cara, Coronel demostrará ser un gran estratega y tener la suficiente fuerza como para desafiar al rey.

Men Rodríguez de Viedma. Un noble segundón que ha visto la oportunidad de hacer fortuna luchando contra Coronel para defender los intereses del rey. Hace poco murió su madre, a la que tenía un gran cariño, y quiere conseguir la salvación de su alma dedicándole la construcción de una iglesia. Esta idea llegará a obsesionar a Rodríguez, que creará ver cumplido su cometido cuando el obispo acepte construir la iglesia a cambio de su afiliación al rey. Es un hombre lleno de energía y que sabe muy bien lo que quiere, además de un buen estratega lleno de coraje y valor e interesado sobre todo en defender los intereses de su familia.



Su Ilustrísima, el obispo de Córdoba. Isidoro es un tipo muy ambicioso que siempre está aprovechándose de cualquier situación para ganar poder y dinero. El tipo no es de fiar, aunque él suele saber esconder su ambición tras una máscara de hombre religioso; sin embargo, no siempre puede conseguirlo, sobre todo cuando se encrespa debido a que las cosas no están saliendo como esperaba. Piensa que puede llegar a ser arzobispo si consigue convencer a Rodríguez de que ayude al rey a vencer a Coronel.

Situación de los PJS

Al comienzo del capítulo, los PJS podrían estar repartidos entre Córdoba y Aguilar, sirviendo a Homicio (el jefe de la banda de la

drones del capítulo anterior) o a Coronel respectivamente. Para que se metan de nuevo en la aventura, lo mejor sería que alguno de los PJS trabajara con Homicio, pero si están todos en Aguilar bastará con que vayan a Córdoba por cualquier razón (enviar un mensaje de Coronel a uno de sus aliados, vigilar a un noble enemigo de Coronel, etc.).

PARTE I: EL MILAGRO DEL NAZARENO

La leyenda

El párroco de la parroquia de Santa María salía corriendo un día del año 1352 como alma que lleva el diablo, con las manos en la cabeza. Las únicas palabras que más o menos se le podían entender eran “¡La han robado!”. Pronto los habitantes del pueblo de La Rambla supieron el porqué de la desesperación del cura. La reliquia más importante del pueblo, la imagen de Nuestro Padre Jesús Nazareno, había desaparecido. El devoto pueblo lloraba hondamente esta pérdida, nadie llegaba a creerse que jamás volvería a ver la imagen de su Nazareno en procesión. ¿Qué mal bicho les podría haber arrebatado lo que más admiraban? ¿Por qué Dios había permitido esto? El pueblo ahora parecía un cementerio lleno de muertos vivos, nadie hablaba lo más mínimo y muchos decían que al pueblo le había caído una maldición.

María también lloraba, la pérdida de la imagen de su querido nazareno había sido ya demasiado para ella. Hacía semanas que no veía a Carlos, su marido. Antes de la desaparición de la imagen, todos murmuraban cosas sobre él, y decían que seguramente se había ahogado, pues Carlos era un marino que salía de vez en cuando a las aguas del Mediterráneo para pescar buenas piezas, pero nunca tardaba mucho más de una semana en volver.

Pero con la tragedia de la desaparición de la imagen ya nadie se acordaba de Carlos, nadie excepto María.

Y cual no sería la sorpresa de María cuando, perdida ya toda esperanza, su marido apare-

cía por la puerta, sonriente, aunque envuelto en sudor y, lo más extraño, con una cruz a cuestas. Carlos soltó la cruz con cuidado y abrazó a su mujer llorando. Casi al mismo tiempo, el cura anunciaba a voces que la imagen había vuelto a la parroquia, pero que le faltaba la cruz. La sorpresa fue tan grande y agradable que todos los vecinos del pueblo dejaron de trabajar en cuanto se enteraron y acudieron a la parroquia para venerar su amada imagen. El cura, al ver a toda gente allí congregada, se disponía a officiar una misa, y entonces Carlos subió al altar y habló con él. Carlos le pidió que dejara contar algo que le había sucedido, que era muy importante que todos lo supieran y que estaba relacionado con la imagen, y el cura accedió. Entonces, ante la atenta mirada de todos sus vecinos, que también se habían asombrado de verlo allí, se dispuso a hablar:

“Hola a todos, mis queridos amigos y vecinos. Me acabo de enterar de que la imagen de nuestro señor estuvo ausente durante un tiempo, y me veo en la obligación de daros a conocer los maravillosos hechos que han acontecido en mi viaje. Una mañana salí a faenar, y viendo que los pescados no querían caer en mis redes, me vi obligado a zarpar hacia alta mar. Pero tuve muy mala fortuna, de forma que, no sólo no conseguí gran cosa, sino que además me sorprendió una terrible tormenta que volcó mi bote y me llevó a la deriva durante muchas horas. Yo no tenía nada a lo que agarrarme, las olas me empujaban hasta el fondo y en aquellas condiciones era imposible bracear. Luché durante horas por mi vida, pero llegado un punto me encontré tan cansado que ya no pude aguantar más, y me quedé quieto esperando la muerte. Tragué tanta agua que quedé inconsciente, pero para mi sorpresa, llegué a ver el amanecer de un nuevo día. Noté que flotaba sobre algo a lo que me había agarrado, y mis esperanzas empezaron a crecer. Sin embargo, estaba hambriento y agotado, apenas podía abrir los ojos, y ni siquiera pude ver sobre qué me mantenía a flote. Pasaron unos días y volvía a estar al borde de la muerte, necesitaba beber pronto o moriría. Fue entonces cuando en mi desesperación acerté a ver sobre qué estaba flotando. ¡Una cruz! Pero es que además no era una cruz cualquiera, enseguida la

reconoció, supe que era la cruz que lleva a cuestras nuestra querida imagen del nazareno”.

El asombro de los allí presentes estaba firmemente plasmado en sus miradas y sus exclamaciones, pero pronto callaron para poder oír más sobre aquel asombroso relato, esperanzados de que al final supieran qué había pasado con la cruz.

“Entonces hablé con nuestro Señor, y le pedí que me salvara, y Él habló a través de aquella cruz, y me dijo que pronto estaría a salvo en la orilla, y me pidió que levantara una iglesia en su honor para que su imagen pudiera descansar allí. Yo le prometí que así lo haría, y que todos sabrían pronto del milagro y me ayudarían a construirla, y para agradecerle aún más aquel milagro que había obrado sobre mí, hice un vía crucis desde la orilla donde me llevó hasta La Rambla. Acabo de llegar, y la cruz descansa en mi hogar.”

Todo el mundo parecía muy contento al oír aquellas palabras, todos menos el párroco, que temía que podía quedarse sin la imagen y sin feligreses.

Y así fue como se levantó la iglesia del Sancti Spiritu, famosa porque sus monjes acostumbraban a recoger a los niños abandonados, es decir, obraban de la misma forma que hizo el nazareno con Carlos, “rescatándolos” de las calles. El rey Pedro I la fundó en el año 1353, y desde entonces esta iglesia cobija la imagen del nazareno.

Nota: se han modificado algunos hechos y fechas de esta leyenda para adaptarla al juego.

La verdadera historia

Carlos salió una tarde soleada hacia las costas de Málaga para probar fortuna, y es que hacía tiempo que los riachos de alrededor no podían ofrecerle gran cosa. Cargó la mula con todos sus enseres de pesca, puso el pequeño bote en un carro y se dispuso a recorrer el largo camino hacia el mar. Pero al alejarse dos kilómetros del pueblo ya no dio ni un paso más, pues fue abordado por un personaje que le preguntaba si quería ganar algo de dinero fácilmente. Carlos asintió con curiosidad; si aquel personaje le podía pro-

porcionar el suficiente dinero no necesitaría marchar a la costa. Este condujo a Carlos a un descampado donde, para su sorpresa, se encontró con un obispo. El obispo le dijo que quería construir una iglesia para la imagen del nazareno en La Rambla, pues el Señor se le había aparecido a un monje y así lo había ordenado. A Carlos le pareció muy buena aquella idea, pero aún no sabía qué papel tendría él en aquella historia. Entonces el obispo le ofreció una buena suma por permanecer en la ciudad de Córdoba durante unas semanas y luego aparecer por allí y hacer el teatro que ya hemos visto. El obispo le dijo exactamente cuál sería la fecha en la que tendría que volver, la cual le había sido dada por el propio Señor, que haría desaparecer la imagen a voluntad y llevaría la cruz hasta él. A Carlos no le pareció mal aquello, le gustaba la idea de la iglesia y además ganaría bastante dinero. Así que el día elegido lo dejaron a cinco kilómetros del pueblo con la cruz a cuestras. Hasta ahí lo que sabía Carlos. Pero los planes del obispo eran algo diferentes a los que le contó. El superior del Monasterio de los Trinitarios de Córdoba, Francisco, había sido abordado por el obispo, quien le había contado que le habían llegado rumores de que la imagen del nazareno estaba siendo profanada (lo cual es falso). Francisco estaba muy sensible en relación con este tema, ya que esa imagen estuvo en un principio destinada al Monasterio de los Trinitarios de Córdoba, pero al final el escultor se la donó al párroco de La Rambla, y nunca supo por qué. Estuvo hablando largo y tendido con el obispo y al final acordaron que Francisco contrataría a un grupo para que robara la imagen de la parroquia y fuera llevada al monasterio hasta que pudieran levantar una iglesia en el pueblo para que descansara allí bajo el amparo de los trinitarios. Sin embargo, el obispo estaba utilizando al pobre Francisco. En cuanto el grupo contratado consiguió la imagen, unos bandidos contratados por el obispo les estaban esperando. Algunos días después del teatro de Carlos llegó el momento de que apareciera un arce-

diano para anunciar a los pueblerinos que el milagro había llegado a oídos del obispo y que le había impresionado tanto que iba a financiar la construcción de la iglesia. Pero, ¿por qué tiene tanto interés el obispo en construir una iglesia y guardar en ella la imagen del nazareno? Simplemente, porque así contentaría a Men Rodríguez, que le había pedido que levantara una iglesia en honor a su madre, y haría que se uniera al rey. Pero el obispo no tiene la menor intención de construir la iglesia; al correrse la voz de que la imagen ha obrado un milagro vendrían muchos viajeros a visitar la iglesia, y eso le proporcionará una buena fuente de ingresos, la gente se congregará y donará dinero para el santo, el cual podrá ser reclamado para la construcción de la iglesia; además los monjes se pondrán a trabajar en sus huertos y fabricarán pan que venderán a la población y cuyo dinero se destinará al mismo fin. Pero los planes del obispo son quedarse con el dinero gracias al tesorero, que es su cómplice, y que los demás se las apañen como puedan para construir la iglesia, ya que para que Rodríguez acepte unirse al rey, éste sólo necesita ver que la iglesia se está construyendo. El dinero lo recogerá por medio de este tesorero, pero Francisco (si aún vive, y si no cualquier otro monje superior en su lugar) está interesado de verdad levantar la iglesia, así que al cabo del tiempo, al ver la mala administración que el obispo hace del dinero, pedirá explicaciones al tesorero y empezará a quedarse con parte del mismo para la iglesia. El obispo se dará cuenta e intentará por todos los medios quedarse con el botín.

El comienzo

Los PJS serán abordados por Francisco para que lleven a cabo el robo de la imagen. Si los PJS se niegan les dirá que la imagen del nazareno no recibe el trato que merece en la parroquia donde está, y que su intención es levantar una iglesia donde poder guardarla. Si algún PJ trabaja para Homicio, Francisco podría hablar con Homicio y éste podría en-

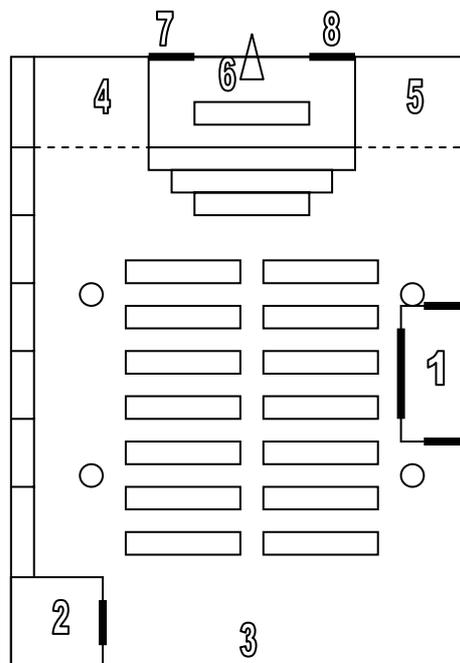
cargarle el trabajo a los PJS. Si nadie trabaja para Homicidio tendrás que recurrir a la típica taberna con el cartel de “Se busca aventureros”, a no ser que se te ocurra alguna otra idea. En un principio lo que deberían hacer los PJS es introducirse en la iglesia y robar la imagen cuando no haya nadie. Pueden hacerlo de varias formas, robando la llave del párroco, entrando por algún lugar otro lugar (los tejados), etc.

Enrique

En cualquier momento de la historia mientras estén en La Rambla (pero no al final), incluso antes de llegar, los PJS se encontrarán en el camino o en el pueblo con un grupo de cuatro matones que están acosando a un chico de unos 15 años que se llama Enrique. Lo empujan pasándose uno a otros, todos ríen (menos el pobre Enrique), mientras Enrique protege algo bajo su vientre. Se trata de una bolsa de monedas que ha ido ahorrando durante unos años para comprar un carro, pues dispone de un asno que heredó de su padre. En el pueblo y en feudos y pueblos de alrededor se produce bastante lana, y desde hace tiempo Enrique está pensando en comprarse un carro para negociar con los productores de lana y ofrecerles la posibilidad de llevarla a Córdoba, ahorrándole el viaje a ellos, a cambio de unos maravedíes (en otras palabras, quiere hacerse mercader de lanas). Así tal vez pueda salir del pozo en el que se encuentran él y su hermana desde que murió su padre. Si los PJS le ayudan les estará muy agradecido y les dirá que no tiene nada que ofrecerles, pero que siempre que vayan a La Rambla y necesiten de su ayuda podrán contar con él. Aparentemente no es mucho, pero los PJS no saben que los hechos que les van a acontecer les pueden llevar a una situación en la que sólo Enrique podrá salvarlos (ver el final). Por cierto, si durante la pelea uno de los matones cae o los PJS hieren a dos o más, huirán de allí (lo que demuestra que sólo eran unos cobardes abusones).

La parroquia

Está construida sobre una antigua aljama. La fachada es alargada y en el centro hay una gran puerta de madera bajo un arco de medio punto. Desde fuera también se puede ver el campanario a la izquierda. Se accede a ella a través de un atrio enlosado con dos puertas a los lados y una más grande al frente (1). La grande se abre solamente para permitir la salida a los feligreses, para entrar se usan las laterales y la principal (3). En la parte occidental de la iglesia hay pequeños huecos dedicados a albergar imágenes de algunos santos. En el centro de la nave se distribuyen dos filas de banquetas de madera que recorren todo lo largo de la iglesia. Al sur, en la esquina derecha, se encuentra el campanario (2), al cual se accede a través de una puerta de madera lisa; se nota que es una construcción más reciente. Justo al lado está la puerta principal (3). En la parte superior a la derecha está el coro (4), lugar donde se reúnen los religiosos para cantar sus oraciones. En la parte superior izquierda se encuentra la pila bautismal (5), de plata. Se accede al altar a través de unos anchos escalos.



Después del altar se encuentran dos lujosos sillones destinados a los obispos y otras presencias importantes, y justo en la pared del fondo, tras el altar, está el hueco donde se encuentra la imagen del nazareno (6). A su izquierda hay una puerta gruesa de madera que conduce a la sacristía (7). Dentro de la sacristía se pueden encontrar algunos objetos de valor, como una bandeja de plata y otros instrumentos destinados al culto. A la derecha de la imagen hay una puerta idéntica a la de la sacristía que conduce al hogar del párroco (8), sencillo pero espacioso. Todas las puertas están cerradas, y podrán ser abiertas con tiradas de *forzar mecanismos*. Si se usan ganzúas, no pasa nada. Si no, harán mucho ruido y el párroco se despertará si no pasan una tirada de Suerte con bonus de +25% y el párroco pasa una tirada de *escuchar* con bonus de +25%.

La imagen

Es una gran obra de arte. La expresión del nazareno denota una gran angustia, a la vez que tristeza y cansancio. Viste ropajes grises y porta una cruz de madera. Tiene una corona negra de espinas sobre su cabeza. Su cabello es oscuro. Tanto los ropajes como la cruz se pueden separar de la imagen. Su punto fuerte reside en sus proporciones prácticamente perfectas, y en la solemnidad que le ha otorgado el autor. Dicho de otra forma, se nota que es el verdadero hijo de Dios el que porta la cruz, y no un judío cualquiera. Su fuerza expresiva hará dudar a los PJS cuando la vean. Si no pasan una tirada de Resistencia x 3 (x 1 si son religiosos, x 5 si no son cristianos), díles algo como esto: “No has podido evitar detener tu mirada en el rostro del nazareno. Al mirar sus ojos sientes verdadera lástima por él, empiezas a pensar que todo esto es un error”. Con una pifia les dirás lo siguiente: “Detienes tu mirada en los ojos del nazareno. Una profunda tristeza te embarga mientras contemplas sus ojos. Empiezas a pensar que quedarás maldito por siempre al cometer semejante atrocidad. Te empiezas a poner bastante nervioso...”. Los demás PJS notarán esto si sacan u-

na tirada de *psicología*, y no necesitarán tirada para darse cuenta si el PJ sacó una pifia. La imagen se puede coger en brazos como si de una persona se tratase, tiene articulados los brazos y las piernas. Un PJ debería llevar la imagen y otro la cruz, para repartirse un poco el peso.

El robo

Los PJS podrían seguir varios caminos:

- Atacar al párroco, que es quien tiene la llave de la parroquia.
- Entrar en casa del párroco para buscar la llave.
- Usar un hechizo de abrir cerraduras con la puerta de la iglesia.
- Forzar la cerradura. Si lo hacen sin ganzúas harán bastante ruido. El PJ que la fuerce deberá pasar una tirada de Suerte con bonus de +25% o el párroco escuchará el ruido y saldrá a investigar. El PJ tendrá un malus de -25% a la tirada de *forzar mecanismos*, ya que el tipo de cerradura no es el habitual y es algo más compleja de lo normal.
- Tregar al tejado y descender por el campanario. Para ello podrán tregar por la casa del cura y tregar de nuevo las paredes de la iglesia desde el tejado de la casa del cura (su casa está adosada a la iglesia), pero deberían tener una cuerda de al menos 30 metros (o empalmar unas cuantas) y pasar tres tiradas de *tregar* con bonus de +50 para no caerse cuando estén descendiendo por el campanario. Si fallan deberán tirar por Agilidad x 3 para evitar caerse. Si sacan pifia se caen directamente. Si se caen recibirán un daño de 9D6 si cayeron en la primera tirada, 6D6 en la segunda y 3D6 en la tercera. Recuerda que podrán reducir el daño a la mitad con una tirada de *saltar*. Una vez dentro, deberán encontrar la manera de abrir la puerta, que sigue cerrada.
- Cualquier otra cosa que se les ocurra.

Cuando salgan de la iglesia con el pesado botín, deberán salir del pueblo cuanto antes. Si son altas horas de la noche (de las 2 a las 5) nadie les verá, pero de 12 a 2 de la noche

y de 5 a 6 existe un riesgo. El que tenga menos puntos de Suerte deberá hacer una tirada, y si no la pasa aparecerán 1D4 vecinos del pueblo (a saber lo que estaban haciendo a esas horas); si alguno de estos sujetos pasa una tirada de *otear* les verá y distinguirá perfectamente la imagen del nazareno, y sin duda alertarán a todo el mundo y les perseguirán.

A la salida del pueblo los PJS se verán sorprendidos por el grupo de bandidos del obispo, que les querrán quitar la imagen. Lucharán con fiereza (los pobres están desesperados por pillar unas perras para poder comer algo), pero en cuanto tengan la imagen y la cruz en su poder se irán. Si caen la mitad de ellos o más, los demás huirán.

Después de esto, si los PJS conservan la imagen y la cruz en su poder, no deberían tener más problemas para llegar al lugar de reunión con Francisco (fuera de Córdoba, por supuesto, pues unos individuos portando una imagen y una cruz llaman mucho la atención), que les dará la recompensa acordada: 500 monedas de plata a repartir entre todos, y no volverán a oír del tema hasta pasado un mes.

La persecución de la Fraternitas Vera Lucis

Al mes siguiente, uno de los PJS se enterará de que Francisco ha sido asesinado en Córdoba. La razón de esto es que la desaparición del nazareno ha llegado a oídos de Luis de Luna, pater cordubensis de la Fraternitas Vera Lucis, cuyos miembros han investigado por su cuenta y han pillado a Francisco, delatado por el propio obispo antes de llevarse a cabo el robo, y al que espionaron gracias a un topo de la banda de Homicidio al que han comprado. Francisco, bajo tortura, le dio las identidades de los PJS a Luis, que no se ha creído, por otra parte, que el obispo pueda estar detrás del robo de la cruz, cosa que piensa averiguar cuando capture a los PJS. Pero el asesinato de Francisco sólo ocurrirá si los PJS consiguieron llevarle la cruz. Si los

bandidos les robaron la cruz, en su lugar será asesinado un PNJ con lazos afectivos especiales hacia uno de los PJS (debe residir también en la ciudad), y si Francisco fue asesinado, este PNJ será asesinado tres días después (es decir, que morirá de todas formas). El PNJ será asesinado por error por la Fraternitas, creyendo que se trataba del PJ (por lo que deberá ser de su mismo sexo). La identidad del PNJ queda a discreción del DJ.

Si los PJS siguen sin investigar habrá un tercer asesinato de alguien cercano a ellos, y si hay un cuarto se cobrarán la vida de uno de los PJS.

Alrededor de uno de los asesinatos (pero no el de Francisco, ya que los monjes lo enterrarán e impedirán que los PJS investiguen en el monasterio) deberían encontrar las siguientes pruebas, cada una con una tirada de *buscar* en el orden en que aparecen:

- Un pequeño trozo de metal: los PJS guerreros lo reconocerán enseguida como un trozo de una hoja de espada. Si la llevan a un herrero les dirá que parece el metal utilizado en la construcción de una espada normal.
- Un trozo de naipes: si alguno de los PJS han estado antes en el mesón de las Tafurerías, podrían investigar en la collación de San Andrés, específicamente en los mesones de la Plaza de San Salvador, lugar donde se sabe que se juega a los naipes clandestinamente.

Descubrirán que estos objetos no pertenecen al asesinado porque si registran un poco verán que ni poseía arma alguna ni encontrarán el resto del naipes ni barajas de cartas, ni nada relacionado con el juego (y de todas formas, al ser familia del PJ, se supone que este lo conocía lo suficiente como para llegar a esta conclusión).

También verán que toda la casa está patas arriba, se nota que han estado buscando algo (con una tirada de Percepción x 3).

En los mesones

Los PJS tienen dos pistas: saben que el asesino juega a las cartas y que tiene una espada a la que le falta un pequeño trozo en el filo. Esto hace que los primeros sospechosos sean Homicio y su banda de ladrones y tramposos, que se dedican a ganar dinero cortando las bolsas de los despistados que se acercan a contemplar los puestos de los mercaderes de la Plaza de San Salvador y atrayendo a “primos” al mesón de las Tafurerías, donde les sacan la pasta a base de hacer trampas jugando a los naipes. Se puede encontrar a Homicio en el mesón, rodeado de algunos de sus hombres mal encarados, algunos de los cuales llevan sus espadas envainadas (para más información, consulta la parte III del capítulo I). Si preguntan sin rodeos sobre el asesinato a Homicio, éste les dirá que él no ha tenido nada que ver, lo cual es verdad. Justo cuando los PJS vayan a salir del mesón, hazles tirar por *otear*. Quien pase la tirada verá un hombre que se acaba de sentar en una mesa y que juega a las cartas con otros. Lleva una espada al cinto, pero no tiene vaina, y lo más interesante... ¡Su hoja está mellada! Los PJS deberían de actuar con precaución, ya que este es un hombre de Homicio, quien saldrá en su defensa si lo atacan. Lo mejor es esperar que salga, pillarlo por sorpresa e inmovilizarlo. Dirá bajo tortura que él estuvo presente en el asesinato, pero que sólo es un cómplice. Él fue el encargado de espiar a uno de los PJS y de conducir a los asesinos a su casa (o a casa del familiar asesinado, a quien seguiría por error), un total de diez hombres. Con otra tirada de tortura dirá el lugar donde se encontraron, que es en la Iglesia de San Andrés, el domingo, durante la misa a la que acuden los enfermos del Hospital de la Sangre. No sabe quiénes son ni dónde encontrarlos.

Todos al acecho

A los PJS no les queda otro remedio que acudir a la iglesia el domingo y tener los ojos abiertos en busca de pistas. La iglesia es bastante sencilla. Dentro una hilera de banque-

tas de madera flanqueadas por multitud de cirios conduce al altar, detrás del cual se encuentra la imagen del apóstol San Andrés. Antes de que se presente el párroco, la gente comenzará a llegar y ocupará las primeras bancas (los PJS no deberían acudir armados a la iglesia, al menos no con armas claramente visibles), y luego aparecerá un tipo delgado y con sobrios ropajes, aunque con porte de persona importante, seguido de los enfermos del Hospital de la Sangre, que está enfrente de la iglesia, y algunos de los encargados del hospital. A cualquiera que pregunten les dirá que el tipo es Luis de Luna, fundador del hospital y además Secretario del Concejo de Córdoba. Verán que los enfermos son en realidad locos que no prestan la más mínima atención a la misa y que emiten gemidos y mantienen sus miradas perdidas. Dos o tres de ellos tienen las manos atadas y la boca amordazada (pues Luis sospecha que sean brujos). En un momento dado, Luis se encontrará con la mirada de los PJS y se mostrará sorprendido, aunque lo intentará disimular. Los PJS pueden descubrir su sorpresa con una tirada de *psicología*. Entonces, disimuladamente, saldrá de la iglesia (se ha dado cuenta de que los PJS son las personas que busca, por la descripción que hizo de ellos el asesinado). En ese momento sólo lleva encima un cuchillo. Irá directamente al hospital y cerrará sus puertas. Si los PJS llaman, uno de los encargados abrirá un postigo y les dirá que don Luis se sintió mal durante la misa y que está indispuerto. Pero claro, al final de la misa volverán a abrir las puertas del hospital para meter allí a los locos.

Los PJS podrían tomar varios caminos:

- Intentar introducirse en el hospital
- Esperar a que salga Luis

Si se meten en el hospital disfrazados de locos o de cualquier otra forma, Luis habrá tomado precauciones y estará bien preparado. Unos diez enfermeros se abalanzarán sobre los PJS, los inmovilizarán y los meterán en celdas atados de pies y manos y los amorda-

zarán, y cuando Luis venga a verlos los bajará a unos sótanos donde los torturará hasta la muerte... Pero los PJS aún tendrían una oportunidad si son capturados, antes de que Luis venga a por ellos, pues en las celdas contiguas a ellos hay un par de PNJS magos que están usando los hechizos de *Liberación* y *Abrir cerraduras* para escapar de allí...

Si esperan a que salga Luis, verán salir a unos tres enfermeros que toman distintas direcciones.

- El primero se mete en un mesón y se encuentra con unos amigos, y luego se va a su casa en la collación de Santa Marina y San Lorenzo acompañado por ellos.
- El segundo hace exactamente igual que el primero, pero visita un mesón distinto y se va solo a su casa, que está en la collación de San Salvador y Santo Domingo.
- El tercero comienza a dar vueltas por varias calles sin dirigirse a ningún sitio en particular, pero procurando tomar la dirección de las calles más concurridas, y al cabo de un rato vuelve al hospital (todo esto para despistar a los PJS).

Minutos después sale un cuarto enfermero que se dirige a avisar a los miembros de la Fraternitas, que están en un mesón de la collación de San Nicolás de la Ajerquía. Doblan en número a los PJS. Si los PJS siguen al enfermero le verán hablar con unos tipos normales y corrientes, pero armados. Es decir, que no se darán cuenta de que pertenecen a la Fraternitas. Los PJS deberían darse cuenta de que son demasiados como para enfrentarse con ellos, y que deberían pillarlos uno por uno. Lo primero que harán será acudir al Hospital de la Sangre, pero si no tienen un encuentro con los PJS, más tarde cada uno se dedicará a hacer sus cosas. Vamos a suponer que hay un máximo de diez miembros de la Fraternitas emparejados en tres o cuatro grupos (si crees que debería haber más, te dejo a ti el trabajo de describir lo que hacen durante el día, y si hubiera menos, simplemente elimina a tu gusto los

PNJS que no sean necesarios), y presentaremos en una tabla lo que van a hacer a lo largo del día. Los PJS podrán seguirlos con tiradas de *discreción*. Con un fallo les pierden la pista y con una pifia son descubiertos y reconocidos por el PNJ (por la descripción que hizo Francisco o el familiar de los PJS mientras era torturado). Llegada la noche, o si caminan por calles silenciosas y solitarias, los PNJS tienen derecho a una tirada de *escuchar* si los PJS fallan la tirada de *discreción*.

9:00 Todos duermen en un mesón de la collación de Santa Marina y San Andrés; a esta hora se despiertan y bajan a desayunar, sin olvidar sus armas, las cuales guardan en sus vainas.

10:00 Se dirigen al Hospital de la Sangre, donde se reúnen con Luis y los demás miembros de la Fraternitas. Entre todos se ponen al tanto de nuevas pistas sobre los profanadores de la imagen (los PJS) si tienen algo nuevo que aportar. Luis reparte el trabajo de investigación entre los diferentes grupos.

11:00 Los grupos indagan por diferentes barrios (collaciones) por separado. Preguntan a la gente, tal vez entran en alguna casa abandonada pensando que es ahí donde podrían esconderse los PJS, visitan algunas tabernas e investigan sus habitaciones, acuden a alguna iglesia o algún monasterio, miran por plazas concurridas, etc.

15:00 Todos los grupos hacen una parada para comer más o menos alrededor de esta hora, pero lo hacen por separado (es decir, que no quedan todos los grupos para comer juntos en la misma taberna).

16:00 Más o menos una hora después reanudan su búsqueda, y lo harán hasta que comience a oscurecer, pues saben que la noche otorga poderes a los adoradores del diablo a quienes suelen perseguir.

19:00 Es el momento en el que se los puede encontrar más relajados, se reúnen todos en el mesón donde se alojan, cenan, beben y algunos se divierten con las prostitutas. Se suelen separar según lo que estén haciendo:



habrá un grupo al que le guste beber y se sienten en torno a una mesa en la taberna (si están borrachos tendrán malus de -25 a -50 a todas sus acciones dependiendo de lo borrachos que estén), otros subirán a sus habitaciones con alguna prostituta, otros incluso podrían salir a dar un paseo, acompañados o en solitario.

Este patrón se seguirá todos los días, pero ten en cuenta que si los PNJS descubren a los PJS podrían no querer llamar su atención y pillarlos por sorpresa. Como Luis sabe por dónde andan cada uno, puede reunirlos a todos en una hora y dar caza a los PJS.

Para dar un poco de emoción a la cosa y que no pase todos los días lo mismo, podrías introducir los siguientes eventos, cada uno un día diferente:

- El grupo que siguen los PJS siguen una pista falsa y se introducen en el escondite de una pequeña banda de ladrones (podrían pertenecer a la banda de Homicio). Surgirá un enfrentamiento entre ellos, momento que pueden aprovechar los PJS para unirse a los ladrones en la lucha y enfrentarse a los de la Fraternitas. Si deciden esperar escondidos, los de la Fraternitas abatirán a los ladrones sin ningún problema y sin que reciban heridas de ellos.

- Esta pelea podría producirse en una taberna concurrida, debido a que alguien se está

sintiendo observado y descubre que los de la Fraternitas le están siguiendo (de nuevo una pista falsa), y monta una pelea para escabullirse de ellos.

- Una persona a la que se haya acercado el grupo de la Fraternitas para preguntar podría avisar a los PJS de que les están buscando y decirles a dónde se dirigen exactamente (por las pistas que les haya dado) para que los PJS puedan tenderles una emboscada.

- Esta misma persona podría decantarse a favor del grupo de la Fraternitas y avisarles a escondidas de que el grupo de PJS les está siguiendo. Se las arreglarán para darles esquinazo y tender una emboscada a los PJS.

- También puedes hacer que el grupo de la Fraternitas realice una buena acción. Tal vez esto no se lo esperen los PJS, que seguramente los vean como gente malvada y despiadada. Uno de los miembros del grupo podría hacer algo por un PJ, ayudarlo en una emboscada de unos ladrones, empujarlo para que no lo arrolle un carro tirado por un caballo desbocado, etc. Éste no reconocerá al PJ en un principio, y podría incluso hacerse amigo de los PJS, pero en cuanto se entere de quiénes son no dudará en matarlos (así se darán cuenta de lo fanáticos que son).

Ten en cuenta que a medida que vayan eliminando a los diferentes grupos, los miembros de la Fraternitas estarán mucho más alarmados por la desaparición de sus compañeros y se pondrán más alerta.

Pero claro está que los PJS no tienen por qué haber descubierto que Luis de Luna los miraba de forma extraña, o pudieron entretenerse demasiado con los tres enfermeros que salieron antes del que fue a avisar a los hombres de la Fraternitas. Si esto fuera así, los PJS se podrían ver sorprendidos en cualquier momento por ellos. Esto también puede ocurrir si los PJS pierden el rastro de uno de los PNJS a los que estuvieran siguiendo y éstos advirtieran su presencia. Entonces se cambiarán las tornas y serán los PJS los acechados. Por otra parte, los PJS también po-

drían descubrir a uno de los grupos por casualidad y dedicarse a vigilarlo. En cualquier caso, como DJ, eres libre de manejar la situación a tu gusto y dirigir el desarrollo de la aventura de la forma que consideres más oportuna.

La aventura transcurrirá normalmente hasta que quede un solo grupo de la Fraternitas. Cuando esto ocurra, este grupo no saldrá del Hospital de la Sangre a la hora a la que salen siempre, sino que se quedará allí. A estas alturas saben que están siendo observados, así que Luis dirá a uno de los enfermeros que se dirija a su casa y luego vuelva para ver si puede descubrir a los PJS. Los PJS sólo verán salir al enfermero, pero si no siguen no lo verán llegar y éste los descubrirá si están vigilando el hospital. A partir de entonces Luis sabrá dónde se encuentran a través de este “enfermero – espía”. Los PJS deberían vigilar el hospital, pero tal vez al ver que no sale el grupo que están persiguiendo se huelan algo raro y quieran irse de allí. En este caso no importa cómo, pero deben ser descubiertos por el espía para continuar con el final de esta parte de la aventura, que es algo más lineal.

La trampa

Mientras tanto, el Concejo de Córdoba ha abierto una investigación para descubrir a los asesinos de Francisco, la cual está en manos de un grupo de alguaciles de espada. Luis lo sabe, y se le ha ocurrido una buena idea para quitarse de encima a los PJS. Algunos espías de Luis han estado observando los movimientos de estos alguaciles de espada para asegurarse de que no les siguen la pista. El plan de Luis es el siguiente. En este punto los PJS no saben que Luis les ha descubierto, así que dará instrucciones para que el grupo de la Fraternitas aparezca ante sus ojos fingiendo que no los han visto, mientras miran continuamente en ambas direcciones (lo cual hará pensar a los PJS que los están buscando o que van a hacer algo sospechoso). Se dirigirán al lugar donde están investigando los

alguaciles de espada, pero llegarán hasta allí a través de calles muy concurridas en las que se agolpa el gentío y es casi imposible avanzar sin dar empujones. En uno de estos empujones, el “enfermero – espía” de antes se las arreglará para introducir un pequeño objeto en las ropas de uno de los PJS. Este objeto podría ser un rosario, un anillo, o algo pequeño típico de un monje; se trata de un peculiar objeto perteneciente a Francisco. El PJ no se dará cuenta de nada a menos que pase una tirada de Percepción x 1 (lo cual podría cambiar mucho las cosas). El caso es que los de la Fraternitas avanzarán despacio, cerciorándose de que los PJS les están siguiendo (para darse cuenta de esto, de nuevo una tirada de Percepción x 1) pero sin dejar que se acerquen demasiado, ya que los PJS podrían aprovechar la confusión de la muchedumbre para apuñalarlos por la espalda. Al llegar donde se encuentran los alguaciles desaparecerán de los ojos de los PJS, el “enfermero – espía” chocará con el PJ al que le introdujo el objeto cuando estén cerca de los alguaciles, y cuando el objeto llegue a parar al suelo, el espía gritará acusando a los PJS del asesinato de Francisco, ante lo cual los cinco o seis alguaciles procederán a detenerlos, y si se resisten, los miembros de la Fraternitas se unirán a los alguaciles. Los PJS serán torturados hasta que confiesen el robo de la imagen del nazareno (no podrán confesar que han matado a Francisco porque no lo han hecho, pero confesarán el robo). En el juicio se presentarán



cargos por robo; prácticamente los PJS están acabados, ya que el robo de una imagen es un sacrilegio que se castiga con la muerte. Los juicios se harán por separado para cada PJ. Si alguno consigue librarse de la condena a muerte, mejor, así podrá pensar algo para salvar a sus compañeros. Sin embargo, al juicio acudirá alguien de La Rambla con amigos influyentes en el Concejo que pedirá que los PJS sean ejecutados en La Rambla.

El final

Los PJS condenados a muerte serán conducidos a La Rambla acompañados de un grupo de alguaciles (máximo tres), un miembro del Concejo y un verdugo. Si quedó algún PJ libre podría intentar detenerlos y liberar a sus compañeros por el camino, pero si lo consigue, Luis y los demás miembros que quedan de la Fraternitas Vera Lucis los capturarán y los llevarán a La Rambla. Una vez allí, todos los vecinos del pueblo estarán esperando a los culpables de la desaparición de la imagen. Les arrojarán tomates, hortalizas, piedras y escupitajos, les pondrán la zancadilla y alborotarán tanto que los PJS deben, paradójicamente, temer por su vida antes de que sean ejecutados. Los alguaciles apenas pueden contener al gentío. Sin embargo, justo en ese momento aparecerá el cura gritando a diestro y siniestro que la imagen está de nuevo en la iglesia. Mucha gente irá a la iglesia, estupefacta por tan buenas nuevas y olvidándose de los PJS. El séquito encargado de ejecutar a los PJS también se quedará aturdido y sin saber qué hacer. El miembro del Concejo irá a la iglesia y pedirá a los alguaciles que vigilen a los PJS. Y en este momento ya todo depende de una cosa: ¿te acuerdas de Enrique, el muchacho de La Rambla al que encontraron los PJS siendo víctima de las bravuconerías de unos matones? Pues bien, si los PJS ayudaron a Enrique, éste aparecerá sigilosamente y cortará las ataduras de los PJS, uno por uno, y les proporcionará unos cuchillos. En cuanto los alguaciles vean que los PJS están libres intentarán reducirlos. A estos se unirán los

miembros de la Fraternitas Vera Lucis, que estaban espiando para cerciorarse de que los PJS eran ejecutados. Enrique les ayudará, pero en cuanto lo hieran huirá. Los PJS se verán obligados a luchar con cuchillos (por lo que deberían buscar el melé), pero en cuanto consigan deshacerse de algunos de sus enemigos podrán coger sus armas. Si en cambio no ayudaron a Enrique, este no les ayudará a ellos, y los miembros de la Fraternitas, al ver que tal vez no vayan a ser ejecutados, aprovecharán este momento para atacarles. Seguramente los alguaciles quieran impedirlo y se enfrenten a ellos, pero los PJS están maniatados, y tal vez lo único que puedan hacer es esquivar, correr... y rezar. La mejor solución en este caso sería correr hacia la iglesia, donde se agolpa la gente en estos momentos, y confundirse entre ellos (con tirada de *discreción*), ante lo cual los de la Fraternitas se verán obligados a retirarse, y además no entrarán armados a la iglesia.

Puntos de Aprendizaje

- Por llevar la imagen a Francisco: 10 PA
- Por deshacerse de todos los miembros de la Fraternitas Vera Lucis: 20 PA
- Por ideas e interpretación: hasta 10 PA

PARTE II: HISTORIA DE UNA IGLESIA Y UNA GUERRA

Apunte histórico

Aunque en el transcurso de la aventura he intentado ser más o menos fiel a los hechos históricos, muchas veces también he fantaseado un poco en pro de la aventura. Es lo que ocurre con esta parte de la historia que os presento ahora. Ahora la historia gira en torno a la iglesia del Santi Spiritus. Su historia es la siguiente: cuando Pedro I estuvo acampado en el cerro del Mentidero, lugar cercano a La Rambla, durante el sitio de Aguilar, la villa de La Rambla pidió al rey que en atención a que éste pueblo era punto de parada en el camino real de Granada y los viajeros tenían que pernoctar en él, se le concediese la gracia de que a la salida del mismo

y contiguo a dicho camino se estableciese un convento de antonianos con hospedería para viajeros, hospital para los mismos y para los vecinos del pueblo. El rey mandó a Alburquerque (¿lo recuerdan?) que extendiese la Real Cédula otorgando la gracia pedida que lleva la fecha del 25 de febrero de 1353. Las obras duraron diez años y tomaron posesión del convento e iglesia los Canónigos Reguladores de San Agustín, dedicándola a San Antonio Abad.

Así pues en el transcurso de esta parte se fantasea con un intento de construir una iglesia para guardar en ella la imagen del nazareno. La villa de La Rambla pide al rey la construcción de la iglesia, pero éste está demasiado ocupado en su guerra contra Coronel, y el malvado obispo se aprovecha de esta situación, hace creer a Men Rodríguez que va a levantar la iglesia para que él acepte ir a luchar contra Coronel pero todo queda ahí. Al final se supone que los PJS descubren los verdaderos planes del obispo, y cuando Men Rodríguez muere en la guerra, la ayuda económica desaparece y no será hasta el año siguiente cuando el rey escuche al pueblo de La Rambla y le conceda la construcción de la iglesia.

Introducción

La parte II transcurre aún entre Córdoba y La Rambla, un mes después de lo acontecido en la parte I. Gracias a Carlos y a su buen manejo de la situación, el obispo ha conseguido engañar a todo el mundo y comenzar la construcción de una iglesia para albergar en ella la ya famosa imagen del nazareno, aunque personalmente lo que ha conseguido al comenzar a construir la iglesia es ganarse a Men Rodríguez como aliado. El obispo no puede ni tiene intención de hacerse cargo del gasto que va a suponer la construcción de la iglesia; en lugar de esto fue a La Rambla y habló a los vecinos del pueblo durante la misa, animándoles a ayudar en la construcción de la iglesia. Algunos monjes del Monasterio de los Trinitarios de Córdoba se han desplazado aquí para trabajar con el fin

de ganar dinero para la iglesia. Lo único que pueden hacer ellos es vender sus productos (pan y poco más) en el mercado del pueblo. Por otro lado, Men Rodríguez llegó a La Rambla cuando acudió el obispo para concienciar a las gentes del pueblo para que hicieran el esfuerzo por su tan querida imagen del nazareno, y al comprobar que la iglesia iba a ser construida aceptó de inmediato unirse a los planes del rey. Pero el obispo ha visto una buena fuente de ingresos en la imagen, ya que muchos viajeros acuden al pueblo sólo para verla y aportan alguna ayuda económica para la construcción de la iglesia, y quiere impedir a toda costa que ésta se construya. Si el presupuesto no es suficiente y no avanza el proyecto, la gente de La Rambla se desilusionará y perderá interés, y entonces el obispo podrá requerir la imagen para que pueda ser guardada en un lugar "digno de ella" (lo que quiere es quedársela y venderla por una fortuna, el muy jodío...).

Sobre el desarrollo de esta parte

A continuación se dan los datos necesarios para que se pueda desarrollar esta parte del capítulo, pero tal vez te sorprendas al ir leyendo y ver que la acción no se desarrolla de forma más o menos lineal, como suele ocurrir. Es decir, no te encontrarás con un texto del tipo "Ahora pasa esto y después esto otro". Me limitaré a ofrecer todos los datos necesarios, pues en esta parte va a primar la investigación sobre la acción, de forma que pueden ocurrir cosas muy distintas dependiendo de lo que hagan los PJS y

Carlos

Es el pescador que hizo el teatro en la iglesia e hizo creer a todo el mundo que la imagen había obrado un milagro con él. Carlos no es una mala persona en realidad, le gustó la idea de que se construyera una iglesia para el nazareno, y además estaba necesitado de dinero. Gracias a la suma que le ha dado el obispo ahora está más tranquilo y sale menos a pescar. Además de vez en cuando se acerca a la iglesia para ayudar en lo que pueda, pues sufre de cierto sentimiento de culpa por haber engañado a tanta gente y quiere mitigarlo ayudando. Jamás confesará la verdad si no es bajo tortura. Sin embargo, el obispo ha contratado a un espía para que le mantenga informado de sus movimientos y le ha dado orden de asesinarlo si detecta en él alguna intención de confesar la verdad. Lunes, miércoles y viernes sale a faenar al río Salado, cercano a Santaella, a unos 7 kilómetros. Si no le va bien se encamina un poco más hacia el sur, hasta el río de Cabra, que pasa cerca del señorío de Aguilar y está a 15 kilómetros de La Rambla. Otros días viaja hacia el norte para faenar en el río Guadajoz, que está a unos 25 kilómetros del pueblo. El resto de los días trabaja en las obras de la nueva iglesia.

Cristóbal

Es el cura de la parroquia de Santa María, donde se encuentra la imagen actualmente. No está nada contento con el cambio de residencia de la imagen. El obispo ya se olía esto, y, con su peculiar malicia, le dijo que la única posibilidad de que la imagen se quedara en la parroquia es que "lamentablemente" no pueda construirse la iglesia. Así que será el cura, y no el obispo, el que contrate a unos matones para que se hagan con el control de la cantera que está a las afueras del pueblo. Estos matones echarán por la fuerza a los canteros que trabajan allí extrayendo y cortando las piedras y obligarán a pagar un impuesto a los que quieran hacer uso de ella. Por otra parte el rey está muy ocupado en sus propios asuntos y no podrá a-

tender la denuncia de este hecho hasta dentro de bastante tiempo. Este inconveniente paralizará las obras de la iglesia. Francisco podría contratar a los PJS para echar de allí a los matones. Cristóbal reconocerá haber contratado a los matones si lo acusan cuando ya los hayan echado y se arrepentirá profundamente de ello, y para demostrarlo dedicará todas las limosnas que reciba de los feligreses a los gastos para la construcción de la iglesia.

Francisco

Si Francisco fue asesinado, otro monje se hará cargo de la iglesia e irá frecuentemente por allí. Francisco (o el otro monje) está muy interesado en la construcción de la iglesia, quizá el que más, y se desesperará cuando, pasado un tiempo, vea que el presupuesto no alcanza para continuar con las obras. Es en ese momento en el que interrogará al tesorero y contratará a los PJS para que lo vigilen. Francisco suele decir unas palabras de aliento todos los domingos a los que se acercan a trabajar allí, y les ofrece algo de pan y cerveza gratis.

Rafael

Es el tesorero que se encarga de reunir todo el dinero destinado a la construcción de la iglesia. Cada semana viaja a Córdoba con la excusa de informar al obispo sobre la marcha de las obras y ocuparse de otros menesteres, como buscar mano de obra barata o buenos maestros albañiles, pero en realidad le entrega la mitad del dinero y él se queda parte del mismo. Rafael es considerado un hombre honrado, a nadie se le ocurrirá sospechar de él, pero su creciente ambición le perderá. Si los PJS lo acusan de despilfarrar el dinero, fingirá hacer gala de su honradez confesando que unos ladrones le robaron en la Plaza de San Salvador de Córdoba, y después se mostrará muy cabizbajo y dirá que quiere dejar el puesto por incompetente, pero este fingido sentimiento de culpa le resultará simpático a los presentes, que le animarán a seguir como tesorero, aunque le asig-

narán una escolta en sus viajes a Córdoba (buena oportunidad para que los PJS lo vigilen de cerca si son contratados para este cometido). Pero seguramente les sonará a los PJS la Plaza de San Salvador; es el centro de operaciones de Homicidio. Podrían investigar para ver si es verdad que uno de sus hombres le robó a Rafael. Este siempre saldrá de la residencia del obispo con la mitad del dinero que llevaba. En caso de ser descubierto por los PJS, en cuanto estos corran la voz, Rafael se encargará de acusarlos a ellos, alegando que le tienen amenazado y le obligan a entregarles parte del dinero, y la verdad es que son los PJS los que llevan la de perder, pues desde lo del embrollo con el robo de la imagen no han caído muy bien entre los vecinos del pueblo. Tal vez los PJS tengan que huir y no aparecer más por allí, pero Francisco confiará en ellos y será el único que crea en su inocencia y en la culpabilidad de Rafael, a quien por otra parte se le asignará otra escolta que tiene la orden de atacar a los PJS en cuanto les vean.

Men Rodríguez

Este caballero acudirá una vez durante la aventura para comprobar cómo van las obras. Si los PJS le comunican las dificultades en las que se encuentra la construcción, Rodríguez puede ser un comodín que puede servir de ayuda a los PJS en caso de que las cosas se les pongan demasiado feas. Si necesitan apoyo militar les proporcionará un par de hombres de armas, y si puede ayudar de cualquier otra forma lo hará, dentro de la lógica de lo posible.

Isidoro

El obispo vigila de cerca los acontecimientos gracias a Rafael, el tesorero, y a su espía, cuya existencia desconoce Rafael. El espía también tiene instrucciones de asesinar a Rafael si lo pillan, para que no confiese que todo es obra de él mismo. Al comenzar esta parte, el obispo no sabrá que los PJS andan por ahí intentando chafarle los planes, aunque tal vez los PJS no sepan nada sobre el obispo; lo

divertido es que la persecución que sufrieron por parte de la Fraternitas Vera Lucis la organizó él ofreciendo en bandeja la pista de los PJS a Luis de Luna sin que éste lo supiera. En cuanto el obispo se entere de que los PJS están otra vez molestándole contactará con Luis de Luna a través de otra persona para que vuelva a perseguirlos. Por ejemplo, si los PJS se encargan de escoltar a Rafael, el tesorero, podría propiciar el encuentro entre los PJS y Luis de Luna mientras se encuentran en Córdoba. En el transcurso de la aventura los PJS pueden darse cuenta de que es el obispo el "malo de la película", y sería aún mejor si se enteraran de alguna forma de que además por su culpa los persiguió Luis de Luna. En este caso tal vez los PJS quieran capturarlo o tenderle alguna trampa, pero debes hacerles comprender, con hechos, de que un obispo tiene un buen respaldo y no es una pieza asequible para ellos. Tal vez en este caso deberías ofrecer la ayuda de un PNJ poderoso, como Men Rodríguez, que sería perfecto, ya que en este caso va totalmente en contra de los intereses del obispo. Pero eso sólo si quieren cazarlo, porque pueden limitarse a chafar sus planes, haciendo frente a todos los impedimentos y consiguiendo que la construcción de la iglesia sea finalmente plausible.

Rodolfo

El espía que ha contratado el obispo. Se trata de un ladrón de mediana edad muy ducho en habilidades de espionaje y sigilo (competencias de percepción y *discreción*). Los asesinatos los cometerá de la forma más limpia y silenciosa posible, pero si no tiene más remedio usará su ballesta en presencia de los PJS si éstos están interrogando a aquellos de los que Rodolfo se encarga de espiar (Carlos y Rafael); en ese caso esta sería una buena ocasión para permitir a los PJS hacer una tirada de *otear* para que tengan la posibilidad de ver una sombra que se desliza rápidamente y desaparece, de forma que puedan seguirle la pista.

Luis de luna (otra vez)

Este personaje puede jugar un papel en contra de los PJS al principio, pero si descubre de alguna manera lo que está haciendo el obispo, aunque se muestre algo indiferente (ya que lo único que le obsesiona es eliminar a todos los adoradores del demonio), puede reconciliarse con los PJS e incluso prestarles algo de ayuda. Los ataques contra ellos los perpetrará principalmente cuando éstos visiten Córdoba, aunque si ve que ya no van por allí se atreverá a mandar algunos de sus efectivos a La Rambla para buscarlos.

Los vecinos del pueblo

De ellos podrán saber los PJS sobre el milagro que obró la imagen sobre Carlos. Todos se mostrarán muy colaboradores en lo que se refiere a la construcción de la iglesia, algunos incluso acudirán a trabajar allí. De todas formas no serán muy amigables con los PJS, de los que aún sospechan que tienen algo que ver con la desaparición de la imagen, aunque en un principio crean lo del milagro.

Descripción de La Rambla

Se trata de una villa de unos mil habitantes, muchos de ellos se dedican a la agricultura y la ganadería, aunque también podemos encontrar artesanos y mercaderes que se reúnen en dos plazas centrales.

1 – Parroquia de Santa María. El lugar de donde los PJS robaron la imagen del nazareno. Esta imagen se encuentra aquí de forma provisional hasta que terminen las obras de la nueva iglesia. Adosada a la parroquia está la casa del párroco. Para una descripción detallada consulta la parte I.

2 – Castillo. Se trata de un antiguo castillo erigido por los moros hace siglos, cuando La Rambla era Al-Ramla y estaba bajo dominio musulmán. Ante cualquier peligro los vecinos suelen acudir a él, pues aún puede resguardarlos de los ataques y de los saqueos, aunque no sería un gran obstáculo en caso de asedio. Posee mazmorras donde se

encierra a los delincuentes y una entrada secreta (v. más abajo).

3 – Mercados. Se distribuyen en dos plazas muy cercanas entre sí. A él acuden mercaderes que suelen recorrer la Campiña (una región de la provincia de Córdoba) e incluso algunos que vienen de lugares más lejanos. En torno a estas plazas se concentran los diferentes gremios.

4 – Casa de Carlos el pescador. Aquí se hospeda Carlos junto con su esposa. Cerca de su casa hay una fuente donde suelen acudir las mujeres para lavar la ropa y donde a veces los niños (y algún que otro adulto) se bañan y jueguean.

5 – Obras de la nueva iglesia. De este lugar sale un continuo ruido de martillos y mazos. Todos están muy ocupados trabajando en los cimientos. Hay muchos vecinos dando martillazos, pero también hay una cuadrilla de trabajadores cuyo patrón es el maestro constructor que ha sido contratado por Francisco. Aparte de estos, los únicos que reciben un sueldo por trabajar en la iglesia son los de la cuadrilla de canteros, que cortan las piedras de la cantera del cerro del Mentidero y las acarrear hasta aquí con ayuda de carros. Los carpinteros y demás personal de la construcción pertenecen al propio pueblo y trabajan gratis y por propia voluntad, deseados de que la imagen del nazareno tenga su iglesia.

6 – Cantera. El lugar de donde se obtiene la piedra para las obras. Es una suerte que se encuentre tan cerca, ya que así no hay que gastar dinero en el transporte de las piedras.

Otros lugares de interés:

Plaza de San Lorenzo: San Lorenzo es el patrón de La Rambla, y tiene una plaza en cuyo centro se alza una estatua dedicada al santo. Alrededor de esta plaza vive la gente mejor acomodada de la villa.

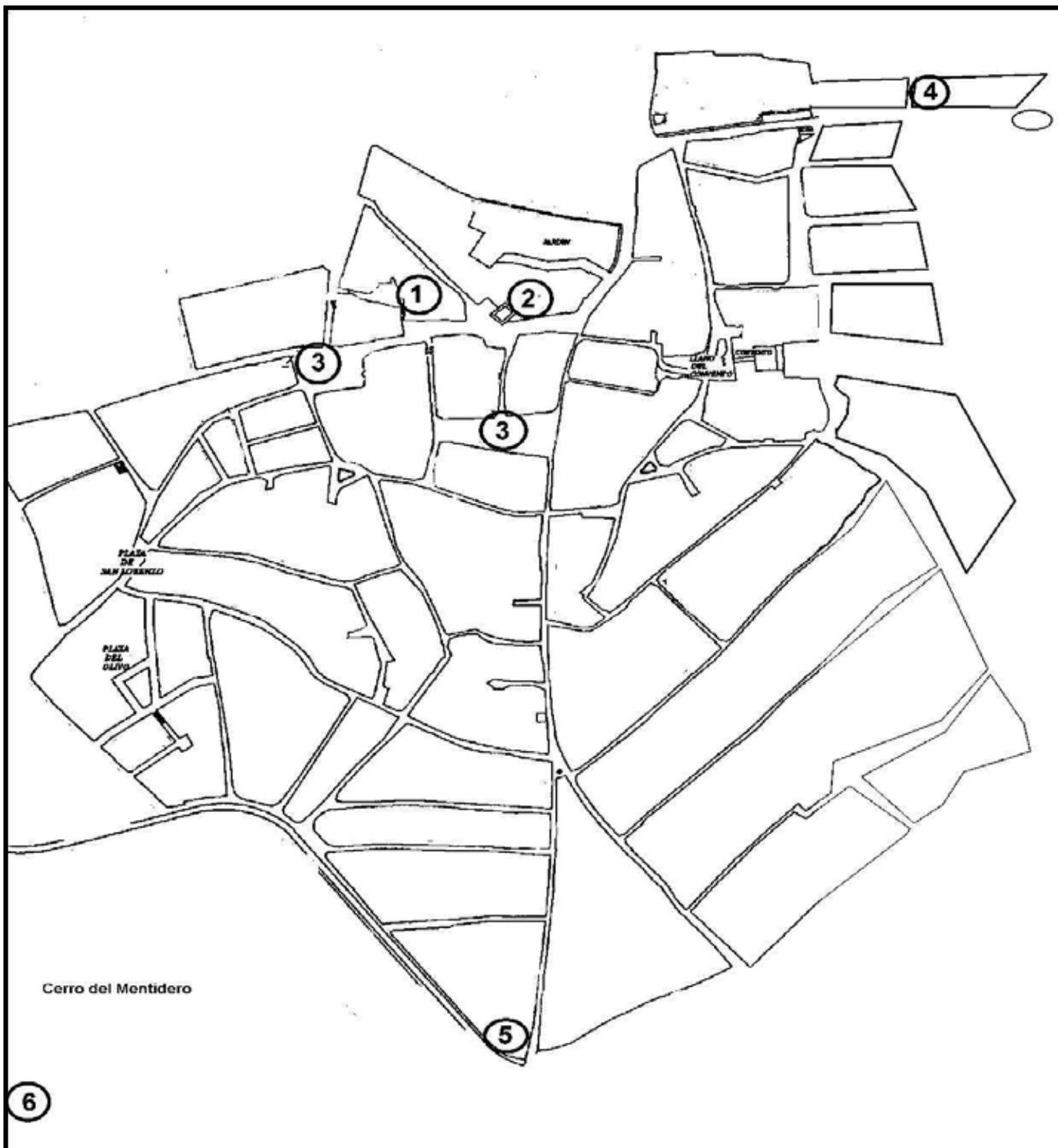
Plaza del Olivo: Otra zona residencial con un pequeño parque, también aquí vive gente acomodada.

Jardín: Se trata de una zona verde perteneciente antiguamente al castillo. Aunque está algo descuidada, muchos niños suelen acu-

dir a este lugar para jugar, y también alguna que otra pareja de enamorados, ya que la vegetación ha crecido tanto que resulta fácil esconderse de las miradas inquisidoras. Cualquiera que venga a esconderse en este lugar recibirá un bonus de +25%, y aquellos que busquen alguien que se haya escondido aquí recibirá un malus de -25%. Además, desde este jardín se puede acceder al castillo a tra-

vés de una entrada secreta en su extremo suroeste, donde hay un estanque que se alimenta de un torrente de agua que sale por sendos agujeros en la pared. Para entrar al castillo por aquí hay que sumergirse en el estanque y pasar a través de un agujero que hay por debajo del nivel del agua. Se tarda tres asaltos buceando hasta alcanzar un lugar donde se encuentra una trampa enre-

jada que forma parte del suelo del castillo. Sin embargo, la fuerte corriente puede arrastrar a cualquiera que quiera entrar por aquí, por lo que deberá pasar una tirada de *nadar* una vez dentro, quedando atrapado durante cada asalto que se falle la tirada, y tres si se pifia (no olvides que por cada asalto sin respirar se pierden 2 puntos de Resistencia). Casi todo el pueblo conoce la existencia de



esta entrada secreta, pero nadie revelará su existencia a los PJS (tan sólo tal vez Enrique, si lo salvaron de los matones).

Convento: Posee una pequeña iglesia auxiliar de la Parroquia de Santa María. En él viven medio centenar de monjas dominicas. Algunas de estas monjas suelen reunirse en el llano del convento, donde realizan algunas actividades, como por ejemplo dar clases a los niños (separados entre las familias pudientes y los más pobres) o sacar en procesión una imagen de la virgen cuando necesitan ahuyentar enfermedades, hambre y miserias que ocurren en la villa.

Barrios bajos: Se encuentran rodeando el convento de las dominicas, sobre todo por el norte. Se pueden encontrar algunas prostitutas y ladrones y algún que otro matón. Sin embargo, no es un lugar tan peligroso como podría ser la zona barriobajera de la ciudad de Córdoba, por ejemplo.

Cerro del Mentidero: Se trata de un llano que se encuentra justo al lado del pueblo, el cual posee una cantera de donde se saca la piedra para las obras de la nueva iglesia. También es un lugar idóneo para la acampada de los ejércitos que se dirigen a Aguilar, pues desde este lugar es fácil dirigir las tropas y observar los movimientos del enemigo.

Aparte de estos lugares, eres libre de emplazar en el mapa algunos servicios que los PJS podrían necesitar, como curanderos, armeros, herreros, posadas e incluso algún alquimista. La mayoría de estos servicios se encontrarán alrededor de las plazas centrales o en otras más alejadas del mercado.

Nota sobre el desarrollo de la parte II

Reconozco que esta forma de presentar la aventura puede resultar demasiado compleja de manejar para los DJS menos experimentados, pero piensa que lo que se pierde por complejidad se gana en libertad y ofrece muchísimas más posibilidades que si se presenta la historia de forma lineal, indicando lo que ocurre en cada momento. La capacidad de improvisación es muy importante en

este caso, así como el estudiar y tener muy en cuenta todas las posibilidades que se ofrecen para poder hacer uso de ellas en el momento en el que el DJ lo estime más oportuno. Personalmente, y como seguramente habrás podido comprobar en el capítulo I, casi siempre me dedico al juego de hacer creer a los PJS que puede ocurrir cualquier cosa durante la aventura, aunque en realidad los esté guiando por un camino prefijado sin que se den cuenta. En la parte II tal vez los jugadores puedan percibir de verdad esa libertad, ya que como DJ, tienes muchos elementos en esta aventura que podrás introducir en el momento en que la historia o las acciones de los PJS lo requieran. De todas formas, si no te convence o no te sientes cómodo con este método, hazte un guión e introduce los eventos de la historia en el orden que quieras. Aquí te los presento para que se sea más fácil ordenarlos:

- Los PJS deciden investigar a Carlos el pescador, testigo del milagro del nazareno. Hay dos posibilidades: descubren la verdad o Rodolfo el espía lo asesina antes de que confiese.

- Cristóbal el párroco contrata a unos matones para que se hagan con el control de la cantera y las obras quedan paralizadas.

- Francisco se da cuenta de que la obra va muy lenta y contrata a los PJS para que vigilen al Rafael el tesorero.

- Rafael el tesorero es descubierto sin el dinero y miente diciendo que unos ladrones se lo robaron. Se dan dos posibilidades: si los PJS no lo han estado espionando serán contratados como su escolta, si lo han estado espionando sabrán que es mentira lo que ha dicho, pero Rafael los acusará de tenerlo amenazado con darle muerte si no le entregan el dinero. Los vecinos probablemente crean a Rafael y los PJS tendrán que salir huyendo.

- Los PJS consiguen demostrar que Rafael es el que miente. Rodolfo el espía podría matarlo antes de que confiese que está compinchado con el obispo.

- El obispo se entera, a través de Rafael o de cualquier otra forma, de que los PJS están in-

vestigando. Éste intenta que los PJS se encuentren de nuevo con Luis de Luna.

- Men Rodríguez hace aparición en el pueblo para ver cómo van las obras. Si los PJS le cuentan que están teniendo dificultades les ayudará.

Sea como fuere la forma en la que ordenes estos eventos, en cualquier momento o al final debe ocurrir que los PJS se enteren de que el obispo es el culpable de todas las dificultades. Si Rodolfo el espía matara a Carlos y a Rafael, aún Cristóbal el párroco podría decir a los PJS que el obispo le insinuó algo que podría hacer para que la imagen permaneciera en la parroquia.

El final

Si los PJS descubren los planes del obispo seguro que querrán darle caza. Pero debes hacerles saber que no es tan fácil como parece. Suele estar acompañado de dos o más empleados del portero de la catedral, que son parecidos a alguaciles o guardias. Por otra parte, el obispo suele visitar lugares a los que no se les permite el acceso a los PJS, a no ser que pertenezcan a la alta nobleza. Además, el asesinato de un hombre religioso, y más si hablamos de un obispo, se considera uno de los delitos más graves y se condena con la muerte casi con total seguridad. Sería bueno hacerles saber todo esto a los PJS por medio de algún PNJ. Por supuesto, Francisco no aprobará ese asesinato y no ayudará a los PJS en esa empresa, dirá que es suficiente con ganarle la partida al obispo y conseguir que se construya la iglesia a pesar de sus esfuerzos por impedirlo. También a través de Francisco, los PJS podrían saber que el obispo podría reclamar la tutela de la imagen en caso de que las obras de la iglesia queden paralizadas. El obispo no aparecerá por La Rambla, en cualquier caso mandará a alguien en representación suya si se requiere su presencia para algún asunto importante. Sin embargo, en caso de que se consiga construir la iglesia deberá asistir a su fundación, a la que también asistirá el rey, y todo ello con fuertes medidas de seguridad para

las personalidades importantes, aunque esto no ocurrirá hasta dentro de unos años, por lo que esta posibilidad queda fuera de la aventura...

Así que, si los PJS consiguen que la obra siga adelante, deberán tener la sensación de que han ganado aunque no puedan atrapar al obispo.

Puntos de aprendizaje

Los PJS conseguirán 25 PA cada uno si consiguen que la obra prospere. Podría ocurrir que el obispo se saliera con la suya y no consiguieran ningún punto. En ese caso, concede hasta 10 PA por ideas e interpretación.

PARTE III: REMOVIENDO ANTIGUOS ODIOS

Introducción

Después de repartir los PA de la parte anterior, puedes dejar pasar hasta un mes para que los PJS se recuperen de sus heridas o de cualquier otro contratiempo que hayan tenido. Pasado este tiempo, se enterarán por parte de algún PNJ que se haya hecho un buen amigo de los PJS durante el capítulo II (Francisco sería idóneo) de que Men Rodríguez ha decidido unirse al rey y atacar a Coronel. La voz se ha corrido por Córdoba, y también podrían enterarse en cualquier taberna, incluso en alguna de Aguilar. Estaría bien que los PJS se enteraran de que las obras de la iglesia que tanto han defendido han sido las que han hecho que Rodríguez se decida, tal vez oigan rumores de que el rey le concedió levantar una iglesia en memoria de su madre a cambio de hacerle la guerra a Coronel, pero los PJS sabrán que el rey no tuvo nada que ver, ya que si así hubiera sido él habría corrido con los gastos de las obras.

Men Rodríguez es joven y un valiente guerrero que ha vencido a muchos enemigos, pero esto también le ha traído muchas enemistades, y en cuanto sus enemigos se enteraron de que iba a atacar a Coronel, muchos

de ellos se unieron al señor de Aguilar como hombres de armas para poder verlo vencido. Quién sabe si incluso la postura de Rodríguez ha beneficiado a Coronel, pues muchos nobles segundones han acudido a él. Precisamente uno de ellos, Tancredo Venegas, le ha dado una valiosa información. En Córdoba, en la zona de la morería, viven tres nobles moriscos que se han visto muy perjudicados por la familia de Rodríguez. Sus padres perdieron Rute hace años y tuvieron que marchar a Córdoba para pedir la ayuda de los familiares que tenían allí, ya que lo habían perdido todo. Estos nobles no se lo pensarían dos veces si alguien les propone perjudicar a Rodríguez de alguna forma. Para contactar con ellos, Coronel se servirá de los PJS. Sus nombres son Badis ibn al-Abu (también conocido como Badis el Farés), Rasiq ibn al-Abid y Yusuf ibn al-Ahmed, aunque Venegas sólo conoce el nombre del primero.

En la morería

Los PJS deben viajar a Córdoba e indagar en la zona de la morería para encontrar a Badis el Farés; este es el único nombre que tienen, pero a través de él también podrán encontrar a los otros dos moriscos. Los PJS deberán entregar un mensaje a Badis el Farés o a cualquiera de los otros dos, en el que Coronel les pregunta si quieren ayudarlo a vencer a Rodríguez. Si aceptan, los PJS tienen las instrucciones sobre lo que tienen que hacer, y deberán colaborar con ellos. Badis es un hombre conocido en la morería, los PJS no deberían tener muchos problemas para encontrarlo. Badis los recibirá en su casa, tal vez los invite a comer, y siempre los tratará con mucha educación. Si tienes el suplemento Al Andalus, te servirá de ayuda echar un vistazo a la sección sobre la vida y costumbres de los musulmanes para recrear el trato con Badis de la mejor manera posible. En cuanto Badis lea el mensaje estará totalmente de acuerdo, pedirá a los PJS que le acompañen e irá a avisar a sus dos primos, Rasiq y Yusuf.

Los moriscos

Badis el Farés: El más amable y cooperador de los tres. Tiene un aceptable conocimiento del castellano y se podrá comunicar sin problema con PJS del reino de Castilla. Aunque es guerrero, recibió una buena educación de la que hará gala en todo momento, es por eso por lo que le apodan "Farés", que significa caballeroso. Parece una buena persona, pero al igual que sus primos, arde en deseos de venganza por todo lo que los Rodríguez le han hecho pasar a él y a su familia. Siempre se mostrará cauto y medirá sus palabras y sus movimientos.

Rasiq ibn al-Abid: Es algo hosco, no gusta demasiado de tratar con los cristianos. Casi nunca hablará con PJS cristianos, y aún así hablará también pocas veces con los suyos. Al contrario que Badis, no se puede decir que sea un dechado de modales y amabilidad. Tiene las ideas muy claras y no siempre actuará según los planes, antepone sus intereses y su opinión a la de los demás. Nunca se preocupará por el peligro que puedan correr los cristianos, prestará su ayuda preferentemente a los de su raza, aunque no escatimará esfuerzos para llevar a cabo el plan.

Yusuf ibn al-Ahmed: Este tiene dos caras. La que le da a los cristianos, que es de neutralidad o indiferencia, aunque siempre estará dispuesto a ayudar en lo que pueda, y la del odio que siente hacia ellos, que le hará traicionarlos en cuanto pueda. Si puede hacer que se cumpla el cometido del grupo y perjudicar a los cristianos al mismo tiempo, lo hará. Hay que tener en cuenta que tiene sus razones para no fiarse de los cristianos y traicionarlos, ya que éstos le expulsaron de su hogar. Sin embargo, si los PJS cristianos le defienden y su ayuda resulta crítica para su supervivencia, olvidará ese odio hacia ese PJ específico, aunque no hacia los demás cristianos.

El plan

Los PJS, en compañía de los moros, tendrán que raptar a María, la esposa de Men Rodríguez, que se encuentra en la collación de San Nicolás de la Villa, y llevarla a Aguilar. La razón por la que necesitan a los moriscos es porque al ser nobles podrán entrar en la casa donde se hospeda la esposa de Rodríguez con cualquier excusa, sólo será necesario enviar a un mensajero para solicitar una audiencia con la señora. Pero antes hay que espiarla para ver qué excusa se podría poner para entrar a su casa, que por otro lado estará muy bien custodiada. María siempre sale con una escolta de cuatro guardias, pues es bien sabido que Rodríguez tiene demasiados enemigos y éste ha optado por invertir en la defensa de su esposa y de sus bienes. Los PJS podrían seguirla un día hasta alguna plaza, donde María se parará en los puestos donde haya telas y vestidos, pues es algo que le apasiona.

Sabiendo esto, Badis puede hacerse pasar por un rico mercader moro que está parando en Córdoba y a cuyos oídos ha llegado la pasión de la señora por las telas y vestidos. Dos de sus hombres o los PJS pueden actuar como sus criados y cargar detrás de él con un baúl lleno de sus mercancías, donde en realidad se esconden armas (ya que a los criados se supone que no se les permite andar por ahí con armas, y menos dentro de la casa de un noble). Badis hablará un poco con María antes de proceder a mostrarle su mercancía, para dar tiempo a los PJS a prepararse y para hacer un recuento de las posibles salidas y los guardias que las bloquean. Mientras tanto, los demás PJS y los primos de Badis pueden distraer la atención de los guardias de cualquier forma, por ejemplo haciéndose pasar por un mendigo loco que quiere entrar en la casa, o de cualquier otra forma. De esta manera, al oír el alboroto, algunos de los guardias que estén en presencia de María y Badis saldrán para ver qué pasa, dejando la defensa de María más vulnerable, momento en que Badis dará la se-

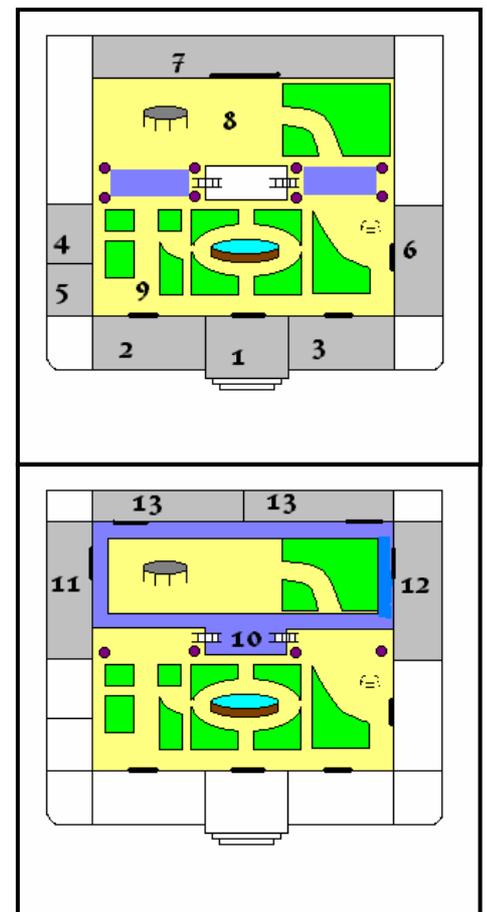
ñal. Por ejemplo, puede decir en voz alta “Llegó la hora de que veáis qué esconde mi baúl, mi señora”, o algo parecido para que todos puedan oírlo. En ese momento, el que haga de mendigo podrá sacar una daga y atacar al guardia que esté intentando echarlo, y los demás que estén fuera podrán empujar a los de la puerta hacia el interior de la casa antes de que cierren, cerrando después tras de sí. Este plan podrá ser propuesto por Badis, aunque si los PJS tienen alguna otra idea y Badis considera que es mejor, la aceptará. No olvidéis que Badis deberá hacer una tirada de *disfrazarse* con bonus de +25 (ya que está interpretando a un personaje rico que no se diferencia mucho de él). Si la pasa la guardia estará menos alerta e incluso saldrán más soldados a la puerta por lo del mendigo; el ataque les pillarán por sorpresa (aplica los *malus* pertinentes). Si no la pasa, los soldados se mostrarán más alerta, y cuando se produzca el ataque no les cogerá por sorpresa. Si la pifia los guardias sacarán sus armas al instante... Por eso, el papel de Badis podría ser interpretado por un PJ, que recibirá el bonus de +25 sólo si pertenece a la nobleza o a la burguesía (y no necesitará tirar por *disfrazarse* si es comerciante, por supuesto). En ese caso, a pesar de la tirada de dados, deberías hacer que prime la interpretación (es decir, las consecuencias de un mal resultado podrán atenuarse mediante una correcta interpretación y viceversa).

Los PJS deberán extremar sus precauciones, ya que si un soldado se escapa dará la alarma y pronto la casa será invadida por multitud de alguaciles de espada. Además el baúl debería ser lo suficientemente grande como para que quepa en él María, y en la puerta de la casa debería esperar un carro tirado por caballos para poder sacar el baúl (con María en su interior) de la ciudad a través de la Puerta de Gallegos, situada al oeste, y llevarlo a Aguilar sin que nadie sospeche nada. Para ello también será necesario atar y amordazar a María. Ante cualquier descuido los alguaciles podrían descubrir el pastel, o

alguien que pase cerca de la casa y oiga el alboroto podría avisarles y describir a los PJS y los moros si los vieron salir o entrar de la casa. En fin, que no estaría mal que cuando salieran de la ciudad se iniciara una persecución con algunos hombres a caballo.

Esta es la mansión de Men Rodríguez:

La mansión se encuentra en la collación de San Nicolás de la Villa. Consta de un primer piso con dos patios y de un segundo piso construido sobre el patio del fondo. Es muy lujosa, tanto por dentro como por fuera. Se accede a ella a través de un zaguán precedido de unos escalones y una puerta adintelada con arco de mármol y dos columnas flanqueándola. Aquí hacen guardia dos soldados. El zaguán (1) es el lugar más sobrio, da entrada al primer patio, alrededor del cual se encuentran varias estancias; a ambos lados del zaguán están las habitaciones de la guardia (2) y de los criados (3). En la parte izquierda hay un lavadero (4) y unas letrinas (5) usadas indistintamente por los criados,



guardias y señores de la casa. A la derecha una cocina con su despensa (6), donde se cocinan los platos que se han de servir en el gran salón (7), muy lujoso, con tapices en las paredes y una gran mesa central que se adorna con candelabros, y sillas forradas con delicados tejidos, que están pegadas a las paredes cuando no se está haciendo uso del salón. La cocinera tiene que atravesar los dos patios para llevar al salón la comida que ha preparado en la cocina. El patio interior (8) tiene un bonito jardín que ocupa casi toda la mitad derecha, con un naranjo y multitud de arbustos que proporcionan un ambiente fresco; en la mitad izquierda hay una mesa de mármol blanco y algunas sillas alrededor. Aquí estará sentada María cuando los PJS entren en la casa. La señora gusta de comer en el patio cuando no está su marido. Esparcidos por el patio hay 1D3 + 1 guardias, uno de ellos se mantiene cerca de María. En el patio cercano a la entrada (9) también pasean algunos guardias (1D3). Este patio es muy bonito, tiene un estanque central rodeado de zona verde con algunos arbustos bajos. Cerca de la cocina hay un pozo. Los dos patios están separados por dos pequeños espacios en cuyas esquinas se levantan cuatro columnas, que sujetan el suelo de la planta de arriba. Entremedias de las columnas interiores hay unos escalones que suben las habitaciones de arriba. Una vez arriba, podemos ver un pasillo rectangular en torno al patio de abajo (10). Su suelo es de piedra, y conduce a las diferentes habitaciones. Hay una estupenda baranda de hierro ornamentada de cara al patio exterior (9), la cual puede verse desde abajo, y otra baranda, también de hierro pero sin ornamentos y algo más baja, rodeando el pasillo de cara al patio interior (8). A la izquierda la habitación de Men Rodríguez (11), a la izquierda la de María (12), y al fondo las habitaciones de invitados (13). Todas ellas con una cómoda cama con colchón de plumas (las de los señores más ornamentadas) y un arcón a los pies de la cama, los cuales contienen ropa; el del señor está cerrado con llave y contiene además

su fortuna. Al lado de la cama una pequeña mesita de madera, y en la habitación de Men Rodríguez (11), un escritorio al fondo, con una estupenda pluma y tintero encima de unos pergaminos en blanco (¿le gustará escribir poemas a este hombre?).

Entre los dos guardias de la entrada, los 1D3 del patio exterior y los 1D3 + 1 del patio interior no debe haber más de siete. Los criados correrán a encerrarse en su habitación (3) o se esconderán en cualquier otro lugar que tengan a mano si se produce una pelea. El guardia más cercano a María la defenderá, impidiendo que pueda ser capturada, y los demás guardias harán lo mismo si pueden llegar hasta ella.

En su huida hacia la Puerta de Gallegos, los PJS encontrarán algunos mesones, sobre todo en torno a la puerta, y algunos comercios. La zona suele estar algo concurrida. Pueden optar por mezclarse con la multitud o meterse en alguna hospedería para despistar a sus perseguidores, pero con María en su poder lo mejor es escapar por la puerta cagando leches...

Por cierto, os preguntaráis dónde demonios está Men Rodríguez... Pues en estos momentos ha reunido a su ejército en el cerro del Mentidero, lugar muy cercano a la villa de La Rambla. Desde allí saldrá para sitiar el castillo de Aguilar, pero Coronel está totalmente preparado y ha mandado a La Rambla a una avanzadilla para que informen de la posición del enemigo si estuviera cerca.

El final

Cómo acaben los PJS este capítulo depende del éxito que tengan en su misión. Si no consiguen capturar a María, los que vivan en Aguilar deberán volver y unirse al ejército de Coronel para luchar contra Rodríguez de Viedma. Si consiguieron capturar a María y llevarla a Aguilar, Coronel asignará a uno de los PJS para que haga de mensajero, se acerque al cerro del Mentidero y comunique a Men Rodríguez que Coronel tiene prisionera a su esposa. Ante el horror y la incerti-

dumbre de Rodríguez, el ejército de Coronel avanzará hacia el campamento y lo atacará por sorpresa, dando muerte a Men Rodríguez e incendiándolo todo. Las tropas de Rodríguez correrán a ocultarse en el castillo de La Rambla, mientras que el ejército de Coronel irá en su persecución y saqueará e incendiará la villa de La Rambla por dar cobijo a sus enemigos. Los PJS acompañarán al ejército, y deberás describirles las crudas escenas en las que los soldados incendian las casas, irrumpen violentamente en ellas destrozándolo todo a su paso y violando a las mujeres, y sobre todo, sería bueno que los PJS estén presentes cuando destruyan los cimientos de la iglesia por la que ellos tanto han luchado para que saliera adelante, y también que estén presentes cuando violenten o maten a algunos de los amigos que han hecho allí, como Francisco o Enrique. En pocas palabras, descríbeles la escena como un verdadero infierno, con gente corriendo a diestro y siniestro, gritos horripilantes de muerte y terror, violaciones, abusos y masacres. Todo esto mientras ven cómo Coronel se carcajea sombríamente y parece disfrutar con el horrendo espectáculo, parece que la locura se ha apoderado de él. Todo esto enseñará una buena lección a los PJS: en la guerra nunca existen los buenos y los malos, tal vez sólo los malos y los peores.

Si los PJS expresan su intención de participar en el saqueo, obtendrán cada uno dinero y objetos por valor de su Suerte x 10 monedas.

Puntos de aprendizaje

Si consiguen capturar a María, ganarán 20 PA, más otros 10 si participan en la batalla.

Conclusión del Capítulo II

Después de esto, ¿quién se atreverá a enfrentarse contra el terrible señor de Aguilar, a quien nadie, ni las tropas del rey han podido doblegar desde hace tanto tiempo? El rey Pedro I se pondrá hecho una furia al conocer la noticia de la muerte de Men Rodríguez.

Mientras que el obispo... bueno, ya ha conseguido todo lo que quería, tener el favor del rey e impedir que la construcción de la iglesia siguiera adelante. No pasará mucho tiempo hasta que decida aparecer por La Rambla y llevarse la imagen del nazareno, alegando que no está segura allí. Sin embargo, ahora la villa de La Rambla ha demostrado ser fiel al rey al esconder en su castillo al ejército de Men Rodríguez, y este le concederá dentro de unos meses la construcción de una iglesia para el nazareno, quedándose el obispo compuesto y sin imagen.

Después de todo lo que ha pasado, el rey ya ha visto colmada su paciencia, y al ver que el estado de Aguilar se hace cada vez más poderoso va a comenzar a tomar medidas drásticas...

Con respecto a los moriscos, protagonistas de la parte III, el señor de Aguilar los acogerá como hombres de armas y se trasladarán a su castillo, si no murieron durante la batalla.

Pero, ¿y los PJS? Si describiste bien la escena del saqueo de La Rambla tal vez se hayan sentido asqueados de la conducta de Coronel, aunque por otra parte pueden haberse establecido ya en Aguilar y por ahora pueden disfrutar de un mínimo de estabilidad... ¿Están contentos con lo que han hecho? ¿Qué han aprendido durante este capítulo? Pregúntales y prémiales con algún P. además por sus ideas, interpretación y si demuestran haber aprendido algo durante este capítulo.

NOTA: Los que hayan leído "Los pilares de la tierra" de Ken Follet tal vez hayan apreciado cierta similitud entre algunas partes del libro y la parte II del presente capítulo. Que quede claro que todo parecido entre ellos no es producto de su imaginación, sino que está hecho deliberadamente ;-)

CAPÍTULO III: TRIUMPHVS CRVDELIS

Año de Nuestro Señor 1353

1352 termina en un frío Diciembre en el que el rey se ha decidido a intervenir directamente en la guerra contra Coronel. Pedro I reunió sus tropas y acampó en el cerro del Mentidero, como hace meses lo hizo su ya difunto aliado Men Rodríguez. Mientras permanecía allí, el rey tuvo ocasión de ver los destrozos que Coronel había causado en La Rambla, y ello lo enfureció aún más. Un día de Diciembre, el rey partió con sus tropas para sitiar la villa de Aguilar. Coronel no se esperaba tan terrible acometida de su más feroz enemigo, y sin embargo resistió el asedio con entereza durante dos semanas. Ya en Enero de 1353, ambas fuerzas flaqueaban, pero nadie cedía. Por primera vez desde hacía tiempo, Coronel temió ser derrotado. Y es que las cosas no le iban muy bien desde el año anterior; dos años de guerra contra el rey le habían hecho tener que subir los impuestos a los campesinos para pagar a sus ejércitos, pero a pesar de la subida de impuestos y de que solía reclutar bastantes soldados de entre sus vasallos campesinos, su ejército había comenzado a flaquear, cada vez tenía menos soldados, y los pocos que tenía cada vez estaban más descontentos con sus sueldos. Por otra parte, el descontento de los campesinos, por supuesto, era aún mayor. Y Coronel lo sabía; sabía que esta situación no se podría prolongar durante mucho tiempo. Sin embargo, su orgullo no le permitía solicitar el perdón del rey, pues este había intentado violar a su hija, cosa que jamás le perdonaría aunque le hubiera donado el señorío de Aguilar. Antes al contrario, Coronel, que había arrasado parte de las tierras de la corona y que hasta el momento había rechazado todos los ataques del rey y de sus aliados, creía ser un elegido de Dios, creía que con este contratiempo Dios le estaba poniendo a prueba, y que sería lo suficientemente fuerte como para pasarla. Estaba seguro de que en pocos días alguno de sus ali-

ados vendría con refuerzos y aplastaría al ejército del rey. Pedro Cabrera, Gahete, Venegas, o incluso su sobrino, quien se le había unido hacía poco al haber alcanzado la mayoría de edad y luchaba junto a él. Pero esa ayuda no llegaba; sólo problemas. El asedio fue muy activo durante los primeros días, pero al cabo de una semana los ataques eran más intermitentes, y se daban cada dos o tres días. Lo que animaba a Coronel y alimentaba su paranoia de ser un elegido de Dios era que tenía suministro suficiente como para aguantar al menos durante un mes. Mientras tanto, el rey se desesperaba, y mandaba llamar a algunos de sus súbditos más poderosos para que participaran en el asedio. Juan Alfonso de Alburquerque estaba con él, así como otro grupo de nobles conocidos por ser excelentes estrategas. Como siempre, sólo el tiempo diría hacia qué lado se inclinaría la balanza, y de seguro que no sería del lado del primero al que le comenzarían a escasear los recursos.

PNJS principales

Coronel. Así como en el capítulo II vemos una progresión de Coronel hacia un estado de delirio de grandeza, en este ocurre todo lo contrario; comienza el capítulo pensando que podrá superar el asedio de las tropas del rey, que sólo es cuestión de tiempo, ya que dispone de suficiente suministro y las fuerzas están más o menos igualadas. Pero ya en la parte II se le ve resignado y acepta la derrota. Su derrota arrastrará a muchos de sus aliados a la muerte, él lo sabe y comprende el fin está cerca, y siente el mal pago que le habrá de dar a sus aliados por premio a su fidelidad...

Pedro I. Uno de los reyes más crueles que ha tenido Castilla, y de ahí su sobrenombre. Va a aplastar definitivamente la resistencia de los nobles con la derrota de Coronel, y va a dejar claro que aquellos que estén contra él estarán perdidos. Muestra de ello es que no donará Aguilar a alguno de sus aliados, sino que la hará una villa perteneciente a la Corona. Pero este terrible y sanguinario persona-

PNJ	Fue	Agi	Hab	Res	Arma	TA*	Escudo	Cabalgar	Otras***
Caballero	17	17	12	20	70 – 90%	6	40 – 60%	45 – 65%	Base x 3
Soldado de caballería	15	12	15	18	40 – 60%	4	25 – 45%	25 – 45%	Base x 2
Mercenario**	15	15	15	18	60 – 80%	4/5	30 – 60%	25 – 65%	Base x 3
Soldado de infantería	15	12	15	16	40 – 60%	3	25 – 45%	-	Base x 2
Campesino	10	14	12	13	20 – 40%	2	-	-	Base x 1

	Fernández Coronel			Pedro I "El Cruel"		
Tropas	Cantidad	FC	Moral	Cantidad	FC	Moral
Jefe	1	10	10	1	15	11
Caballeros	12	48	9	24	96	9
Soldados a caballo	50	100	7	100	200	7
Mercenarios	100	100	9	50	50	9
Infantería	3000	3000	7	2600	2600	7
Arqueros	350	350	7	225	225	7
Campesinos	1487	1487	5	0	0	5
TOTAL	5000	5095	-	3000	3186	-

* TA: Tipo de Armadura
 ** Los mercenarios pueden ir montados a caballo o ir a pie
 *** Otras competencias de combate
 Con respecto a la tabla de encuentros de los PJS, tendremos en cuenta lo siguiente:

- Combatiente novato: Campesino
- Combatiente experto: Lanzar 1D20:
1/19 Infantería; 20 Mercenario
- Combatiente muy experto: Lanzar 1D6:
1/5 Soldado de caballería; 6 Caballero

je, que entre otras cosas mató a sus hermanastros, a su madrastra y a la reina, y más tarde incluso al rey de Granada (y a traición), acude al castillo de Aguilar con un motivo oculto... María Fernández Coronel, la hija del conde, a la cual intentó violar y por lo que se gestó esta guerra entre él y Coronel (recordemos que fue Isidro quien astutamente propició esto, en el capítulo I). Pedro I quiere tomar el castillo con la esperanza de encontrar allí a la hija de Coronel y sólo Dios sabe qué perversiones cometer con ella... hasta que se cansa de ella y la mate, como suele hacer...

Situación de los PJS

Coronel puede solicitar perfectamente a los PJS militares que vivan en Aguilar que se batan contra las fuerzas de Pedro I uniéndose a su ejército. Los PJS no militares que estén en Aguilar pueden ayudar en el castillo fabricando armas, como cocineros o desempeñando cualquier otra función. Los PJS que trabajen al servicio de Homicidio pueden actuar, si ellos lo desean, como espías de Coronel, informándole de los movimientos de sus enemigos en la ciudad, o tal vez infiltrándose en las tropas de algún noble aliado del rey y haciendo de mensajero, de forma que pueda acceder al castillo.

Con respecto al sitio, a veces, cuando el ataque del rey se relaja, Coronel manda a una parte de su ejército para presentarle batalla en campo abierto. Los PJS militares podrían ir a alguna de estas batallas. Puedes utilizar la tabla de encuentros para determinar los combates de los PJS. El asedio al castillo no se tendrá en cuenta hasta el 1 de Febrero, momento en el que se rinde la villa y el rey puede dedicarse a asediar tranquilamente el castillo sin que nadie lo impida.

En las tabas de arriba se dan los datos de las fuerzas de cada uno de los bandos. Cada día que lo decida el DJ, tendrá lugar un combate en el que participará el 10% del total de las tropas que queden de ambos bandos. Tras los primeros días de duro asedio, estos combates ocurrirán intermitentemente durante tres semanas. Al final de cada semana, las tropas de Coronel reciben un refuerzo del 10%: 1 caballero, 5 soldados de caballería, 10 mercenarios, 300 soldados de infantería, 35 arqueros y 150 campesinos. Mientras que Pedro I recibe un refuerzo del 25%: 6 caballeros, 25 soldados de caballería, 13 mercenarios y 650 soldados de infantería. Finalizadas las tres semanas, el rey recibe un refuerzo del 50% (en lugar del 25%) y comienza de nuevo el asedio.

Los mercenarios suelen hacer gala de las armas más exóticas. Mientras queden arqueros en el bando contrario, en el transcurso de cada encuentro (o al principio o al final del mismo) se hará una tirada por la mitad del porcentaje del número de arqueros enemigos para cada PJ; en caso de pasar la tirada, el PJ es herido por una flecha, causándole un daño de 1D10.

Transcurridas las tres semanas, todas las tropas de Coronel se concentrarán en resistir el asedio, con lo cual ya no habrá más batallas a campo abierto.

PARTE I: LOS ADORADORES DE ZAHHAK

Nota: esta parte está descaradamente basada en la película "El pacto de los lobos"...

A mediados de Enero de 1353, los problemas para Coronel siguen multiplicándose. Esta vez provienen de Montilla, otro feudo cuyo señor es vasallo suyo. Allí los campesinos están organizando una revuelta aprovechando los problemas de Coronel, seguros de que no podrá prestar apoyo a su señor debido al asedio del rey. Al parecer, el motivo de la revuelta es la existencia de una bes-

tia, inhumana, dicen, que está causando terror en el pueblo y en los alrededores. Ya llevan más de una docena de gente desaparecida cuyos restos más tarde son encontrados esparcidos en varios metros por el suelo. Los campesinos culpan al señor de haber despertado a una horrible bestia devoradora de hombres durante sus cacerías, y están tan asustados que están dispuestos a levantarse contra él y tomar el castillo para refugiarse todos en él. La situación es crítica, y Teolfo, señor de Montilla, teme que sus enemigos aprovechen la revuelta del campesinado para arrebatarle el castillo.

Ante esta situación, lo único que puede hacer Coronel es enviar a algunos de sus hombres para intentar atrapar a la bestia y aplacar los ánimos de la gente al menos durante un tiempo. ¿Os imagináis quiénes serán los encargados de buscar a tamaña bestia inhumana y cargársela?

Encuentro con Elvira

Así que los PJS se ven camino del castillo de Teolfo con un mensaje en el que explica que ellos se encargarán de todo y que deberían ser presentados al pueblo para calmar los ánimos de los campesinos. El castillo está algo alejado del pueblo, y los PJS pueden optar por ir a entrevistarse primero con Teófilo o bien echar un vistazo al pueblo. No importa qué hagan primero, ya cerca de su destino, a unos cinco kilómetros, verán que una joven y un anciano están siendo apaleados por un grupo de unos ocho hombres. Los golpes que les están propinando, sobre todo a la joven, son terribles, y es seguro que si los PJS no intervienen, esta no lo contará. Mientras, los hombres se ensañan todo lo que pueden, a grito de “¡Dadle fuerte!”, “¡No dejéis que escape!”, “¡Toma eso, perra!”, en fin, etc. Si los PJS intervienen, sólo dejarán de golpearles en el momento en que les muestren sus armas. En ese momento, uno de ellos dirá “Esto no es asunto vuestro, forasteros, más vale que os vayáis de aquí”. Todos se reunirán, palo en mano, dispuestos a luchar contra los PJS. Si los PJS insisten en

saber lo que está pasando, sólo obtendrán como respuesta algo como “Le estamos dando su merecido a esta bruja, y ahora largaos”. Mientras, el anciano rodeará con sus brazos a la joven y suplicará desesperado a los PJS que le ayuden. La muchacha está incapacitada para hablar debido al dolor, tiene magulladuras por todo el cuerpo y sangra por la boca, y su vestido está totalmente sucio. Por cierto, lleva el pelo suelto, y sólo suelen llevarlo así las prostitutas. Por mucho que platiquen con los agresores, los PJS nunca conseguirán que cejen en su empeño, al contrario, sólo lograrán enfurecerlos aún más, y cuando se cansen se lanzarán a por ellos. Sin embargo, en el momento en que caigan dos de ellos, el resto huirá lanzando maldiciones. El anciano agradecerá mucho la intervención a los PJS y se prestará a curar a los que hayan sido heridos, ya que es un curandero. Eso sí, antes atenderá a su hija, que tras un leve desmayo volverá en sí. Acto seguido, la chica pondrá sus ojos en el PJ más atractivo del grupo (el que tenga más puntos en Aspecto), se abrazará a él y le dará las gracias. Seguidamente le pedirá un objeto personal, “para recordar al caballero que me salvó la vida”, dirá. Y los demás PJS tal vez se queden con un palmo de narices, pues ellos también han participado en la pelea y ni siquiera se lo ha agradecido. La muchacha mirará al PJ en cuestión como embelesada, y no le quitará ojo de encima... vamos, que los PJS deben tener claro que se ha enamorado del PJ. Cuando reciba el objeto de su amado PJ, la muchacha y su padre se irán. Si los PJS le preguntan por qué la llamaban bruja, el curandero, que es su padre, dirá lo siguiente: “Hay mucho temor en el pueblo en estos días, pues se cuenta que una horrible bestia está devorando a todo el que se cruza en su camino, sin distinción de raza, sexo y religión... Todo el mundo está muy nervioso, y se culpan unos a otros. Esta vez la han tomado con mi hija, dicen que es una bruja, y que ha sido ella la que ha invocado al ser que tanto temen”. Si preguntan qué motivo deberían tener para acusarla, di-

rá: “Lo primero es su aspecto; mi hija se niega a vestir como las demás mujeres y a recogerse el pelo. Muchas veces ha sido marginada por ello. Y por otra parte, le gusta mucho andar por los bosques cercanos al pueblo. Ella es de las pocas personas que no temen a la bestia y sigue andando sola sin importarle nada (en ese momento el padre dedica una mirada de desaprobación a su hija, con el ceño fruncido a más no poder). Pero eso se va a acabar”. Si les preguntan sus nombres, el curandero se los dirá: él se llama Lázaro, y ella Elvira.

Los PJS no volverán a ver a Elvira hasta que entren en alguna posada, y un día después del suceso. Allí verá a Elvira bailando y flirteando con los borrachos del lugar, ante las miradas de desprecio de los sobrios. Cuando Elvira vea al PJ a quien le pidió el objeto, se le dibujará una amplia sonrisa en su rostro, dejará lo que esté haciendo y correrá a saludarlo. Intentará seducirlo (y el PJ seguramente se deje). Si consigue llevarlo a la cama, cuando Elvira se desnude se podrá ver que lleva un medallón, el cual se lo quitará y se lo pondrá a él antes de comenzar el acto. En plena faena se tocará el muslo izquierdo y dirá unas palabras extrañas, casi imperceptibles... Está haciendo un hechizo de virilidad, pero con malus de -25, ya que lo está haciendo en voz baja. Por supuesto, si el PJ pide hacer una tirada de *con. mágico* sabrá que el medallón es un talismán de virilidad. Tras el acto, Elvira insinuará al PJ que quiere que se quede en el pueblo con ella... Ante la posible negativa del PJ, o incluso si acepta, le dará un trozo de tela bordado y le dirá que no la olvide (en caso de que se niegue), o que se lo quede para sellar su promesa (en caso de que acepte casarse). Al cabo de 4D6 horas el PJ deberá hacer una tirada de RR o caerá presa de un hechizo (v. hechizo “Trampa de amor” en el anexo). Y después del capítulo I, en el que los PJS se tuvieron que enfrentar continuamente a magos goéticos, no creo que su RR para resistirse al hechizo sea muy alta (sí, sí, estaba todo planeado, jejejeje...).

En el castillo de Teolfo Velasco

El señor de Montilla recibirá con entusiasmo a los PJS, pensando que pueden aplacar la ira de los campesinos. Organizará una cena de bienvenida en la que se encontrarán su esposa, Orosia, su hijo, Felipe, y su hija, Inés. Estarán también acompañados de otros personajes nobles, todos ellos caballeros o hidalgos: Ernesto Orvaneja, su mujer, Claudia, y su hijo, Julián; Diego y Sancho Mesa, hermanos, e hijos de Jorge Mesa, también presente; Sebastián Mexías, su madre, Teresa, y sus hermanas, Virtudes y Gregoria; y por último, Ricardo, una especie de corregidor asignado por Coronel. Cuando estén todos reunidos en la mesa, junto con los PJS, Teolfo cogerá su copa, se levantará y brindará por el éxito de los PJS, gesto que será secundado por todos los demás presentes. En el transcurso de la cena, Felipe preguntará a los PJS, con tono de desconfianza, cómo piensan atrapar a la bestia. Si los PJS tienen ya un plan y se lo comunican, dirá “No me parece un plan muy convincente”, o si no lo tienen, “Me temo que Coronel no nos ha enviado a unos hombres que se distingan por su inteligencia e iniciativa, precisamente”, y esto lo dirá con una media sonrisa arrogante. Si los PJS le preguntan qué haría él, éste les contestará que eso es problema de ellos, que para eso les pagan. Cuando el ambiente se haya puesto tenso debido a la intervención de Felipe, Ernesto Orvaneja intentará aliviar la tensión, y dirá a los PJS “Oh, no hagáis caso de Felipe, ha estado unos años en África y cree doblarnos a todos en experiencia, incluso a los más viejos, a pesar de su corta edad”. Tras la intervención de Ernesto todos los presentes (excepto Felipe) reirán. Entonces hablará Ricardo: “La verdad es que no lo comprendo. He puesto cepos y trampas por todos los bosques de alrededor, y no hay forma de atrapar al bicho. Además, he peinado todos los alrededores y ni rastro”. A lo que dirá Claudia Orvaneja: “Ahora comprendo por qué el bicho está devorando a la gente; con vuestras trampas estaréis limpiando el bosque de animales, y claro, el po-

bre bicho tiene que alimentarse como sea”. Todos volverán a reír, incluido Felipe, aunque a Ricardo no le hará mucha gracia. Entonces volverá a intervenir Teolfo, que dirá “Bueno, señores, dejemos de atosigar a nuestros invitados de honor (los PJS) con el asunto de la bestia. Ahora deben descansar para comenzar su búsqueda mañana. Podréis alojaros en cualquier habitación de lujo de las posadas del pueblo, yo corro con los gastos (las habitaciones del castillo están ocupadas por las familias de hidalgos y caballeros que han estado presentes en la cena)”. Aparte de estas charlas, los presentes podrán hablar también sobre ellos mismos, contar algunas anécdotas o chistes, y los PJS se pueden sumar a ellos. Los PJS serán tratados como iguales entre estos nobles, pero si son de clase villano o campesino, los presentes no dudarán en recordarles que son superiores a ellos socialmente en el momento en que se pasen de la raya.

Felipe y la sociedad secreta

Se va haciendo necesario contar ya la verdad del asunto al DJ, así que comencemos con la historia. Hace unos años, Felipe viajó a África para ponerse al servicio de un noble árabe amigo de su padre. Estuvo tres años allí, y al volver todo el mundo decía que había cambiado. Antaño había sido un muchacho hermoso, de tez pálida y suaves rasgos, muy educado y de voz dulce pero masculina. Pero cuando volvió de África su aspecto había cambiado: antes se erguía orgulloso con sus 1,85 metros de altura, ahora estaba algo encorvado, su cabello largo y negro le caía a la altura de los ojos, dándole un aspecto sombrío, sus ojos amielados parecían ahora brillar aún más, su palidez lo hacía parecer enfermo, y además había perdido un brazo, según dijo él, en una batalla. Pero la verdad de todo esto es que en África conoció a un adorador del diablo, o de los shayatin, como llaman allí a los enemigos de Allah. Felipe entabló amistad con él y éste le enseñó algunos de sus secretos. Un día Felipe le pidió al goético personaje que hiciera algo por él para a-

yudarle a ser temido y respetado por sus iguales en su tierra, ya que muchos hombres (aunque no las mujeres, que lo encontraban bastante atractivo) se habían reído de su aspecto afeminado. Así que el brujo inició un Aquelarre y llamó a Zahhak, un shaytán que vino montado en una horrible bestia que dejó paralizada de terror a Felipe durante unos instantes. Cuando reaccionó, Felipe hizo su petición, y Zahhak le prestó su horrible montura y le dijo que si le procuraba alimento (en forma de víctimas humanas), él se aseguraría de que tuviera éxito en su empresa si ganaba adeptos para él. Pero como muestra de lealtad, le transformó todo su brazo derecho en una horrible garra. Desde entonces hace creer a todo el mundo que perdió el brazo, pero en realidad lo lleva oculto bajo su ropa, retorcido hacia atrás, pegado a su espalda.

Así que Felipe se embarcó rumbo a la península con aquella bestia, a cuyo aliento era inmune (por obra y gracia Zahhak), y al llegar a los dominios de su padre comenzó a reunir gente para que adorara a Zahhak, tanto nobles como plebeyos, y por supuesto se llevó con él al brujo, a quien Zahhak dotó de apariencia cristiana. Y el brujo no es otro que Lázaro, el curandero. Por cierto, de esto nada sabe la familia de Felipe, que sólo piensa que se ha vuelto un poco excéntrico y nada más.

Zahhak concede deseos por medio de algunos Ifrits servidores suyos, genios malignos enemigos de los humanos y sobre todo de los seguidores de Allah. A cambio de esos deseos deben procurar alimento a su montura y rendirle culto con asiduidad. Hasta ahora estos son los adeptos nobles que Felipe ha conseguido reunir:

La familia Orvaneja

Ernesto y Claudia obtuvieron poder y riqueza gracias a Zahhak. Era una familia con muchos problemas económicos y que todo el mundo esperaba que cayera tarde o temprano definitivamente en la miseria. Sus muchos enemigos los habían dejado en una

mala situación de deudas y trampas de dinero, pero gracias a Zahhak salieron de ellas poco a poco, pues éste hizo que todos aquellos a quienes debían dinero sufrieran una amnesia irreversible. Julián pasa del tema, a veces está presentes en los aquelarres y otras no. No está ni en contra ni a favor de lo que han hecho sus padres, se limita a seguirles la corriente.

La familia Mesa

Jorge y Diego se disponían un día a enterrar a Sancho, que había muerto por las múltiples heridas que había recibido en la guerra, cuando llegó Felipe diciéndoles que aún no era tarde para recuperar a Sancho. Jorge, que había perdido recientemente a su esposa, escuchó a Felipe y hizo lo que le dijo, y de esta forma recuperó a su hijo. Diego también estaba muy contento de ver vivo a su hermano, y todos ellos sin pensarlo se hicieron adeptos de Zahhak, y no faltan a ningún aquelarre. Además, Jorge y Diego actúan también como guardias en ellos, y atacan a todo desconocido, hostil o no, que se acercan al lugar donde se esté celebrando el ritual.

La familia Mexías

Desde que murió su padre, Sebastián se vio avasallado por sus enemigos que lo expulsaron a él y a su familia de su feudo, en el norte de Córdoba. Un día, de cisita a Teolfo, que era amigo de su padre, Felipe le dijo que podía recuperar el poder que antaño tuvo su padre si rendía culto a Zahhak. Así lo hizo y pronto se vio recompensado: Coronel le dio el señorío de Montemayor al presentarse como su vasallo, ya que los antiguos señores de Montemayor y sus herederos habían perecido todos de manera sospechosa. Su madre no sabe nada al respecto, pues es muy creyente, pero sí sus hermanas, de las cuales Virtudes participa activamente en los aquelarres, pues tiene algunos conocimientos de magia negra.



El Aquelarre a Zahhak

Cada semana todos los adeptos se reúnen cerca de una cueva en las afueras de los dominios de Teolfo y ofrecen algunas víctimas humanas al afriet, la montura de Zahhak, que por otra parte ya se zampa a todo aquel que se cruza en su camino y no rinde culto a su amo. En caso de que alguien deje de rendir culto a Zahhak será devorado por el afriet o morirá en extrañas circunstancias. Los nobles se reúnen todos en torno a las brujas que se ocupan del aquelarre, entre las cuales se encuentra Elvira, la hija de Lázaro, que también se encuentra allí para culminar el Aquelarre. Los plebeyos no participan en el aquelarre, pero deben hacer ofrendas a las brujas para que éstas las entreguen a Zahhak. Estas ofrendas son normalmente animales y alimentos. Como se ha dicho antes, los hermanos Diego y Sancho Mesa se encargan de vigilar, mientras las cuatro brujas, vigiladas por Lázaro, llevan a cabo el aquelarre. En caso de verse obligado, Felipe también luchará. Será entonces cuando muestre su monstruoso brazo derecho y desenfunde una extraña espada de hueso. Esta espada tiene un dispositivo en la empuñadura que al accionarlo hace que los trozos de hueso de la hoja se separen, quedando unidos entre sí por una extraña cuerda de color negro, y pueda ser usada como un látigo, pudiendo alcanzar los diez metros. En cualquiera de

sus formas, la espada causa un daño de 1D8 + 1 (como una espada normal). Si es empuñada por cualquiera que no sea un adepto a Zahhak, en el momento de coger la empuñadura se recibirá una quemadura en la mano por cada asalto que se sujete, como si estuviera al rojo vivo, lo cual causará 2D6 puntos de daño (que se reducirán a la mitad por ser en el brazo). Además, Felipe tiene una fuerza especial de 25 puntos en su brazo monstruoso, por lo que al dar un garrazo causará 1D3 + 2D6 de daño. Seguramente opte por empuñar la espada con la izquierda (recibiendo un malus de -25%) y dar garrazos con la derecha si se ve en inferioridad.

Por cierto, se dice que bajo la identidad de Zahhak se esconde uno de los demonios superiores...

El afriet

Se trata de una horrible criatura con alas, enorme y con unas terribles garras y un aliento que es veneno para los humanos. La criatura se alimenta de cualquier cosa, pero los humanos son su plato favorito. Cuando está suelta se la puede ver en compañía de Felipe, que nunca la monta, sino que se limita a caminar a su lado. Para no sembrar el caos total, Felipe se ve obligado a encerrar a la criatura algunos días. En ese caso encomienda su cuidado a los adoradores campesinos, que tienen su propio cubil, y entre los cuales se encuentran las brujas que realizan el aquelarre. Cuando está hambrienta, la criatura se vuelve muy violenta y sus cuidadores apenas pueden mantenerla encerrada, y se ven obligados a raptar a algún campesino del pueblo para calmar su hambre y de esta forma conseguir aplacarla. El afriet nunca atacaría a alguien que adore a su amo, a no ser que esté demasiado hambrienta, momento en el que es incapaz de distinguir amigos de enemigos.

El cubil

A las afueras de Montilla, justo al lado de un bosque, hay una amplia abertura practicada en el suelo y disimulada con algunas ramas.

Los PJS podrían llegar hasta ella siguiendo el rastro de la bestia (con tirada de *rastrear*), o si andan por allí, con una tirada de *buscar* u *otear*. La entrada al cubil está muy oscura y hará falta iluminación si los PJS no quieren bajar rodando por las escaleras de madera que hay al principio. Una vez dentro accederán a una ancha galería que aparentemente no tiene salida. Cuando vayan más o menos por la mitad de la galería, a no ser que los PJS hayan manifestado su intención de buscar trampas y hayan pasado una tirada de *buscar*, el más avanzado de ellos tropezará con un delgado hilo que está conectado a unas cazuelas e instrumentos de metal que harán mucho ruido (los PJS no pueden verlas porque están al otro lado de la pared de roca). Si esto ocurre, todo el que se encuentre allí se pondrá alerta y acudirá al encuentro de los PJS. Hay cuatro brujas, de las cuales se encontrarán allí 1D4, y entre ellas siempre estará Elvira. Sin embargo, Lázaro no estará presente. Aparte de estas, habrá 2D6 campesinos con hachas y garrotes, los cuales serán los primeros en aparecer. Si hubiera cuatro o menos aparecerán junto con las brujas, pero si hay más, las brujas se retrasarán cinco asaltos. Si pueden capturar a los PJS lo harán, pues necesitan una ofrenda para Zahhak, y comida para la bestia, que por cierto, estará allí encerrada cuando lleguen los PJS. En caso de que se encuentren con la bestia enjaulada, esta comenzará a dar cabezazos contra los barrotes de la jaula, y cuando pase tres tiradas de Fuerza (de las cuales puede hacer dos por asalto) habrá conseguido romperlos y se lanzará a por los PJS.

En caso de que los PJS no caigan en la trampa, pueden hacer una tirada de *buscar*, y si la pasan verán que al principio de la galería, al lado de las escaleras de madera por donde han bajado, parte de la roca está como blanda. Descubrirán que se trata de cuero tratado de forma que simule una pared de roca. s una puerta que podrán forzar con una tirada de *forzar mecanismos*, pero a base de patadas, ya que no tiene cerradura alguna que permi-

ta usar ganzúas. Tengan éxito o no, os que estén al otro lado de la puerta lo oirán, y esperarán apostados cerca de la puerta para ver si los PJS consiguen entrar, y si lo consiguieran, harán tiradas de *escuchar* para ver cuándo se van los PJS y los seguirán para matarlos (pero en este caso las brujas no los acompañarán). Una posibilidad de entrar sigilosamente sería esperar detrás de la puerta a que saliera alguien, darle un golpe seco por detrás para hacer que se desmaye (con tirada de *pelea*, por ejemplo, y siempre apuntando a la cabeza, con el consiguiente *malus*) y tirar por *discreción* para entrar. Una vez dentro deberían tirar por *esconderse* si no quieren ser vistos de inmediato. Verán que se trata de una gran sala en cuyo centro hay una gran jaula en la que descansa la bestia, pero está tapada con una lona. Ninguno de los allí presentes se acerca demasiado a ella. Este lugar está iluminado con algunas velas. Hay mesas de madera y taburetes, jarras con vino, algunos utensilios de metal, hachas y garrotes descansando en la pared o encima de algunas mesas, otras pequeñas jaulas en la pared (donde guardan el alimento de la bestia, o sea, hombres y mujeres), y al fondo en la pared otra lona detrás de la cual están las brujas y donde esconden algunos componentes mágicos. Los campesinos con las hachas y los garrotes estarán sentados alrededor de alguna de las mesas, comiendo y/o bebiendo.

Por cierto, si los PJS se encontraran con Elvira y su hechizo surtió efecto sobre el PJ con el que se acostó, este se sentirá perdidamente enamorado de ella y será incapaz de atacarla, incluso la defenderá de sus propios compañeros si éstos la atacan.

El oso

Si durante la investigación de los PJS Felipe ve que se están acercando demasiado a la verdad, este soltará en el bosque un oso que tiene en cautividad en las mazmorras del castillo de su padre. De esto su padre no sabe nada, sólo el carcelero, que también ha si-

do engatusado por Felipe. Antes de soltarlo, Felipe golpeará violentamente al oso, por lo que este se mostrará muy agresivo, aunque no atacará a quien se quede totalmente inmóvil (para saber esto es necesaria una tirada de *con. animales*). Si los PJS lo cazan y lo llevan al castillo, recibirán su recompensa, 700 monedas de plata. Al día siguiente la piel del oso será expuesta en la plaza mayor del pueblo para que todo el mundo pueda contemplar a la bestia devoradora de hombres. Sin embargo, pasada una semana se habrán producido tres desapariciones más, y la gente negará que el oso fuera la bestia, por lo que comenzará de nuevo a gestarse una revuelta, y esta vez aún más fuerte, ya que la gente piensa que Teolfo les ha querido engañar. Desesperado, Teolfo acudirá en persona al castillo de Coronel para pedirle ayuda, y este lo único que puede hacer es prestarle de nuevo a los PJS, que deberán cazar la verdadera bestia esta vez sin recompensa.

Encuentros en el bosque

Por cada cuatro horas que los PJS estén merodeando por el bosque, debes tirar 1D6 y comprobar el resultado de la tirada a continuación para saber el tipo de encuentro:

1 - Los PJS dan con el rastro de unas extrañas pisadas que se alejan del bosque. Si pasan una tirada de *rastrear* les conducirán al cubil de los adoradores de Zahhak.

2/3 - Los PJS se ven sorprendidos por el ataque de 2D4 lobos hambrientos. En caso de que Felipe haya soltado al oso, se encontrarán con él.

4/5 - Los PJS encuentran algún animal de tamaño medio (jabalí, lobo, perro...) totalmente descuartizado en un charco de sangre.

6 - Aquel que pase una tirada de *otear* verá a lo lejos en las sombras a un personaje alargado y una bestia enorme que camina a su lado. Si hacen cualquier ruido cuando se acercuen (es decir, si no pasan una tirada de *discreción*), ambos intentarán huir con tiradas de *correr* y posteriores tiradas de *esconderse*,

pero si no tienen más remedio plantarán cara a los PJS. Si consiguieron esconderse también podrían tenderles una emboscada y atacarles por sorpresa. Se trata del afriet y de Felipe, a quien los PJS no reconocerán ya que tiene la cara oculta tras una capucha y una máscara, y además tiene dos brazos (y los PJS ya habrán observado que a Felipe le falta uno). Felipe no empuñará su espada de hueso y atacará con su garra.

El pueblo

Los montillanos mostrarán una actitud positiva hacia los PJS en su mayoría, aunque puede haber quien piense que la llegada de los PJS es sólo una treta de Teolfo para calmar sus ánimos. El único curandero del pueblo es Lázaro, que curará de forma gratuita a los PJS si estos dan con su casa (pueden encontrarla preguntando a los vecinos, pero estos no tienen un buen concepto del curandero, creen que es un brujo). Lázaro los exhortará continuamente para que se marchen, diciéndoles que no existe tal bestia, que seguramente las muertes se deben a una intensa actividad por parte de los lobos últimamente. El hogar de Lázaro es otra buena oportunidad para que se dé el encuentro entre Elvira y su "amado" PJ. Hay un mercado en la plaza mayor y poco más. En la taberna podrían enterarse de los siguientes rumores por cada jarra de vino que consuman (lanzar 1D6):

1 – Dicen que Teolfo ya no se atreve a ir de cacería. Ese viejo loco debe estar más aún más asustado que nosotros, pero el muy cabr... está a salvo en su castillo, y no le importa lo que nos pase a nosotros.

2 – El hijo de Fulano está muy raro últimamente. No hace más que adentrarse en el bosque para no aparecer hasta el día siguiente. ¡Está loco! Un día seguro que es devorado por la bestia y ya no vuelve.

3 – Esos caballeros... ¿qué se traerán con Teolfo? Están siempre yendo y viniendo del castillo con la familia al completo. No hay día en que no se vea a uno de ellos por el camino viejo (el que lleva al castillo).

4 – Ya no lo soportamos más. Si no atrapan a la bestia en una semana, nos uniremos a Mengano y asaltaremos el castillo. Lo malo es que ese viejo perro de Teolfo se estará oliendo algo y seguro que se está preparando a conciencia para el ataque.

5 – Maldito sea ese Lázaro. Estoy seguro de que está detrás de todo esto. Desde que vino todo ha ido mal en el pueblo. Él y su hija son unos brujos. Tengo entendido que el otro día unos hombres del pueblo fueron a apalearlos, pero unos viajeros intervinieron y los salvaron. Malditos, si yo me los encontrara... (Nota: los PJS deberán tener cuidado si los dejaron vivos a los agresores de Lázaro y Elvira, pues estos podrían correr la voz por el pueblo o pillarlos por sorpresa).

6 – Hay un niño que dice haber visto a la bestia. Y muchos le creen, ya que apenas habla y se asusta muy fácilmente, y se pasa el día encerrado en su casa, temiendo que la bestia venga a por él.

Por cierto, sería bueno controlar si los PJS se emborrachan, ya que en ese caso a Elvira no necesitará tiradas de seducción para acostarse con el PJ y hacerle el hechizo. Mira las reglas de embriaguez en el anexo.

Con respecto al rumor nº 2, si dan con el muchacho y lo siguen con tiradas de *rastrear*

y *discreción* los conducirá al cubil.

El rumor nº 6 es cierto, y si dan con el niño, suponiendo que la madre les deje hablar con él (*soborno o elocuencia*, o *mando* si son de clase social burgués o superior), deberán pasar una tirada de *elocuencia* para que el niño hable. Les dirá dónde vio a la bestia (en el bosque) y se la describirá un poco por encima. Dirá que la bestia no lo vio porque él estaba escondido.

El final

Interrogando a uno de los adeptos a Zahhak podrán saber el lugar, el día y la hora a la que realizan el aquelarre. En el aquelarre, los presentes (los nobles, con Felipe a la cabeza) se quedarán esperando a que los del cubil traigan a la bestia y sus ofrendas. Lázaro estará con ellos. Si la bestia escapó del cubil no se encontrará allí, y si hacen el aquelarre todos serán castigados por Zahhak por haber perdido a su querida "mascota". Como se explica más arriba, los hermanos Sancho y Diego lucharán junto a Felipe, que se quedará en la retaguardia junto con Lázaro, que no dudará un momento en lanzar hechizos contra los PJS a pesar de que estos les salvarán la vida a él y a su hija. Si matan a Lázaro, su cuerpo adoptará su aspecto original de árabe. Con respecto a Elvira, si los PJS la



eliminaron y el hechizo que le lanzó al PJ hizo efecto, este odiará para siempre a sus compañeros e intentará traicionarlos, es decir, el hechizo no se rompe aunque Elvira haya muerto. Para saber cómo romperlo, mira el anexo. Debes concienciar al jugador que lleve a ese PJ para que actúe de esta manera, tal vez deberías llevarlo aparte y explicarle la situación para que interprete ese papel correctamente. De lo contrario, deberá controlarlo el DJ.

Por supuesto, si los PJS no “limpiaron” el cubil, el aquelarre se realizará normalmente, tal y como se explica más arriba, por lo que ciertamente sería una auténtica locura intervenir, ya que a la presencia de los ya mencionados se sumaría la de las cuatro brujas y el afriet.

Teolfo y su familia agradecerán amargamente a los PJS que acabaran con la bestia, y se pondrán de luto por la muerte de su hijo. Sus guardias mostrarán la bestia en la plaza mayor y todo el mundo se quedará realmente asombrado de su terrible aspecto. Los campesinos comprenderán que la pesadilla ya ha terminado y abandonarán su idea de asaltar el castillo.

Por otra parte, si los PJS tardan demasiado, el asalto al castillo será inevitable, y Teolfo y su familia se verán expulsados de allí. Sin embargo, si los aquelarres a Zahhak continuaran, más tarde Felipe lo recuperará con ayuda del shaytan y de su afriet, lo cual podría dejar una posible puerta abierta para futuras aventuras...

Puntos de aprendizaje

- Por eliminar a la gente del cubil: 15 PA
- Por eliminar al afriet: 15 PA
- Por desenmascarar a Felipe y vencerlo, disolviendo la sociedad secreta de los adeptos a Zahhak: 30 PA

PARTE II: LA FUGA DE MARÍA

Introducción

1 de Febrero de 1353. La villa de Aguilar ha caído al fin después de oponer una férrea resistencia durante más de un mes. Las tropas del rey entran en la villa y rodean el castillo. Ha llegado el momento del asedio, que sin duda no será menos duro que la toma de la villa. Diego Gómez de Toledo y Pedro Estebañez Carpintero, Comendador Mayor de Calatrava, se dispusieron a arremeter contra el castillo intensamente, viendo ya que a Coronel se le agotaban los recursos. Coronel teme por él, y por su hija... y un día se dirige a la capilla de la torre del homenaje con su hija para rezar a Dios, y manda llamar a los PJS...

Nota: durante esta parte sírvete del mapa del castillo que aparece en la parte III del capítulo I.

El ¿último? adiós

Cuando los PJS lleguen a la capilla verán a Coronel postrado de rodillas enfrente de la imagen del fondo. Su hija está a su lado también arrodillada y solloza levemente. La expresión de María denota una mezcla de tristeza y miedo. El silencio y las velas proporcionan un ambiente sobrecogedor y encrucificado por los ocasionales sollozos de María, que se pierden en el eco de la capilla. María se dará cuenta de la presencia de los PJS, pero Coronel no se dará la vuelta hasta que los PJS le hablen. Su voz sonará suave y triste, casi imperceptible. “Ah, ya estáis aquí. Perdonad”. Justo en ese momento aparece por la puerta un soldado echo un manojo de nervios, sudando, con las ropas ensangrentadas y una espada en la mano. Se dirige al centro de la sala jadeando y se dirige a Coronel, casi sin aliento: “Perdonadme, señor. ¡Están asaltando el castillo! Venga conmigo, por favor, debe ponerse a salvo”. Coronel bajará la cabeza y permanecerá en silencio durante algunos segundos. La expresión de María ahora es más de miedo que de tristeza. El soldado se queda expectante, hasta

que Coronel habla: “Vete, hijo. Yo estoy a salvo aquí. Nadie me hará daño en Su presencia”. El soldado insiste “Pero señor...”, pero Coronel lo mira con fiereza y con unos ojos brillantes y la boca apretada, y el soldado se retira lentamente hasta la puerta de la capilla, se queda allí un momento, dedica una última mirada a Coronel y a su hija, y también a los PJS, y se marcha corriendo. Una vez solos, Coronel se levanta y se dirige a los PJS. “Me habéis prestado un buen servicio, y no puede haber otras personas en las que confíe más para esta última e importante misión. La más importante de todas”. Hace una leve pausa y continúa: “Sacad a mi hija de aquí, por lo que más queráis. Si ese cafre la encuentra no sé lo que puede pasar...”, dirá con amargura. Si los PJS preguntan quién es “ese cafre”, Coronel les dirá claramente que es el mismísimo rey, que intentó violar a su hija y que sin duda lo hará si la encuentra aquí. “Llevala a Sevilla, a la ermita de San Blas. Sólo allí puede estar a salvo”. Luego, mirando a la imagen, dirá, casi llorando “Dios mío, déjala escapar, por favor... tal vez yo me merezca el infierno, pero ella no ha hecho nada malo”. En ese momento, María, que se encontraba aún arrodillada, se levantará e irá a abrazar a su padre llorando desconsoladamente, y este la abrazará fuertemente a su vez, pero pasado un instante la apartará y ordenará a los PJS que se vayan con ella. Así como en el capítulo anterior hiciste ver a los PJS que Coronel era un auténtico demonio, en esta escena deberías conseguir que sintieran compasión por él. En caso de que le digan algo como que no se preocupe, que lo conseguirán, Coronel sonreirá amargamente, y les dirá “Ojalá vuestros pasos os lleven al amparo de un señor digno de vuestra nobleza. Desde luego yo no lo he sido. Adiós”. Se volverá a dar la vuelta mirando a la imagen y ya no dirá nada más, mientras María sigue derramando abundantes lágrimas.

El escondite

Si los PJS salen de la torre del homenaje se encontrarán con que algunos hombres del rey ya han conseguido entrar y se está librando una sangrienta batalla en el patio. Un grupo de 2D3 soldados verán a los PJS y a María y se lanzarán hacia ellos, viendo que la entrada a la torre del homenaje está desguarnecida. Si se entabla una batalla y ves que los PJS van a perder, ayúdalos con algunos soldados de Coronel, que vendrán a cubrir la entrada y dejarán a los PJS escabullirse por detrás de ellos, viendo que están protegiendo a María. Si los PJS no salieron al patio, o si consiguen evitar la batalla y vuelven a la torre, María les dirá: “¡Un momento! ¡Los calabozos, vamos!”. María correrá hacia el sótano, donde están los calabozos, y entrará en el almacén. Pedirá que la aúpen hasta el techo, y cerca de éste, en la pared del fondo, empujará un par de piedras que caerán hacia dentro, descubriendo un pasadizo. Mientras, puedes dejar que aparezca por allí algún que otro soldado del rey. Cada 5 asaltos aparecerán 1D3 de ellos, a partir del momento en que María se encuentre ya dentro. Para pasar por el pasadizo, los PJS deberán pasar una tirada de *saltar* cada uno y otra de *trepar*, con lo cual cada uno necesitará como mínimo dos asaltos (también si se ayudan entre sí para subir). Una vez dentro, María volverá a colocar las piedras. Este pasadizo no tiene salida y está completamente oscuro. Sólo es un escondite. Coronel no quiso esconderse aquí porque tal vez sabía que su hija podía hacerlo, y si le buscaban la pondría a ella en peligro, y además no se lo permitía su honor.

El arresto

Allí deberán permanecer hasta que todo termine. Al caer la noche, oirán ruidos al otro lado del muro. Se oyen cadenas y sonidos metálicos. Un par de soldados llevan preso a Coronel, y Alburquerque, contra el cual se levantó en un principio, los acompaña. Se oirá cómo abren una celda, empujan a Coronel dentro de ella y vuelven a cerrarla. Entonces

Alburquerque le preguntará: “Dígame vuestra merced, ¿cómo siendo tan buen caballero ha podido meterse en tan mala porfía?”. A lo que Coronel contesta, con la mayor entereza: “Ésta es Castilla, que hace los hombres y los sabe gastar” (y estas dos frases son verídicas). María reconocerá enseguida la voz de su padre y se le escapará un sollozo, que resonará a lo largo de las paredes del pasadizo. En ese momento, uno de los soldados dirá: “¿Habéis oído eso?”. Los PJS podrán oír cómo se acercan a la pared que les separa del almacén; tras unos instantes, los soldados comenzarán a golpear levemente la pared en busca de algo hueco. De repente, Coronel comenzará a carcajearse como poseído por el demonio, ante el asombro de los soldados y de Alburquerque, que le preguntará a qué viene tal risotada. Coronel dirá: “¡De valientes hombres se rodea el rey! ¡Unos fieros soldados que se asustan de los ruidos de las aguas del foso!”, y seguirá carcajeándose. Entonces Alburquerque y los soldados se retirarán y al minuto vendrá uno de ellos, que ha sido designado como carcelero. Si los PJS quieren salir sin llamar la atención del carcelero, tendrán que retirar las piedras sin hacer ruido, con una tirada de Habilidad x 3. Si fallan la tirada, el carcelero tendrá derecho a una tirada de *escuchar*, y si pifian el carcelero se asomará para ver qué ha sido ese ruido. Si el carcelero descubre a los PJS su primer impulso será ir rápidamente al encuentro de otros soldados. Si lo pillan desprevenido, pueden acercarse a él con una tirada de *discreción*. Una vez fuera de peligro, María correrá hacia el fondo para ver a su padre. Al verlo allí tan acabado se le escapará un sollozo, pero se tapaná la boca con su mano para que no la oigan. Coronel dirá, en voz baja: “Hija mía... menos mal que sigues viva, temía mucho por ti”. A lo que ella contestará: “Padre, te sacaremos de aquí”. “¡No!”, gritará levemente Coronel, “no voy a permitir que arriesgues tu vida por mí. Si quieres hacer algo por mí vete, huye de aquí cuanto antes”. María se agarrará a los barrotes, ante lo cual Coronel volverá a repetir “¡Huye, por

lo que más quieras!”. María enjugará sus lágrimas, soltará los barrotes, y dirá “Adiós, padre...”. Y Coronel sonreirá satisfecho.

¡Huye, por lo que más quieras!

En este punto los PJS deben trazar un plan. El más obvio es suplantar a los soldados del rey. Pueden desvestirse al carcelero y atraer la atención de tantos soldados como trajes necesiten (incluyendo a María, que también puede pasar por un soldado). Pero cu

no podrá evitar entre intensos dolores y agonizando decir hacia dónde se dirige su hija, y justo en ese momento, totalmente abatido, le pedirá al rey que le dé a él la misma muerte que él le dio a Men Rodríguez. El rey le concederá esa muerte, y al día siguiente será decapitado en el cerro del Mentidero, junto con su sobrino y otros poderosos aliados suyos.

El rey ya sabe dónde encontrar a María, y le encargará a un grupo el trabajo de infiltrarse entre las hermanas del monasterio a donde se dirige, sacarla de allí y llevarla a Córdoba, donde el rey la esperará durante unos días. Este grupo podría estar formado por viejos conocidos de los PJS, de esta campaña o de otra anterior. Isidro, Urraca, Radegunda, Zoraya, Elvira, Lázaro... si alguno de ellos sobrevivió, utilízalos, si no, haz un grupo. Por otro lado, ocurre que uno de los sirvientes de Coronel (uno importante, por ejemplo el mayordomo), y amigo o amiga de María, se ha enterado de las intenciones del rey. Viajará hasta Sevilla y encontrará a los PJS justo cuando estos se hayan despedido de la sufrida María, que les habrá dado las gracias y les habrá hecho entrega de todo cuanto llevaba encima de valor (joyas, dinero, etc.).

Entonces será cuando los PJS, que saben que no van a sacar nada en metálico por salvar de nuevo a María, deban decidir si intervienen o no. Puede que el criado les informe de quiénes son los encargados de raptar a María, y los PJS se vean impulsados a actuar sólo para vencer definitivamente a antiguos enemigos... O puede que sea su conciencia la que les dice que deben salvar a esa sufrida joven que ha visto cómo de la noche a la mañana perdía a su padre y se hundía en la miseria. Por supuesto, la decisión que tomen, y por qué la tomen, hará subir o bajar enteros en el cielo (es decir, el modificador por rezar a los santos pidiendo ayuda...).

La ermita de San Blas

Ya sé que hasta aquí la parte II ha sido demasiado lineal, pero esas escenas históricas merecían ser vividas por los PJS, ¿no crees?

A partir de aquí es donde empiezan los devaneos de sesos y demás...

María está a salvo en la ermita por ahora, pero a los encargados de secuestrarla no les resultará muy difícil sacarla de allí, pues poco les importa invadir a las monjas para llevarse lo que quieren. Sin embargo, serán lo más sigilosos que puedan. Una de las mujeres del grupo se infiltrará entre las monjas (a ser posible un personaje femenino a quien los PJS no conozcan o que pase lo suficientemente desapercibida). Antes de continuar vamos a ver un plano de la ermita:

1 - Esta es la entrada a la ermita. Aquí una de las hermanas vigila quién entra y sale del edificio. Nada más entrar se nota el cambio con respecto al exterior: la oscuridad y el olor de las velas que se queman continuamente durante todo el día. La llegada de María será motivo de alegría para las monjas, pues ella es la fundadora de la ermita, y será muy bien acogida. No durará demasiado el ajetreo, y tomarán a María como su nueva madre superiora.

2 - Unas escaleras conducen a un sótano en el que se encuentra el almacén de las monjas

y sus dormitorios.

3 - Esta es la iglesia, que está consagrada a San Blas. No es nada lujosa, de hecho sólo tiene un objeto de valor, que es la imagen de San Blas, en la capilla central, iluminada por una triste vela.

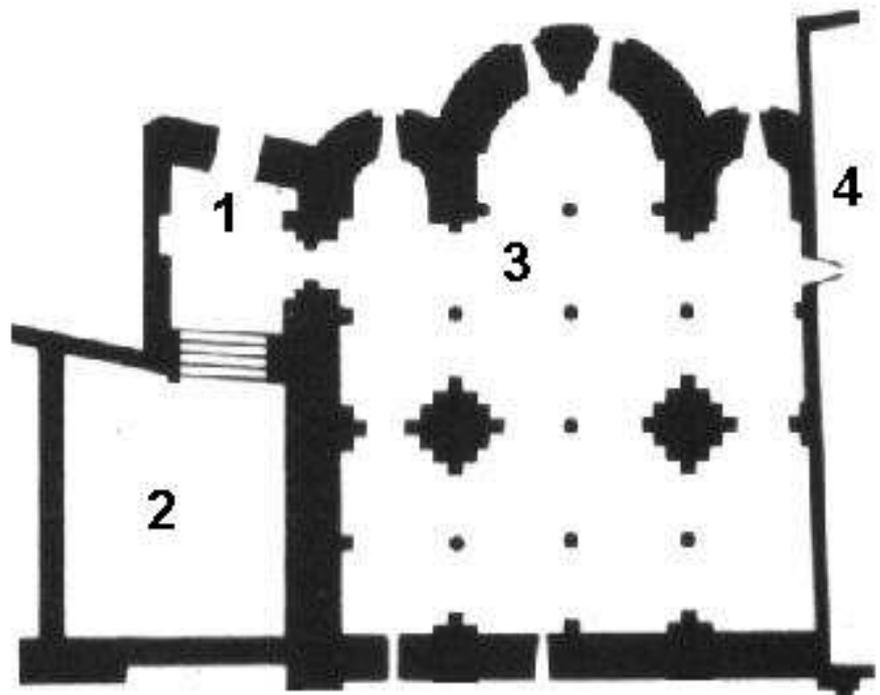
4 - El comedor, con la cocina en la parte superior.

El secuestro

A continuación se presenta una serie de hechos a la clásica manera del módulo *En la posada de Alvar el Honesto* de la primera edición de Aquelarre. Los PJS deberían estar vigilando presumiblemente la entrada a la ermita. Si hay algún PJ femenino las monjas pueden concederle entrar en el edificio y disfrazarse si son avisadas de que van a intentar secuestrar a su superiora.

Como ya sabemos, cada día de la vida de los religiosos se divide en grupos de tres horas que reciben un nombre según las ceremonias religiosas que se llevan a cabo:

1 - Maitines (medianoche). Las monjas acuden al templo y cantan Salmos. Luego pueden ir a acostarse hasta Laúdes.



2 - Laúdes (3 de la madrugada). Las monjas se despiertan de nuevo y rezan unas alabanzas al señor. A continuación se purifican con el agua bendita y acuden al comedor donde la madre superiora les reparte las tareas del día. Pueden acostarse de nuevo hasta Prima.

3 - Prima (6 de la mañana). Las monjas se levantan y trabajan en las tareas que le han sido asignadas durante Prima y Tertia.

4 - Tertia (9 de la mañana). Se hace una pausa en el trabajo para acudir a la primera misa del día. Tras ella algunas monjas seguirán en sus quehaceres y otras se quedarán meditando en el templo.

5 - Sexta (mediodía). Se celebra una segunda mesa, tras la cual las monjas acuden al comedor para llenar el estómago mientras están en silencio, escuchando a una de las monjas que se dedica a leer la Regla de la Orden. Tras la comida las monjas disponen de un tiempo para descansar.

6 - Nona (3 de la tarde). Todas las monjas reemprenden sus tareas hasta Vísperas.

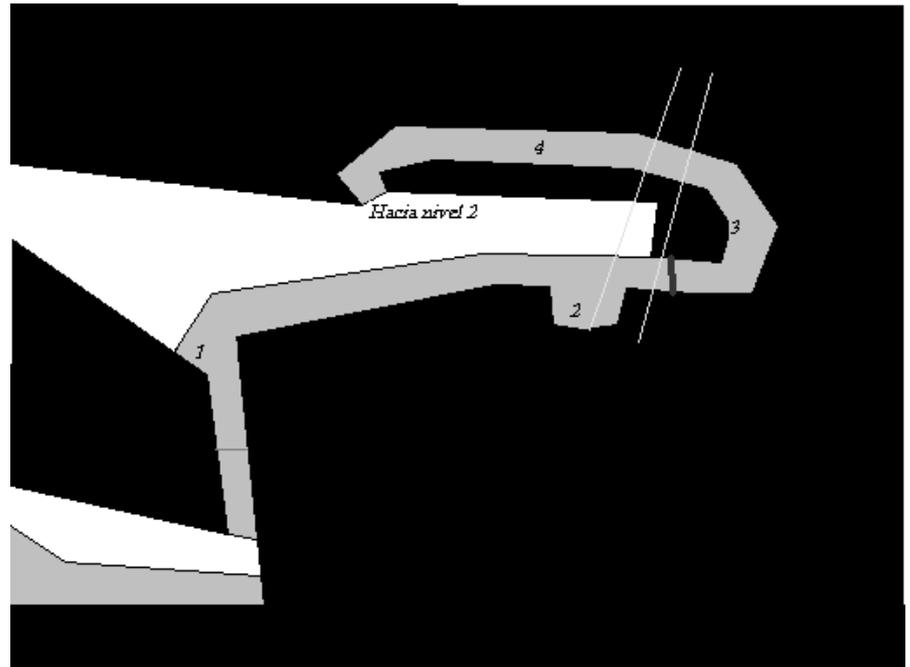
7 - Vísperas (6 de la tarde). Se celebra la tercera misa del día, tras la cual se sirve la cena. Después de cenar las monjas vuelven al templo para orar hasta Completas.

8 - Completas (9 de la noche). Todas las monjas van a acostarse.

Los secuestradores de María desconocen este protocolo y por tanto no tienen idea de cuál es el mejor momento del día para actuar. Lo harán, por supuesto, de madrugada, como acostumbran a hacer los malhechores...

Los siguientes hechos acaecerán durante la madrugada del mismo día que haya llegado la monja infiltrada, la cual no llevará ningún arma encima, ni objetos sospechosos (como componentes de hechizos). No pretendas llevar a rajatabla los siguientes hechos, ya que cualquier actuación por parte de los PJS podría modificar el curso de la acción.

0'30: Tras cantar los Salmos, la monja acudirá al dormitorio de María, que duerme separada de las demás por ser la Madre Superiora. Le pedirá paso para que le solucione una



duda espiritual, y la inocente María accederá, deseosa de servir de ayuda a la nueva monja. La monja mirará la habitación, y verá que en ella no hay más que un viejo y pequeño escritorio y la cama. La monja le dirá que no sabe si ha hecho bien viniendo al convento ya que ha abandonado a su propia familia, etc. Luego irá a acostarse.

1'00: Convencida de que todas las hermanas están durmiendo, la monja se levantará e irá a la cocina para coger un cuchillo. Luego volverá a acostarse.

3'00: Las monjas se levantan para rezar y luego acuden al comedor para que María reparta las tareas. Cuando todas las monjas se hayan ido, nuestra infiltrada se quedará con María y volverá a inquirirle sobre la duda anterior. La acompañará a su habitación, y cuando se encuentre cerca de la puerta de entrada a la ermita le pondrá el cuchillo en el cuello y le tatará la boca con la otra mano, obligándola a dirigirse a la puerta.

3'40: La monja raya la puerta con el cuchillo haciendo algo de ruido. Si alguno de los PJS está haciendo guardia fuera, puede escuchar este sonido si pasa la tirada. Si se acerca a investigar, será sorprendido por los secuestradores, que le atacarán por la espalda, pues esa era la señal para que actuaran. Si los que están haciendo guardia no se dan cuenta, la

monja, al no escuchar nada, abrirá sigilosamente la puerta y se llevará a María, que morderá su mano y le dará tiempo a gritar. Sin embargo, a la infiltrada le dará tiempo de llegar a la parte trasera de la ermita, donde unos caballos esperan tras unos arbustos para permitir escapar a los secuestradores. Si los PJS no tienen caballos... mala suerte. Aún podrían hacer un hechizo de Aceleración para alcanzarlos. Si pueden seguirlos, les conducirán a una trampa que tenían preparada para ellos...

Huelga decir que si en algún momento la monja es descubierta, sus compañeros acudirán en su ayuda aunque se encuentre en el interior de la ermita. Entre los secuestradores debería haber un brujo más o menos poderoso con hechizos propicios para la ocasión (invisibilidad, invocación de demonios elementales, etc.).

Las minas

Lo que sigue es un homenaje al juego *Blade: The Edge of Darkness*. Los que lo hayan jugado y hayan visto las minas de los enanos lo entenderán.

Aunque los PJS consigan impedir el secuestro, al menos uno de los secuestradores po-

dría huir y conducirlos a la trampa. Se trata de una gran cueva que hay a las afueras. Si los PJS están persiguiendo a los enemigos, cuando estén cerca de la cueva aminorarán la marcha para que los PJS les vean entrar. Recuerda que podrían tener a María en su poder.

La cueva está, por supuesto, totalmente a oscuras. Cosa extraña que los secuestradores hayan entrado sin encender ninguna antorcha ni linterna. Es una cueva húmeda y muy profunda. El aire está muy viciado. Sólo una tirada exitosa de *buscar* hará que los PJS perciban una palanca que está al fondo en la pared cubierta de telarañas y semiescondida detrás de un saliente en la pared. Al accionar esta palanca se abrirá una compuerta de madera en una de las paredes de la cueva. Esta compuerta lleva a un larguísimo pasadizo de un kilómetro de largo y que asciende poco a poco. Al final del pasadizo verán una luz que indica que se abre al exterior.

Nivel 1

La entrada a las minas consta de una especie de caminos flanqueados a la izquierda por profundos barrancos y a la derecha por altos muros de piedra. Desde allí puede verse un bello paisaje con montañas y colinas a lo lejos. El silencio en este lugar sólo es roto por las fuertes corrientes de aire que probablemente provengan de la mina.

1 – Una pronunciada pendiente sube (hasta el 1). A mitad de la pendiente hay un escalón de unos 2 metros de alto que los PJS deben subir. Cuando los PJS suban el escalón oirán un extraño sonido proveniente de lo alto de la pendiente (*escuchar*: suena como un desprendimiento de rocas). De pronto una gran roca redonda se precipitará hacia los pobres PJS mientras gana velocidad por la pendiente. Por supuesto, si la roca aplasta a alguien, significará la muerte instantánea. Para evitarlo los PJS pueden agacharse detrás del escalón, o correr pendiente abajo y saltar hacia el otro lado de la pendiente.

2 – El camino discurre ahora casi recto, con una ligera pendiente. A la izquierda se abre un abismo que parece no tener fin. Se empiezan a ver una especie de puentes medio derruidos que discurren de forma perpendicular al camino y están un nivel por encima de éste. Los puentes parecen dar entrada a unas aberturas en un lejano muro de piedra que forma parte de una montaña. Al volver la esquina los PJS verán una puerta de rejas de hierro a unos diez metros de distancia a su nivel, justo detrás del último puente, pero al mirar arriba, en el puente verán también un hombre que les apunta con un arco (a unos 8 metros). También hay un entrante en la pared de la derecha donde hay tres muertos vivos dispuestos para atacar a los PJS.

3 – Este es el interior de la roca. Aunque debería estar oscuro, llega un leve resplandor del interior. Los PJS pronto descubrirán que el resplandor que les llegaba provenía de una pequeña hoguera encendida que hay en mitad de la galería. Cerca de la pared derecha hay dos barriles (vacíos). A partir de aquí la galería sube en pendiente.

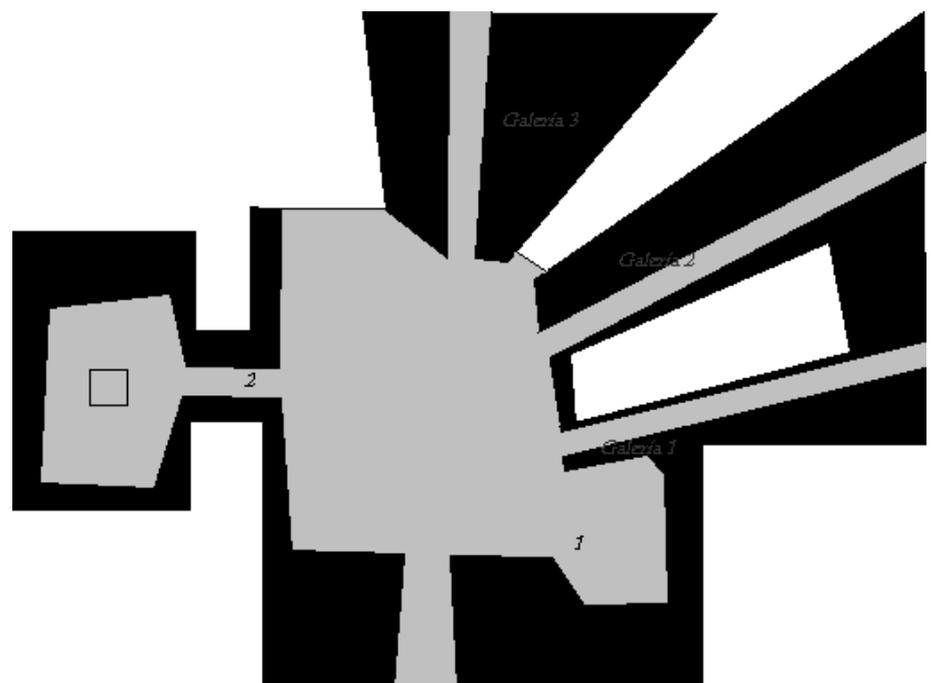
4 – Si los PJS siguen subiendo por la galería, de pronto se les helará la sangre al oír unas risitas parecidas a las de unos niños. Al PJ que pase una tirada de *otear* les parecerá ver a unos pequeños seres correteando, pero de-

saparecerán de su vista rápidamente. Al volver la esquina percibirán ya la luz del exterior. Ya no hay pendiente.

Nivel 2

1 – Justo al salir los PJS verán que unos muertos vivos con cascos (no les protegen) y utensilios de mineros se dirigen hacia vosotros (desde donde está el 1). Trata los ataques con los picos con la característica base de Fuerza y un daño básico de 1D8. Aquí el suelo es plano. Las paredes están construidas con ladrillos. Se ven tres entradas que dan a los puentes que los PJS vieron antes (en el puente de la galería 1 es donde estaba el hombre que apuntaba con el arco, aunque ya no está allí). En el lado opuesto de estas entradas hay una pendiente que baja a la izquierda. Entre los espacios de las entradas a los puentes se puede seguir viendo el paisaje.

2 – Desde aquí se ve que la pendiente baja a una especie de cámara al aire libre, sin techo. En el centro de la cámara hay una gran trampilla de madera, pero no parece tener cerradura. En cada una de las tres paredes de esta cámara hay unos salientes en forma de círculo; estos tres salientes tienen un hueco en el centro que parece ser una cerradura.



Galerías 1 y 2

En la entrada a ambas galerías hay una antorcha a cada lado de la pared (apagadas). Sin luz no puede verse nada. Una pequeña galería lleva a una bifurcación.

1 – Es una corta galería que conduce a un abismo oscuro; lo único que se puede ver de éste son las paredes más cercanas, alumbradas por las antorchas que llevan los PJS (porque llevan antorchas, ¿no?). Justo antes de que se corte la galería hay una vieja vagoneta que contiene una roca y varias piedrecitas (si quieren mover la roca deben hacer fuerza entre todos; si no pasan una tirada de Fuerza conjunta no serán capaces de moverla y quedarán extenuados por el esfuerzo. Debajo de la roca no hay nada). Bajo la vagoneta hay unos raíles destrozados y doblados que se pierden en las profundidades del abismo, de donde prácticamente cuelgan.

2 – Esta es una abertura bastante profunda. Hay un puente de madera que cruza hasta llegar a una galería, pero su estado deja mucho que desear (se partirá por la mitad si se exceden los 80 kilos de peso). Con una tirada de *otear* se podrán ver unos salientes en la roca a la izquierda hacia donde se podría saltar para evitar el puente (tirada de *saltar*). Si alguien saca una pifia en la tirada de saltar caerá hasta el fondo, un total de 30 metros de caída (casi ná).

3 – Esta es una galería cuyas paredes son lisas y han sido excavadas dejando un pequeño escalón a media altura.

4 – Las paredes aquí son rugosas. A la izquierda se abre una estancia a la que da entrada un marco de madera. Parece un almacén. Hay algunos barriles y cajas al fondo y algunas vagonetas, trozos de ellas y rocas amontonadas en las paredes. (en los barriles hay 5 picos y palas; en las cajas hay 8 antorchas)

5 – La galería se bifurca. Hay unos raíles en perfecto estado que la recorren. Tras la esquina al fondo a la izquierda se ve una vagoneta volcada. Hay unas planchas de madera dispuestas en la pared. (Resistencia 80 si se lían a golpes con ellas). Tras la primera

sólo hay una pared de piedra. Tras la segunda se accede a 6.

6 – Una pequeña habitación. Al fondo hay una mesa, y a los lados hay unas cajas (vacías). Sobre la mesa hay una llave de bronce.

7 – Esta otra galería que parece estar más descuidada. Al volver la esquina la galería sigue en una pendiente que baja hacia el fondo, donde termina en una pared en la que parece haber algo. A unos 6 metros por encima de la pared hay otra galería. Al acercarse a la pared, los PJS verán que hay una especie de vagoneta pequeña sin ruedas sujeta a un sistema de poleas que recorre todo lo alto de la pared hasta arriba. Las cuerdas parecen estar en perfecto estado. Para subir a alguien se necesita una fuerza conjunta de la mitad del peso que se meta en la vagoneta; si la fuerza no llegara a esa puntuación, habría que hacer tres tiradas de fuerza conjunta (si se falla la segunda, el que esté subido recibe 1D3 de daño por la caída; si se falla la tercera, el daño recibido es 1D6). Una vez arriba, hay dos muertos vivos mine-

ros a la vuelta de la esquina [Cada vez que suba uno haz una tirada de escuchar de 20; si la pasas, los muertos oirán ruido e irán a ver qué pasa]

8 – Las paredes de esta galería parecen haber sido excavadas.

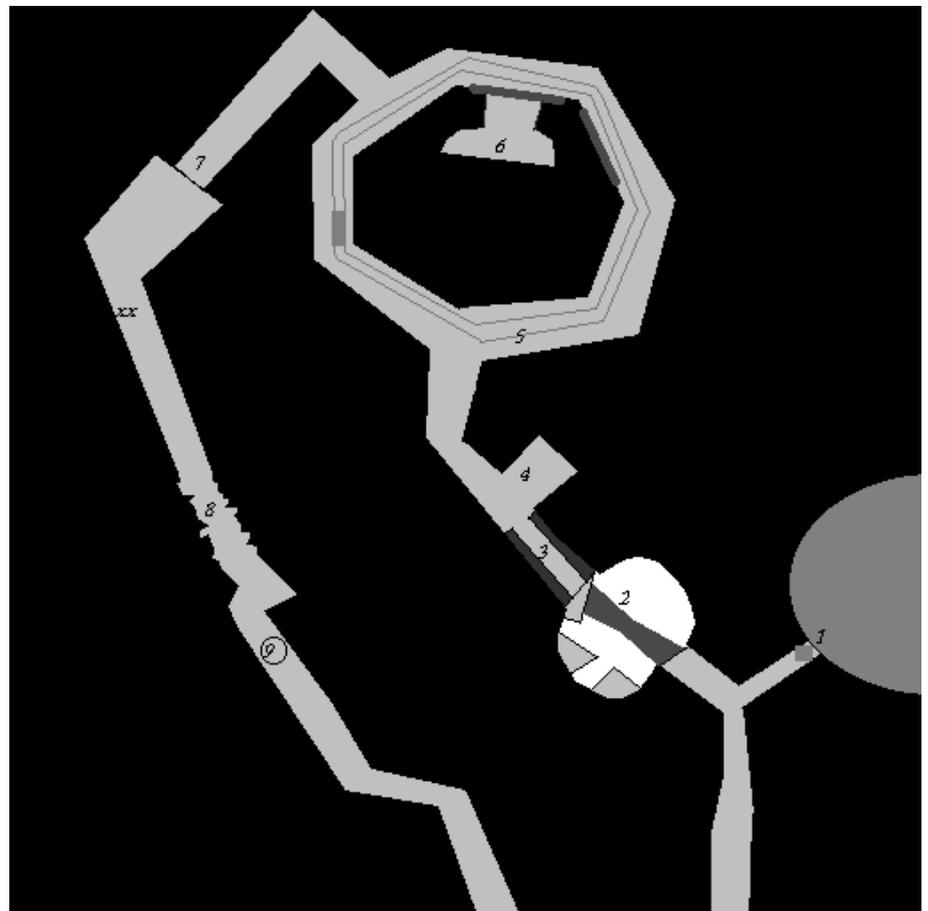
9 – A mitad de esta galería hay una leve hondonada. Si no la evitan con una tirada de *saltar* +25, el suelo cederá y caerán 7 metros abajo. Si no tienen cuerda, deberán pasar una tiradas de *trepar* para salir.

La salida es la entrada de la galería 2.

Galería 3

La entrada a esta galería se encuentra en un estado bastante ruinoso. El dintel de madera está partido, aunque aún aguanta colgando a media altura de la entrada. Los PJS se tendrán que agachar para entrar.

1 – Ante los PJS se abre un estrecho pasillo con paredes de roca y un suelo bastante irregular. Cerca de la entrada hay una grieta en el suelo en forma cuadrada (20 metros de profundidad).



2 – El suelo ha cedido en esta parte de la galería, dejando una grieta. La luz de las antorchas de los PJS iluminan débilmente el otro lado de la grieta, que podrán calcular que debe estar a unos tres metros. Parece que tendrán que saltar la grieta, pero deben ser conscientes de que un fallo significaría la muerte... Mejor que piensen cómo lo van a hacer. Cuando pase el primero, este notará que el suelo es bastante inestable, y que hay peligro de un desprendimiento. Cuando todos pasen, el suelo cederá bajo los pies del más rezagado, pero gracias a un acto reflejo conseguirá saltar hacia delante. Se oye cómo las rocas golpean las paredes de la grieta y el sonido se pierde en la profundidad. Ahora la distancia que separa a los PJS del otro lado de la grieta es excesiva. Tendrán que buscar otra salida, si es que la hay.

3 – El estrecho pasillo termina en un compartimento cuadrado con el suelo de madera. Enfrente hay una palanca, también de madera. Al tirar de la palanca, el suelo cae de repente y vuelve a pararse dando una sacudida, para finalmente descender suavemente a las profundidades. Se trata de una especie de ascensor. Al llegar abajo se puede encontrar otra palanca en la misma pared que la anterior, para subir. De nuevo los PJS se encontrarán un estrecho pasillo que descende aún más en espiral.

4 – Al fin se abre ante los PJS una zona mucho más espaciosa con el techo a bastante altura. Lo primero que les llama la atención son unas escaleras que descienden, no se sabe a dónde. Más allá de las escaleras se continúa la estancia.

5 – Cuando los PJS estén descendiendo las escaleras oirán un extraño sonido proveniente del fondo. El miedo se apoderará de seguro de los PJS cuando descubran que son las mismas voces de niños que oyeron antes. Conforme desciendan, oirán las voces más claramente. De vez en cuando se oyen unas risas apagadas que se pierden con el eco. Los escalones acaban. Hay un silencio total. Enfrente se extiende una pequeña explanada rectangular flanqueada por cuatro sólidas

paredes. Con una tirada de *otear* podrán ver un lugar por donde trepar en la pared del fondo. Más o menos en el centro de la explanada yace una llave de bronce. Cuando vayan a cogerla verán que algo extraño se mueve por encima de ella. Pronto se darán cuenta de que es como un hombrecillo en miniatura (no olvides controlar la ganancia de IRR). De pronto, este hombrecillo comenzará a crecer y a crecer, hasta alcanzar los 120 centímetros de altura, cogerá la llave y se irá corriendo por el fondo. Si los PJS lo persiguen, verán que hay otros dos hombrecillos ayudando a trepar al que tiene la llave, y arriba hay otro más (si los duendes ven que los PJS van a alcanzarlos les lanzarán hechizos). Los PJS pueden *trepar* apresuradamente por los altos escalones en las paredes, pero pronto perderán de vista a los hombrecillos, aunque seguirán oyendo unas risitas lejanas. (De aquí en adelante los duendes aparecerán ocasionalmente y se burlarán de los PJS. Éstos podrán dedicarse a cazarlos, pero si no lo consiguen, los duendes propondrán un trato: oro u objetos raros a cambio de la llave. No obstante, las cosas se podrían desarrollar de forma diferente si los PJS son avispados y consiguen atrapar a los duendes).

6 – Esta es una galería que parece estar en un buen estado. Hay una vagoneta colocada sobre unos raíles que se pierden al fondo, zigzagueando entre unos postes de madera. Aquí comienza una ligera pendiente hacia abajo. Al final de este pasillo hay una pequeña grieta de 6 metros donde acaban los raíles. Si los PJS se montan en la vagoneta no podrán evitar caer, ya que ésta no tiene frenos. La grieta se continúa con un pasillo más o menos ancho que descende ligeramente en curva.

7 – Esta es una zona bastante más deteriorada que la anterior, con trozos de raíles doblados e irregulares esparcidos por el suelo. Se nota que estas galerías han sido excavadas a conciencia; tal vez los mineros encontraron aquí un filón.

8 – El pasillo se va estrechando y termina en un ascensor como el anterior. Hay una palanca (el ascensor subirá y bajará solo, ya que arriba no hay ninguna palanca). Éste lleva a la entrada de la galería.

Al salir, un muerto les estará esperando con un arco largo y flechas montado por encima de la roca que da entrada al nivel 2 de la mina. Si acaban con él, caerá al suelo, y registrándolo encontrarán la tercera llave.

Como se podía esperar, estas llaves entran perfectamente en las cerraduras de la cámara del nivel 2, antes descrita. Sólo si giran las tres llaves a la vez dentro de sus cerraduras correspondientes la trampilla del centro comenzará a descender lentamente.

Conforme la trampilla descende, los PJS notarán más y más calor, hasta que este llegue a ser casi insoportable. Los PJS con armaduras de metal perderán 1 punto de Resistencia cada dos minutos que permanezcan en las profundidades a no ser que se las quiten o que se beneficien de un hechizo de Resistencia al calor.

Una vez abajo verán un insólito paraje. El calor hace ondular la visión, cerca de allí se oye como una cascada, y el lugar huele intensamente a humedad. La amplia galería que discurre frente a los PJS está flanqueada por pequeños arroyos de los que emana vapor. Si los PJS tocan el agua verán que está hirviendo. Cuando los PJS avancen llegarán a un lugar lleno de géiseres tras el cual se encuentra una especie de estanque con abundante agua. Entonces una voz surgirá de algún lugar de la caverna:

“Nunca pensé que llegarais tan lejos, insignificantes mortales. Sois una fuente incesante de molestias para mi señor Silcharde. Pero vuestras intromisiones terminan aquí. No veréis el amanecer de un nuevo día...”

¿Quién ha dicho eso?

Se trata de un poderoso brujo. ¿Os acordáis de Khaled al-Mushhrik, el alquimista cuyo legado se disputaron Isidro y Urraca? Pues aunque los PJS nunca lleguen a saberlo, es él mismo. Khaled hizo un pacto con Silcharde antes de morir. Silcharde le pidió que llevara a la perdición al señor de Aguilar, y así se aseguró de hacerlo, cuando después de esconder su legado en el lugar donde antaño enseñó a Isidro los secretos de la magia negra, insinuó a Urraca que podría dárselos a saber si le diera una poción de Dominación. Así pues, Urraca estaba segura de que el maestro quería que ella disfrutara de su legado, pero al esconderlo en aquel lugar, Isidro también pensaría que quería tenerlo él. Así, cuando mediante un hechizo de Visión de futuro comprobó que Urraca se uniría al que sería el enemigo del señor de Aguilar, murió tranquilo sabiéndose valedor de los beneficios de Silcharde. Lo del unguento para evitar que el Djinn detectara a un infiel que le invocara era un cuento; lo que el unguento hacía era suplantar al Djinn por Silcharde en persona, disfrazado de Djinn, que era el que concedía los deseos y de paso vigilaba cómo iban las cosas. Silcharde recompensó a Khaled y evitó que su alma cayera en los infiernos, pasando a ocupar un cuerpo. Por eso, si los PJS saben algo acerca de Khaled, sería interesante que este se apoderara de un cuerpo muy joven, incluso el de un niño, para dar una pista a los PJS acerca de que ese no es su cuerpo y de que debe habérselo arrebatado a un ser vivo. De esta forma sabrán que la mejor forma de deshacerse de él será mediante un hechizo de Expulsión o un Exorcismo. Con respecto a los secuestradores, si se trata de Isidro o de Urraca, ya sabemos que ambos piensan que el maestro les eligió a ellos para entregarles su legado, así que cuando su apreciado maestro aparezca de nuevo en escena y les pida que vayan a Aguilar para vigilar lo que ocurre durante el asedio al castillo de Coronel, estos no se negarán, aunque si sobrevivieron los dos no se unirán; Khaled elegirá a uno de ellos.

Recuerda que si no sobrevivió ninguno de ellos puede tratarse de Zoraya, la que les ofreció la oportunidad de invocar al Djinn (que en realidad era Silcharde) para pedir un deseo. Si fuera ella también sería perfecto, ya que en ese caso podríamos decir que desde un principio estaba ya a las órdenes de Khaled, que ya se había apoderado de un cuerpo. Khaled conoce todos los hechizos hasta nivel 6, pero sólo puede hacer los de magia negra. Silcharde también le ha dado el control de tres Ondinas, y la ventaja de poder invocarlas a las tres a la vez.

Silcharde y su intromisión en los asuntos de la Corona de Castilla

Castilla había disfrutado de varios reyes brillantes a lo largo de su historia hasta 1350. Un claro ejemplo fue Alfonso X El Sabio, y qué decir de Fernando III el Santo, que provocó una progresiva retirada de los moros haciendo recular sus fronteras hacia el sur. Pero entonces llegó Pedro I... ¿Por qué este cambio tan brusco? ¿Por qué de repente un rey cruel y despiadado, casi el más malvado que ha subido al trono de Castilla, tomaba el control del reino? Su madre María de Portugal daba a luz años antes a un par de gemelos. La comadrona que la atendió en el parto resultó ser una adepta al culto de Guland, y robó a uno de los gemelos para sacrificarlo a su Demonio, diciéndole a la madre que el bebé había muerto (recordemos que el Aquelarre a Guland precisa del sacrificio de una persona de posición social mucho más alta que el ejecutante... ¿y quién mejor que el hijo de un rey para este sacrificio?). Agradecido por este gran sacrificio, Guland recompensó a la comadrona, pero cuando el alma del niño bajó a los infiernos, pues aún no estaba bautizado, Silcharde la encontró y pensó en darle un buen uso. Hizo que el alma del gemelo que él había ya corrompido se instalara en el cuerpo del gemelo vivo, ya que vio una oportunidad inmejorable para extender el miedo y el descontento en Castilla. El pequeño Pedro ya llevaba en su sangre la oscuridad de las tinieblas y la cruel-

dad de los demonios del infierno... Y Pedro I cometió muchísimas fechorías, algunas se cuentan en los libros de historia, otras se perdieron en el olvido y otras nadie las supo salvo quienes las sufrieron... hasta que por fin su hermanastro lo venció en la batalla de Montiel y le arrebató el trono. Se dice que en la batalla, cuando hirieron de muerte a Pedro, se oyó un infernal bramido de ultratumba que heló la sangre de todos los presentes... fue como si hubieran matado al mismo diablo.

El arcángel de la amistad

Anael, arcángel de la amistad, supo de las fechorías que estaba cometiendo Silcharde, y le dolió bastante el triunfo de su mayor enemigo. Sin embargo, vio que la esperanza aún no se había perdido, cuando un grupo de hombres (los PJS), sin saberlo, estaban desbaratando todos los planes de aquel a quien llaman el Demonio del Dominio. Por eso, les ayudará en esta batalla final. Si alguno de los PJS intentan salvar a un compañero de la muerte durante la batalla y resulta herido de muerte, al siguiente turno volverá a levantarse con todos los puntos de Resistencia al completo por la gracia de Anael, a quien los PJS podrán ver al lado del PJ en cuestión, transparente, y tras esto se lanzará contra una de las ondinas (ver a continuación), si es que aún siguen todas en pie, y la hará desaparecer. Los PJS sólo oirán un gran grito de dolor de la ondina mientras esta se precipita en el estanque y no vuelve a aparecer.

El gran final

Con una tirada de *escuchar*, los PJS podrán ver de dónde proviene la voz: de un saliente en la roca a unos 30 metros del suelo, en el techo abovedado que hay por encima del estanque. En ese momento, Khaled nombrará a las tres ondinas: Aman, Kataron y Bahal. Las tres surgirán al mismo tiempo, y actuarán lanzando trombas de agua a los PJS. El agua está hirviendo, por lo que causarán 1D6 de daño por quemaduras. Mientras tanto, Khaled lanzará hechizos desde su

posición privilegiada (no necesita componentes mágicos).

Puntos de aprendizaje

Los PJS se merecen una buena recompensa si consiguen derrotar a Khaled. Dales 80 PA, más otros 20 por interpretación e ideas que han tenido durante el capítulo III.

Conclusión del capítulo III

Después de repartir los PA entre los PJS, si no están muy malheridos, podrías hacer que tuvieran un encuentro con los secuestradores que escaparon. Si sólo sobrevivió uno de ellos, podrías meterlo en la escena final, haciendo de cebo para que los PJS acudan al lugar donde está Khaled.

La sufrida María Coronel pudo salir de la ermita disfrazada de campesina al cabo de unos meses. Se dirigió a Aragón, donde se puso bajo la protección del rey Pedro de Aragón hasta que en 1367 Enrique II el Bastardo subió al trono de Castilla. Tras el asedio al castillo de Aguilar en 1353, Coronel fue ejecutado junto con su sobrino y algunos de los nobles que le apoyaron, y el rey Pedro I anexionó la villa de Aguilar a la Corona. En el cerro del Mentidero se erigió un monumento en recuerdo de la rendición de Aguilar, pero este fue destruido por Enrique II por considerar que resultaba una ofensa para los aguilarenses. El mismo rey ofreció el castillo y la villa a una rama de los Fernández, una familia noble cordobesa de la que más tarde surgiría Gonzalo Fernández de Córdoba, el Gran Capitán, que nació en Montilla.

Con el fin del reinado de Pedro I terminaba uno de los capítulos más oscuros de la historia de Castilla. Y es que el sobrenombre de "El cruel" no le fue puesto a la ligera...



DRAMATIS PERSONAE

PNJS principales – Capítulo I

Candela

FUE	06	Altura: 1,49 m.
AGI	15	Peso: 55 kg.
HAB	17	Edad: 22 años
RES	12	Aspecto: 18 (atractiva)
PER	20	RR: -5%
COM	20	IRR: 105%
CUL	20	Pc: 21

Armas: Palo 35% (Daño: 1D4 + 1 + 1D4)

Protecciones: Carece

Competencias: Cantar 65%, Con. mágico 88%, Con. plantas 35%, Elocuencia 45%, Psicología 45%, Seducción 65%

Hechizos: Atracción sexual, Dominación, Virilidad, Fidelidad, Impotencia, Virginitad, Deseo, Filtro amoroso, Explosión, Invocación de Íncubos y Súcubos, Aquelarre a Masabakes.

Francisca de Luna

FUE	07	Altura: 1,45 m.
AGI	12	Peso: 52 kg.
HAB	12	Edad: 40 años
RES	13	Aspecto: 10 (mediocre)
PER	20	RR: -20%
COM	20	IRR: 120%
CUL	20	Pc: 24

Armas: Palo 28% (Daño: 1D4 + 1)

Protecciones: Carece

Competencias: Alquimia 89%, Astrología 87%, Con. mágico 93%, Con. Animales 35%, Con. plantas 74%, Leyendas 40%, Medicina 30%, Psicología 45%

Hechizos: Liberación, Ignorar el dolor, Filtro amoroso, Protección mágica, Vuelo, Explosión, Dominio del fuego, Conmoción, Invocación de Íncubos y Súcubos, Metamorfosis, Aquelarre a Masabakes.

Homicio

FUE	15	Altura: 1,77 m.
AGI	18	Peso: 90 kg.
HAB	20	Edad: 25 años
RES	18	Aspecto: 12 (normal)
PER	13	RR: 55%
COM	10	IRR: 45%
CUL	06	Pc: 9

Armas: Espada 60% (Daño: 1D8 + 1 + 1D6), Daga 40% (Daño: 2D3 + 1D6)

Protecciones: Peto de cuero con refuerzos (Prot. 3) y Casco (Prot. +2)

Competencias: Buscar 40%, Correr 55%, Esquivar 60%, Forzar mec. 45%, Juego 40%, Lanzar 45%, Robar 65%, Trepar 55%

Hechizos: Carece

Nota: Cuando el Catites le echa el mal de ojo, Homicio ve aumentado su porcentaje de pifia en un 40% durante 1D6 horas.

Isidro

FUE	10	Altura: 1,65 m.
AGI	14	Peso: 62 kg.
HAB	12	Edad: 35 años
RES	16	Aspecto: 12 (normal)
PER	10	RR: -50%
COM	18	IRR: 150%
CUL	20	Pc: 30

Armas: Cuchillo 36% (Daño: 1D6)

Protecciones: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Alquimia 95%, Astrología 60%, Con. plantas 61%, Con. mágico 110%, Griego 40%, Latín 50%, Leer / escribir 70%, Psicología 30%

Hechizos: Aumentar el conocimiento, Conservación, Detección de venenos, Concentración, Ignorar el dolor, Inmunitad al fuego, Arma invencible, Sumisión, Invisibilidad, Invocación de ánimas, Invulnerabilidad, Protección mágica, Aceleración, Inmovilización, Invocar un Djinn, Invocación de Ondinas, Aquelarre a Silcharde.

Radegunda

FUE	07	Altura: 1,55 m.
AGI	12	Peso: 58 kg.
HAB	13	Edad: 33 años
RES	13	Aspecto: 9 (mediocre)
PER	17	RR: -10%
COM	17	IRR: 110%
CUL	20	Pc: 22

Armas: Palo 24% (Daño: 1D4 + 1)

Protecciones: Carece

Competencias: Alquimia 75%, Astrología 66%, Buscar 34%, Con. plantas 83%, Con. mágico 90%, Con. mineral 35%, Prim. auxilios 26%, Psicología 34%

Hechizos: Abrir cerraduras, Parálisis, Dominación, Mal de ojo, Concentración, Sumisión, Amuleto, Invisibilidad, Despertar a los muertos, Invocación de ondinas, Aquelarre a Silcharde.

Urraca

FUE	09	Altura: 1,40 m.
AGI	10	Peso: 50 kg.
HAB	12	Edad: 43 años
RES	14	Aspecto: 7 (fea)
PER	14	RR: -35%
COM	20	IRR: 135%
CUL	20	Pc: 27

Armas: Daga 22% (Daño: 2D3)

Protecciones: Carece

Competencias: Alquimia 65%, Astrología 86%, Buscar 33%, Con. plantas 63%, Con.

mágico 99%, Con. mineral 47%, Leyendas 48%, Psicología 34%

Hechizos: Detección de hechizos, Detección de venenos, Liberación, Dominación, Mal de ojo, Sumisión, Despertar a los muertos, Protección mágica, Vuelo, Conmoción, Invocar un Djinn, Invocación de Ondinas, Aquelarre a Silcharde.

Nota: Si Urraca es convertida en Lamia por el Djinn, sus características, hechizos y algunas de sus competencias cambiarán (ver las características de la Lamia en el manual).

Zoraya

FUE	08	Altura: 1,60 m.
AGI	15	Peso: 48 kg.
HAB	13	Edad: 31 años
RES	13	Aspecto: 17 (normal)
PER	15	RR: -30%
COM	16	IRR: 130%
CUL	20	Pc: 26

Armas: Telek 30% (Daño: 2D3)

Protecciones: Carece

Competencias: Alquimia 75%, Astrología 70%, Con. plantas 50%, Con. mágico 90%, Latín 35%, Leer / escribir 80%, Psicología 25%

Hechizos: Detección de hechizos, Parálisis, Sumisión, Amuleto, Protección mágica, Invisibilidad, Conmoción, Invocar un Djinn, Esclavizar un Djinn, Invocación de Ondinas, Aquelarre a Silcharde.

PNJS secundarios – Capítulo I

Alguaciles de Espada

Estos son los guardias que podrían acudir al final de la primera parte para arrestar a los PJS o a las brujas, y también si algún PJ se pasa de la raya estando en la ciudad..

FUE	15	Altura: varía
AGI	15	Peso: varía
HAB	20	Edad: varía
RES	18	Aspecto: varía
PER	15	RR: 65%
COM	10	IRR: 35%
CUL	07	Pc: 7

Armas: Espada 60% (Daño: 1D8 + 1 + 1D6)

Protecciones: Peto de cuero con refuerzos (Prot. 3)

Competencias: Buscar 30%, Correr 45%, Discreción 30%, Esconderse 30%, Mando 20%, Otear 30%, Psicología 30%, Rastrear 30%, Tortura 40%

Hechizos: Carecen

Brujos

Todos los que no se detallan arriba, como Fátima (del grupo de Aquiles) y algunos discípulos de Urraca.

FUE	10	Altura: varía
AGI	14	Peso: varía
HAB	14	Edad: varía
RES	13	Aspecto: varía
PER	15	RR: 15%
COM	15	IRR: 85%
CUL	17	Pc: 17

Armas: Palo 20% (Daño: 1D4 + 1)
 Armadura: Carecen
 Competencias: Alquimia 55%, Astrología 50%, Buscar 30%, Con. mágico 65%, Con. plantas 60%, Prim. auxilios 30%, Psicología 30%
 Hechizos: Revitalización, Ignorar el dolor, Inmunidad al fuego, Parálisis, Arma invencible, Explosión, Invulnerabilidad.
 Nota: elegir un máximo de cuatro de estos hechizos.

Rateros

Los ladronzuelos de Córdoba y los hombres de Homicidio. Aquí también entran Aquiles, Robaperas y Malaspatas.

FUE	12	Altura: varía
AGI	15	Peso: varía
HAB	20	Edad: varía
RES	15	Aspecto: varía
PER	15	RR: 60%
COM	15	IRR: 40%
CUL	08	Pc: 8

Armas: Espada 45% (Daño: 1D8 + 1 + 1D6); Estilete 35% (Daño: 1D4 + 1 + 1D6)
 Protecciones: Peto de cuero (Prot. 2). Algunos pueden llevar casco (Prot. +2)
 Competencias: Correr 45%, Esconderse 35% Escuchar 35%, Esquivar 45%, Forzar mec. 40%, Robar 65%, Tregar 45%
 Hechizos: Carecen

Soldados

Los soldados que acompañan a Radegunda, los soldados del rey y los guardias y el capitán de Coronel.

FUE	15	Altura: varía
AGI	15	Peso: varía
HAB	15	Edad: varía
RES	20	Aspecto: varía
PER	15	RR: 75%
COM	10	IRR: 25%
CUL	10	Pc: 5

Armas: Espada 65% (Daño: 1D8 + 1 + 1D4), Lanza 65% (Daño: 1D6 + 1 + 1D4), Ballesta 45% (Daño: 1D10 + 1D4)
 Protecciones: Cota de mallas (Prot. 5) o Peto de cuero con refuerzos (Prot. 3); Casco (Prot. +2)

Competencias: Buscar 30%, Cabalgar 45%, Escudo 50%, Esquivar 35%, Otear 30%, Tortura 35%
 Hechizos: Carecen

Vecinos

En esta categoría se engloban las gentes normales y corrientes, tenderos, escribanos, monjes, labradores, pastores, criados y todos los PNJS menores (también los mozos de la posada de Montemayor).

FUE	12	Altura: varía
AGI	14	Peso: varía
HAB	14	Edad: varía
RES	14	Aspecto: varía
PER	12	RR: 55%
COM	12	IRR: 45%
CUL	12	Pc: 9

Armas: Garrote 35% (Daño: 1D6); Cuchillo 35% (Daño: 1D6)
 Protecciones: Carecen
 Competencias: Comerciar 30%, Cond. carro 45%, Escuchar 30%, Esconderse 40%, Otear 35%
 Hechizos: Carecen

Seres irracionales – Capítulo I

Catites (Hachib)

FUE	12	Altura: 1,65 m.
AGI	20	Peso: 68 kg.
HAB	20	Edad: 15 años
RES	12	Aspecto: 13 (normal)
PER	15	RR: 20%
COM	05	IRR: 80%
CUL	15	Pc: 16

Armas: Estilete 30% (Daño: 1D3 + 1 + 1D6)
 Protecciones: Carece
 Competencias: Correr 75%, Esquivar 70%, Esconderse 45%, Lanzar 35%, Robar 60%, Tregar 70%
 Hechizos: Carece
 Poderes especiales: Puede lanzar el Mal de ojo sin necesidad de componentes mágicos.

Golem

FUE	35	Altura: 2,30 m.
AGI	10	Peso: 350 kg.
HAB	10	Edad: -
RES	Esp.	Aspecto: -
PER	10	RR: 0%
COM	---	IRR: 175%
CUL	---	Pc: 35

Armas: Puños 45% (Daño: 4D6 + 1D3)
 Protecciones: Carece
 Competencias: Carece
 Hechizos: Carece
 Poderes especiales: Como es un ser artificial de tierra, el golem 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 doblarlo en la cabeza). En caso de no superar la cifra, la herida se cierra en el acto. De perder brazos o piernas, el golem seguirá luchando como pueda, si el golpe le afecta el tronco, simplemente será partido por la mitad. Solamente si se le corta la cabeza el golem se desmoronará como el montón de tierra que siempre fue... Lo mismo que si se le borra la letra *aleph* ("e") de la frente, aunque para eso hay que acercarse al alcance de sus puños... y eso no es muy sano para la salud.

Muertos

Tanto los muertos que despierten los brujos como los invocados por el Djinn.

FUE	12	Altura: varía
AGI	10	Peso: varía
HAB	08	Edad: están muertos
RES	15	Aspecto: 1
PER	05	RR: 0%
COM	02	IRR: 110%
CUL	05	Pc: 22

Armas: Mordiscos y garras 55% (Daño: 1D8); Armas 45% (Daño: varía). Los invocados por el Djinn no llevan armas, pero los muertos despertados mágicamente podrían llevarlas si portaban una en vida.
 Protecciones: Los invocados por el Djinn no llevan armadura, pero los despertados mágicamente podrían llevarlas si vestían una en vida.
 Competencias: Todas están al nivel de su base de características.
 Hechizos: Normalmente carecen.
 Poderes especiales: No se desmayan ni huyen jamás del combate, y seguirán luchando aún sin brazos o sin piernas.

Mujeres Serpiente

Las que moran en Mesa de Zalia.

FUE	15	Altura: 1,75 m.
AGI	15	Peso: 120 kg.
HAB	10	Edad: varía
RES	20	Aspecto: 26 (belleza inhumana)
PER	15	RR: 0%
COM	15	IRR: 150%
CUL	25	Pc: 30

Armas: Arco corto 45% (Daño: 1D6)
 Protecciones: Carecen
 Competencias: Con. Mágico 90%, Discreción 45%, Elocuencia 70%, Seducción 60%
 Hechizos: Bálsamo de curación, Curación de enfermedades, Curación de heridas graves.
 Poderes especiales: Curación: pueden curar mágicamente cualquier tipo de dolencia y enfermedad, e incluso devolver la vida a los muertos.

PNJS principales – Capítulo II

Badis ibn al-Abu (el Farés)

FUE	16	Peso: 74 kg
AGI	15	Altura: 1,69 m.
HAB	15	Edad: 35 años
RES	11	Aspecto: 15 (normal)
PER	14	RR: 70%
COM	19	IRR: 30%
CUL	10	Pc: 6

Armas: Espada normal 65% (Daño: 1D8+ 1 + 1D4); Daga 40% (Daño: 2D3 + 1D4)
 Protecciones: Cota de mallas (Prot. 5; oculta bajo la ropa)
 Competencias: Disfrazarse 30%, Elocuencia 45%, Escuchar 30%, Esquivar 25%, Juego 30%, Leer / escribir 35%, Otear 35%, Psicología 40%, Soborno 40%
 Hechizos: Carece

Enrique

FUE	12	Peso: 62 kg
AGI	11	Altura: 1,57 m.
HAB	12	Edad: 15 años
RES	13	Aspecto: 13 (normal)
PER	14	RR: 55%
COM	18	IRR: 45%
CUL	08	Pc: 9

Armas: Cuchillo 30% (Daño: 1D6)
 Protecciones: Carece
 Competencias: Buscar 25%, Comerciar 65%, Cond. carro 15%, Elocuencia 65%, Escuchar 30%, Árabe 20%, Nadar 20%, Ocultar 20%, Psicología 50%, Soborno 60%
 Hechizos: Carece

Isidoro, Obispo de Córdoba

FUE	15	Peso: 66 kg
AGI	16	Altura: 1,55 m.
HAB	07	Edad: 41 años
RES	11	Aspecto: 10 (mediocre)
PER	15	RR: 70%
COM	20	IRR: 30%
CUL	16	Fe: 0

Armas: Carece
 Protecciones: Carece
 Competencias: Buscar 40%, Elocuencia 80%, Enseñar 35%, Escuchar 30%, Griego 35%, Latín 80%, Leer / escribir 70%, Memoria 35%, Psicología 30%, Teología 60%
 Poderes de la Fe: Carece (ha roto algunos de sus votos...)

Luis de Luna

FUE	13	Peso: 80 kg
AGI	17	Altura: 1,75 m.
HAB	15	Edad: 31 años
RES	16	Aspecto: 12 (normal)
PER	14	RR: 55%
COM	10	IRR: 45%
CUL	15	Pc: 9

Armas: Espada normal 75% (Daño: 1D8 + 1 + 1D4)

Protecciones: Cota de malla (Prot. 5)

Competencias: Buscar 35%, Discreción 30%, Escondese 30%, Esquivar 40%, Otear 30%, Prim. auxilios 40%, Tortura 45%

Hechizos: Carece

Men Rodríguez de Viedma

FUE	20	Peso: 90 kg
AGI	20	Altura: 1,87 m.
HAB	10	Edad: 29 años
RES	15	Aspecto: 21 (hermoso)
PER	13	RR: 75%
COM	08	IRR: 25%
CUL	14	Pc: 5

Armas: Maza pequeña 85% (Daño: 1D8 + 1 + 1D6); Lanza corta 80% (Daño: 1D6 + 1 + 1D6); Ballesta 30% (Daño: 1D10)

Protecciones: Armadura de placas (Prot. 8), Yelmo (Prot. 8), Escudo

Competencias: Cabalgar 90%, Escuchar 30%, Esquivar 40%, Leer / escribir 35%, Mando 35%, Otear 30%, Tortura 30%; Escudo 30%

Armas: Espada normal 60% (Daño: 1D8 + 1 + 1D4)
 Protecciones: Peto de cuero reforzado (Prot. 3)
 Competencias: Buscar 25%, Discreción 35%, Esconderse 30%, Esquivar 35%, Otear 30%, Prim. auxilios 25%, Tortura 30%
 Hechizos: Carecen

Religiosos

FUE	10	Peso: varía
AGI	10	Altura: varía
HAB	12	Edad: varía
RES	12	Aspecto: varía
PER	16	RR: 75%
COM	20	IRR: 25%
CUL	20	Fe: 15

Armas: Carece
 Protecciones: Carece
 Competencias: Cantar 30%, Elocuencia 60%, Enseñar 45%, Escuchar 35%, Griego 25%, Latín 65%, Leer/escribir 65%, Memoria 30%, Psicología 35%, Teología 65%
 Poderes de la Fe: Absolución, Bendición.

PNJS principales – Capítulo III

Diego de Mesa

FUE	16	Peso: 69 kg
AGI	15	Altura: 1,61 m.
HAB	15	Edad: 27 años
RES	18	Aspecto: 12 (normal)
PER	13	RR: 40%
COM	13	IRR: 60%
CUL	10	Pc: 12

Armas: Espadón 65% (Daño: 1D10 + 2 + 1D4); Daga 45% (Daño: 2D3 + 1D4)
 Protecciones: Cota con refuerzos (Prot. 6)
 Competencias: Cabalgar 65%, Escuchar 35%, Esquivar 30%, Juego 40%, Leer / escribir 30%, Mando 35%, Otear 30%, Tortura 30%
 Hechizos: Carece

Sancho de Mesa

FUE	18	Peso: 64 kg
AGI	15	Altura: 1,60 m.
HAB	13	Edad: 25 años
RES	17	Aspecto: 13 (normal)
PER	14	RR: 35%
COM	14	IRR: 65%
CUM	09	Pc: 13

Armas: Espadón 70% (Daño: 1D10 + 2 + 1D4); Daga 35% (Daño: 2D3)
 Protecciones: Cota con refuerzos (Prot. 6)
 Competencias: Cabalgar 70%, Escuchar 35%, Esquivar 40%, Juego 35%, Leer / escribir 25%, Mando 45%, Otear 35%, Tortura 40%
 Hechizos: Carece

Elvira

FUE	06	Peso: 59 kg
AGI	18	Altura: 1,59 m.
HAB	13	Edad: 16 años
RES	13	Aspecto: 16 (normal)
PER	14	RR: 5%
COM	18	IRR: 95%
CUL	18	Pc: 19

Armas: Carece
 Protecciones: Carece
 Competencias: Alquimia 55%, Astrología 60%, Buscar 40%, Con. animales 20%, Con. mágico 75%, Con. minerales 25%, Con. plantas 65%, Enseñar 35%, Leyendas 45%, Medicina 35%, Prim. auxilios 55%, Psicología 55%
 Hechizos: Liberación, Virilidad, Fidelidad, Pacificación de fieras salvajes, Carisma, Trampa de amor (ver anexo), Ungüento de bruja, Aquelarre a Zahhak.

Lázaro

FUE	10	Peso: 62 kg
AGI	12	Altura: 1,65 m.
HAB	12	Edad: 49 años
RES	14	Aspecto: 13 (normal)
PER	12	RR: -25%
COM	20	IRR: 125%
CUL	20	Pc: 23

Armas: Carece
 Protecciones: Carece
 Competencias: Alquimia 60%, Astrología 80%, Buscar 30%, Con. animales 20%, Con. mágico 90%, Con. minerales 30%, Con. plantas 85%, Enseñar 35%, Leyendas 50%, Medicina 75%, Prim. auxilios 50%, Psicología 35%
 Hechizos: Detección de venenos, Dolores de parto, Curación de enfermedades, Bálsamo de curación, Inmunidad al fuego, Curación de heridas graves, Invulnerabilidad, Comoción, Aquelarre a Zahhak.

Felipe Velasco

FUE	12 (25)	Peso: 55 kg
AGI	16	Altura: 1,75 m.
HAB	18	Edad: 23 años
RES	14	Aspecto: 15 (normal)
PER	10	RR: 25%
COM	10	IRR: 75%
CUL	20	Pc: 15

Armas: Espada de hueso 85% (Daño: 1D8 + 1 + 1D4); Garra 45% (Daño: 1D3 + 2D6)
 Protecciones: Cota de malla (Prot. 5)
 Competencias: Cabalgar 35%, Escuchar 50%, Esquivar 50%, Juego 20%, Leer / escribir 40%, Mando 25%, Otear 30%, Tortura 30%
 Hechizos: Carece

Khaled al-Mushhrik

Las características dependen del cuerpo que posea.

RR:	0%
IRR:	160%
Pc:	32

Armas: Carece
 Protecciones: Carece
 Competencias: Las de Cultura y Comunicación del 80% al 100%; las demás dependen del cuerpo que ocupe.
 Hechizos: Todos los hechizos goéticos hasta nivel 6 (no necesita los componentes).

PNJS secundarios – Capítulo III

Adeptos a Zahhak (guerreros campesinos)

FUE	14	Peso: varía
AGI	14	Altura: varía
HAB	14	Edad: varía
RES	14	Aspecto: varía
PER	14	RR: 50%
COM	14	IRR: 50%
CUL	07	Pc: 10

Armas: Hacha de mano 40% (Daño: 1D8 + 2); Garrote 45% (Daño: 1D6)
 Protecciones: Peto de cuero (Prot. 2)
 Competencias: Escuchar 30%, Esquivar 30%, Otear 30%, Tortura 35%
 Hechizos: Carecen

Brujos

FUE	10	Peso: varía
AGI	14	Altura: varía
HAB	14	Edad: varía
RES	13	Aspecto: varía
PER	15	RR: 15%
COM	15	IRR: 85%
CUL	17	Pc: 17

Armas: Palo 20% (Daño: 1D4 + 1)
 Protecciones: Carecen
 Competencias: Alquimia 55%, Astrología 50%, Buscar 30%, Con. mágico 65%, Con. plantas 60%, Prim. auxilios 30%, Psicología 30%
 Hechizos: Revitalización, Ignorar el dolor, Inmunidad al fuego, Parálisis, Arma invencible, Explosión, Invulnerabilidad.
 Nota: elegir un máximo de cuatro hechizos.

Nobles y burgueses

FUE	12	Peso: varía
AGI	12	Altura: varía
HAB	12	Edad: varía
RES	14	Aspecto: varía
PER	12	RR: 60%
COM	14	IRR: 40%
CUL	14	Pc: 8

Armas: Arma 35%
 Protecciones: Ropa gruesa (Prot. 1); Cota de malla (Prot. 5)
 Competencias: Elocuencia 25%, Esconderse 30%, Escuchar 30%, Otear 30%, Soborno 40%
 Hechizos: Carecen

Villanos y campesinos

FUE	12	Peso: varía
AGI	14	Altura: varía
HAB	14	Edad: varía
RES	14	Aspecto: varía
PER	12	RR: 55%
COM	12	IRR: 45%
CUL	12	Pc: 9

Armas: Garrote 35% (Daño: 1D6); Cuchillo 35% (Daño: 1D6)

Protecciones: Carecen

Competencias: Comerciar 30%, Cond. carro 45%, Escuchar 30%, Esconderse 40%, Otear 35%

Hechizos: Carecen

Soldados del Rey

FUE	15	Peso: varía
AGI	14	Altura: varía
HAB	15	Edad: varía
RES	16	Aspecto: varía
PER	15	RR: 70%
COM	15	IRR: 30%
CUL	10	Pc: 6

Armas: Espada 60% (Daño: 1D8 + 1 + 1D4); Daga 35% (Daño: 2D3 + 1D4)

Protecciones: Cota de malla (Prot. 5)

Competencias: Buscar 30%, Cabalgar 45%, Escudo 50%, Esquivar 35%, Otear 30%, Tortura 35%

Hechizos: Carecen

por el miedo y sufrirá en los primeros 1D6 turnos de combate un malus de -25% a sus acciones de ataque y defensa.

Muertos

FUE	12	Peso: varía
AGI	10	Altura: varía
HAB	08	Edad: están muertos
RES	15	Aspecto: 1
PER	05	RR: 0%
COM	02	IRR: 110%
CUL	02	Pc: 22

Armas: Mordiscos y garras 55% (Daño: 1D8); Armas 35% (Daño: varía)

Protecciones: Carecen

Competencias: Todas están al nivel de su base de características.

Hechizos: Carecen

Poderes especiales: No se desmayan ni huyen jamás del combate, y seguirán luchando aún sin brazos o sin piernas.

Seres irracionales – Capítulo III

Afriet

FUE	35	Peso: 20 t
AGI	15	Tamaño: 4 m.
HAB	---	Aspecto: -
RES	25	
PER	10	RR: 0%
COM	---	IRR: 175%
CUL	---	

Armas: Garras 45% (Daño: 1D8 + 4D6); Mordisco 60% (Daño: 5D6)

Armadura natural: Piel gruesa (Prot. 2)

Competencias: Volar 60%

Hechizos: Carece

Poderes especiales: Aliento venenoso: el afriet exhala con su respiración una ponzoña que puede envenenar a todo aquel que se encuentre junto a él (combatiendo o no). La víctima deberá tirar por su Resistencia x 3 tres veces. Si pasa las tres quedará inmunizado a su veneno, en caso contrario sufrirá la primera vez que falle los efectos de un hechizo de Conmoción a los que se suman, de fallar otra tirada, la pérdida de 1D6 puntos de Resistencia por envenenamiento. Dicen que mojar una tela con orines y anudarla sobre nariz y boca protege contra el aliento venenoso, pero no es seguro... Terror: esta criatura es tan espantosa que todo aquel que pierda RR al verla quedará paralizado

ANEXOS

Regla de embriaguez

A continuación se presentan unas reglas para controlar la posibilidad de que los PJS se emborrachen en caso de que se sobrepasen con la bebida. Aconsejo no abusar de ellas y usarlas sólo en ocasiones especiales en las que la embriaguez tenga una decisiva repercusión en el desarrollo de la historia, ya que si cada vez que los PJS beben oyen ruidos de dados podrían convertirse en abstemios...

Se tendrá en cuenta que cada jarra representa un cuartillo (250 cl.). Si los PJS beben una cantidad diferente, bastará con ajustar las reglas de acuerdo a esa cantidad. Consideraremos que lo máximo que puede beber un PJ son 15 jarras (casi 4 litros).

Por la primera jarra que tome el PJ, este debe pasar una tirada de Resistencia x 10 (si quieres puedes suprimir la tirada de Resistencia de la primera jarra si el PJ tiene Resistencia 15 o superior). Por la segunda jarra, la tirada será de Resistencia x 5, por la tercera jarra, Resistencia x 4, por la cuarta, Resistencia x 3, por la quinta, Resistencia x 2, y a partir de la sexta todas las tiradas serán de Resistencia x 1. De no pasar la tirada, el PJ se emborracha. Si saca un crítico, no será necesario pasar la tirada de Resistencia cuando se tome la siguiente jarra. Con una pifia, el PJ cae en un coma etílico, y si no pasa una tirada de Resistencia x 5, morirá (a partir de la segunda jarra). En caso de que el PJ siga bebiendo estando borracho, cada nueva jarra aumenta en un 5% la probabilidad de que caiga en un coma etílico.

En el momento en el que el PJ se emborrache, recibirá un malus a todas las competencias igual al número de jarras consumidas x 10. El malus seguirá vigente (y podrá aumentar si sigue bebiendo) hasta que el PJ duerma la mona. Al despertarse estará resacoso. La resaca durará 1D4 horas (1D4 x 2 si cayó en coma). Durante la resaca el malus por embriaguez se reduce a la mitad. Concluida la resaca, los malus desaparecen.

Ejemplo: Miguel, que tiene Resistencia 14, se escapa del monasterio por la noche para visitar la taberna y beber un buen vino. Pide una jarra al tabernero y se la bebe de un tirón. Tira por su Resistencia x 10 (140), saca un 86 y pasa la tirada. Pide otra jarra; esta vez debe pasar una tirada de Resistencia x 5 (70), saca un 73, por lo tanto se emborracha. Como se ha bebido dos jarras, tiene un malus de $2 \times 10 = -20$ a todas sus competencias. Pide otra jarra más y se la bebe, tras lo cual tiene un 5% más de caer en un coma etílico; es decir, si antes el rango de pifia era del 92 al 100%, ahora es del 87 al 100%. Hace la tirada de Resistencia x 4 (56), saca un 78 y no pasa la tirada, así que su malus aumenta a -30 (3 jarras x 10). Y pide otra más, así que la pifia aumenta su rango en otro 5%: del 82 al 100%. Hace la tirada de Resistencia x 3 y saca un 88. ¡Pifia! Francisco cae en un coma etílico, y además su malus aumenta a -40 . Ahora tiene que pasar una tirada de Resistencia x 5 para superar el coma, de lo contrario morirá. Saca un 11 y lo supera. A la mañana siguiente Francisco se despierta tirado a las puertas de la taberna con una terrible resaca que le durará 4 horas (resultado de una tirada de 1D4 x 2 por haber caído en coma), durante las cuales tendrá un malus de -20 (la mitad del -40 que tenía cuando estaba borracho). El prior le va a echar una buena regañina...

Nuevo hechizo: Trampa de amor

Este hechizo se describe, con todos sus componentes, en "La celestina" de Fernando de Rojas. Se trata del hechizo que la Celestina le hace a Melibea para que caiga enamorada de Calixto. Aquí lo tenéis convertido al sistema de Aquelarre en una versión fiel a la original.

Nombre: Trampa de amor (Philocaptio)

Nivel: 4

Tipo: maleficio

Componentes: aceite de víbora, papel escrito con sangre de murciélago, sangre y pelo de macho cabrío, trozo de tela, un objeto del receptor.

Caducidad: no aplicable.

Duración: el efecto del hechizo ocurre al cabo de 4D6 horas y es permanente, a menos que se saque del cubo lleno de sangre y pelo de macho cabrío el objeto del receptor y se meta en un cubo lleno de agua bendita.

Descripción: Se debe untar el trozo de tela con el aceite de víbora mientras se recitan unas palabras con la ayuda del papel escrito con sangre de murciélago, el cual contiene unos determinados signos (que pueden ser escritos con un 75 como mínimo en *con. mágico*, sin necesidad de tirada), y en el que se debe haber escrito previamente con la sangre el nombre del receptor y de la persona que el ejecutante quiere que se enamore. Se debe entregar el trozo de tela al receptor, y éste tiene que entregar un objeto suyo al ejecutante (no necesariamente en este orden), el cual deberá meterlo en un cubo lleno de la sangre y pelo del macho cabrío. El receptor caerá perdidamente enamorado de la persona cuyo nombre se haya escrito con la sangre de murciélago si no pasa una tirada de RR. Esto ocurrirá dentro de un espacio de 4D6 horas. El receptor debe tener en su poder (o a la vista) el trozo de tela hasta que el hechizo surta efecto, entonces éste ya no será necesario. Este hechizo es de Goecia.

APÉNDICE: REGNUM CORDUBAE

Breves apuntes geográficos

La provincia de Córdoba se divide en tres subunidades geográficas, de norte a sur: Sierra Morena, la Campiña y las Sierras Subbéticas. Sin embargo, durante la Edad Media sólo se diferenciaba entre las dos primeras. Esta diferenciación la establecieron los árabes, quienes advirtieron la notable diferencia entre los suelos de Sierra Morena y de la Campiña.

Sierra Morena está compuesta por rocas silíceas (granito, cuarcitas, pizarras, gneis, etc.). Los terrenos son duros y oscuros, aplanados y fallados, de suelos endebles y poco fértiles. La sierra es de altitud media con tendencia a la planicie.

En la Campiña predominan la arcilla y otros materiales blandos, y sus tierras son fértiles. Se trata de un gran valle fluvial que discurre pegado a Sierra Morena, plano aunque con cerros y lomas de suave pendiente. En la zona más al sur (las sierras subbéticas) aparecen zonas kársticas, como los desfiladeros. Es una tierra de tonos más claros y a veces rojizos.

El río Guadalquivir discurre por la provincia separando norte y sur, es decir, Sierra Morena y la Campiña. Su paso por la provincia coincide con el tramo medio, que es el más homogéneo en trazado y pendiente. Tras confluir con el río de las Yeguas, que marca la frontera con Jaén, el Guadalquivir entra en la provincia pasando por Villa del Río, subiendo después al noroeste hasta Montoro. De aquí hasta la ciudad de Córdoba su curso se hace más irregular, con amplios meandros y curvaturas pronunciadas. Desde Córdoba hasta Almodóvar, Posadas y Palma del Río se hace más ancho, y sus meandros son más regulares y cadenciosos. Luego de confluir con el Genil y servir de frontera con Sevilla, abandona la provincia de Córdoba. Al sur, sus afluentes más importantes son el Genil y el Guadajoz. Los afluentes del norte han labrado profundos boquetes en Sierra

Morena, abriendo vías de tránsito entre el valle del Guadalquivir y las comarcas septentrionales: el Arenoso facilita la comunicación entre Montoro y el Valle de Alcudia; por el Guadalmellato discurría el camino de Córdoba a Toledo en la época califal; y a lo largo del Guadiato asciende la principal ruta de acceso a la sierra y antigua calzada romana a Mérida; por último, los afluentes Yeguas y Retortillo marcan la frontera con Jaén y Sevilla respectivamente.

Clima

Desde noviembre hasta marzo se suelen dar heladas; durante estos meses se alcanzan temperaturas por debajo de los 0 grados durante la madrugada. Desde febrero hasta julio, las máximas se alcanzan desde el mediodía hasta la caída de la tarde.

El verano es cálido y seco, apenas llueve y los cielos suelen estar despejados. Otoño y primavera son las estaciones más lluviosas, estaciones que marcan el inicio y el fin del frío invierno. Durante estas estaciones los cielos que predominan son los nubosos y cubiertos, aunque sigue habiendo una media de siete días despejados al mes.

Meses / Horas	00' 00 horas	07' 00 horas	13' 00 horas	18' 00 horas
Enero	7° C	5° C	12° C	11° C
Febrero	8° C	6° C	14° C	14° C
Marzo	10° C	7° C	16° C	17° C
Abril	12° C	9° C	19° C	20° C
Mayo	16° C	13° C	24° C	25° C
Junio	19° C	17° C	28° C	29° C
Julio	23° C	19° C	32° C	34° C
Agosto	23° C	18° C	32° C	34° C
Septiembre	20° C	16° C	28° C	29° C
Octubre	15° C	12° C	23° C	21° C
Noviembre	10° C	7° C	16° C	14° C
Diciembre	7° C	5° C	13° C	11° C

Flora y fauna

En la Edad Media predominan en la provincia amplios bosques de encinas, acebuches, alcornocales y algarrobos, con sotobosques de coscoja, lentisco, jaguarzo y olivilla entre otras. También se encuentran pequeños bosques de roble melojo. Cerca de los ríos en-

contramos álamos, alisos, sauces y fresnos, y también algunos bosques de quejigos. El árbol más común en la provincia es la encina, a veces acompañada de quejigos y otras veces de alcornocales, siendo estos los segundos en importancia. El sotobosque principal se compone de enebro, lentisco y cornicabra. Durante los siglos XIII, XIV y XV se produjeron importantes talas al sur de la provincia por motivos militares (y es que la provincia de Córdoba era fronteriza con el reino de Granada, con el que estaba en guerra continuamente), talas que coinciden con los bosques de la subbética, por lo que no se dan los datos sobre hierbas de esta región.

A continuación se describen las hierbas y matorrales según su ubicación:

Encinares y alcornocales de Sierra Morena

Cornicabra: es un arbusto ramoso de hojas oblongadas, flores blanquecinas y fruto puntiagudo y algo encorvado. Florece en verano.

Coscoja: se trata de una mata formada por hojas secas de encina.

Madroño: sus frutos son comestibles, son granulados y de sabor dulce, rojos por fuera y amarillos por dentro.

Majuelo: un arbusto de hojas cuneiformes y dentadas, flores blancas muy olorosas y fruto rojo, dulce y redondeado.

Encinares y alcornocales de la Campiña

Aulaga: este arbusto se utiliza para alimentar la ganado.

Coscoja: ver más arriba.

Madreselva: sus flores son olorosas y su fruto es la baya, de la que se puede alimentar el ganado.

Bosques de robles melojos

Helecho: el ganado puede alimentarse de él, pero puede envenenar a caballos y vacas. También se utiliza para elaborar cerveza.

Madreselva: ver más arriba.

Orégano verde: es aromático. Se utiliza como condimento y como tónico. A efectos del juego, acelera la recuperación de cualquier enfermedad, restando 1D3 días de convalecencia.

Cercanías de los ríos

Carrizo: de raíz larga y dulce, sus hojas sirven de forraje para el ganado, sus tallos para construir techos de superficies lisas y sus paja para hacer escobas.

Taray: es un arbusto de hasta 3 metros de altura, de hojas menudas, corteza rojiza, flores pequeñas y fruto seco.

En torno a arroyos y lagunas

Adelfa: arbusto muy ramoso de hojas semejantes a las del laurel y flores blancas, rojizas y amarillas. Es venenoso. Su veneno, de no pasar una tirada de Resistencia x 2, produce un malestar general que dura 1D3 días, durante los cuales las características de Fuerza, Agilidad, Habilidad y Resistencia se reducen a la mitad, recuperándose 2 puntos por día posteriormente. Se usará en caso de que un PJ saque una pifia mientras esté buscando plantas medicinales.

Majuelo: ver más arriba.

Tamujo: arbusto de ramas espinosas, puntiagudas y abundantes, sus hojas son lampiñas y aovadas, sus flores verdosas y su fruto es de color pardo rojizo cuando está maduro.

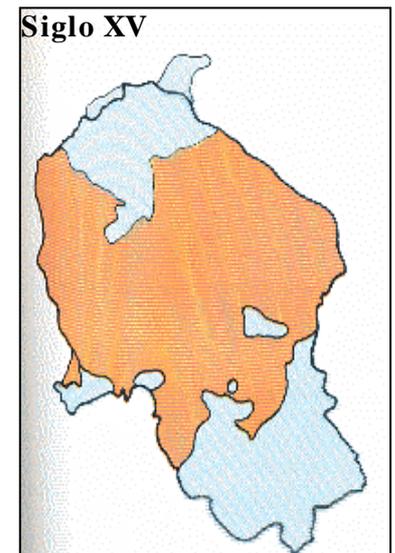
Con sus ramas se hacen escobas.

Zarza: sus hojas y su fruto se emplean para hacer jarabes contra inflamaciones de garganta. Si se aplica contra los efectos de la convalecencia máxima del tétanos, la posibilidad de muerte por asfixia se reduce a un 30%.

Otras hierbas comunes en la provincia

Enebro: de este arbusto se puede aprovechar la madera.

Lentisco: arbusto de flores pequeñas, amarillentas o rojizas. Su madera es útil para ciertas obras de ebanistería. De sus frutos se extrae el aceite para el alumbrado. De las ramas se extrae la almáciga, que se utiliza para



combatir las enfermedades. Usando esta planta con un malus de -15 a la tirada de medicina se puede reducir un grado de convalecencia de cualquier enfermedad.

Con respecto a la fauna, existe constancia hasta el siglo XIV de la existencia de osos en los bosques de la provincia. Otros animales frecuentes son los lobos, lince, corzos y cabras montesas. A partir de mediados del siglo XIV también abundan las ratas, y los árabes introdujeron la gineta en la época del califato. Las aves que se pueden encontrar son el buitre leonado, las cigüeñas negra y blanca y el águila imperial. También, con un poco de suerte, se pueden ver algunas nutrias en los ríos.

Distribución de la tierras

La extensión y límites del reino de Córdoba fue variando durante la Baja Edad Media, según iba evolucionando la conquista de sus tierras. Estas se dividían en tierras de realengo y señoriales. Las primeras son las pertenecientes a la corona, mientras que las segundas estaban vinculadas a señoríos territoriales o jurisdiccionales de la Iglesia, personas relacionadas con la familia real, Órdenes Militares y gente de la alta nobleza.

El reino de Córdoba alcanzó su máxima extensión a fines del siglo XIII bajo el reinado de Sancho IV, momento en el que alcanzó

los 14.200 km². En este siglo, Rute e Iznájar, al sur de Córdoba, estaban aún bajo dominio musulmán, y durante los primeros cuarenta años del siglo XIV se perdieron las fortalezas de Priego, Carcabuey y Benamejé, las cuales se vuelven a recuperar a finales de dicho siglo además de Rute. A finales del siglo XV se conquista Iznájar y con esto se expulsa definitivamente a los musulmanes del reino de Córdoba.

Los señoríos

Las tierras señoriales fueron aumentando con el paso del tiempo. En el siglo XIII constituían un 16% de la totalidad de la provincia, en el siglo XIV un 29% y en el siglo XV un 37%. Como sabemos, los señoríos eran instituciones vinculadas al mundo rural en las que el señor gobernaba sus tierras como un monarca al poseer las siguientes atribuciones: posesión de la villa, con sus habitantes y términos; jurisdicción civil y criminal sobre sus vasallos, junto con la facultad de dictar ordenanzas y nombrar a las autoridades municipales; cobro de tributos, a excepción de los que el rey se reservaba, y derechos a los baldíos, pastos y agua.

A fines del siglo XIII, Priego, Carcabuey, Benamejé, Cabra, Zambra y Albedín se repartieron entre las órdenes militares; Castillo Anzur y Lucena estaban bajo el poder del obispo; y el señorío de Aguilar, así como las localidades de Valenzuela, Cañete y Castro

el Viejo pertenecían a la nobleza. En las tierras del norte sólo existía el señorío de Santa Eufemia, bajo dominio de una familia noble cordobesa.

En el siglo XIV, Constantina pasó a Sevilla, en el norte se configuró el señorío de Chillón (parte hoy perteneciente a la provincia de Ciudad Real) y en el sur las tierras señoriales aumentaban; a fines de siglo no existía ningún señorío eclesiástico y las órdenes militares sólo poseían Benamejí y Cascajar (Villafranca). La mayoría de los señoríos se repartían entre familias nobles cordobesas, aunque también había familias foráneas (Micer Egidio Bocanegra, Bernardino de Cabrera, Alfonso Fernández Coronel, Vasco Alfonso de Sousa y Juan Alfonso de Albuquerque). Los miembros de las distintas ramas de los Fernández de Córdoba se beneficiaron el señorío de la casa de Aguilar, extinguida en 1343, el cual constaba de Montilla, Monturque, Aguilar, Montalbán, Puente de Don Gonzalo (actual Puente Genil) y Castillo Anzur. Priego, Carcabuey, Cabra, Cañete y Lucena pasan a manos de familias nobles, y se señorializan nuevas tierras: Espejo, Montemayor, Palma del Río, El Carpio, Guadalcázar, Fernán Núñez, Luque, Zuheros y Baena. Así pues, la gran mayoría de los señoríos se localizaba al sur de la provincia.

En el siglo XV, durante el reinado de Enrique IV se señorializan Gahete (actual Belalcázar) e Hinojosa en torno a don Gutiérrez de Sotomayor, maestre de Alcántara, y Bélmez como encomienda de la Orden de Calatrava. Zambra y Rute se destinaron a la nobleza foránea.

La estructura organizativa y administrativa de los señoríos era como sigue. Existía un número variable de oficiales:

- Alcaide: de carácter militar, para la defensa de la frontera.
- Alcalde: encargado de la justicia.
- Adalid: jefe de la milicia de la villa.
- Jurado: procurador del pueblo.
- Alguacil: de carácter ejecutivo y judicial y encargado de la guarda y defensa de la población.

- Escribano: encargado de tomar por escrito las decisiones del cabildo y dar fe de las escrituras.
- Regidor: estaba presente en el cabildo, con voz y voto.
- Portero: convocaba las reuniones y hacía de pregonero.
- Mayordomo: administraba las propiedades y rentas concejiles.

En Belalcázar e Hinojosa existían también un alcalde mayor de la villa y un alcalde mayor de condado y, sobre ellos, el corregidor y justicia mayor del condado.

Todos estos concejos contaban para su mantenimiento con los ingresos que obtenían a través de los impuestos y de la explotación de algunas propiedades de carácter concejil. La situación de los vasallos de señorío en Córdoba era menos indigna que en otros lugares de la península. Hubo, sin embargo, ejemplos concretos de resistencia antiseñorial, como el de baena, que se opuso a ser señorializada en 1386 a favor de Diego Fernández de Córdoba, o el de Fuenteovejuna en 1476, que se resistió a Fernán Gómez de Guzmán, comendador de la orden de Calatrava, entre otros.

La iglesia

A mediados del siglo XIII, la diócesis de Córdoba se encontraba dividida en tres arcedianatos: Córdoba, Castro del Río y Pedroche, que a su vez se dividían en vicarías, compuestas de parroquias. Al frente de estas estaban el arcediano, el vicario y el rector, respectivamente. En las parroquias podían estar varios rectores y un solo vicario. En 1506 se aprobó la creación de un cuarto arcedianato, el de Palma del Río, que no se llevó a la práctica. A finales del siglo XV la iglesia de Rute se convirtió en Abadía secular.

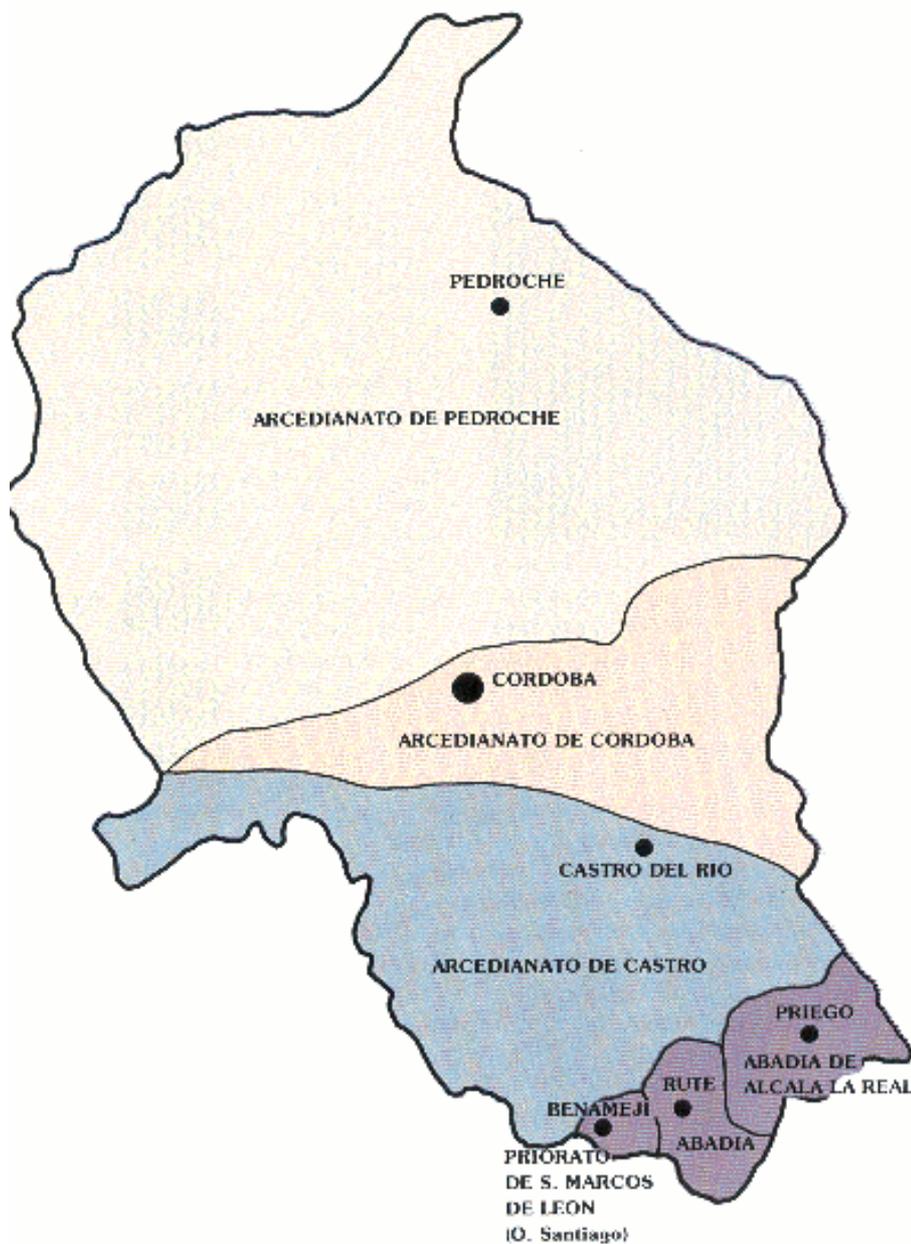
Durante los siglos bajomedievales hubo veintiocho obispos al frente de la iglesia cordobesa. De ellos, uno fue elegido por el arzobispo de Toledo, nueve por Roma mediante la reserva pontificia, otros nueve por elección del cabildo cordobés y ocho por presentación real. De todos estos, ocho eran

naturales de Córdoba, y todos excepto uno pertenecía a la nobleza local o castellana. El cabildo catedralicio se describe en el suplemento *Descriptio Cordubae*.

A mediados del siglo XIII, la Iglesia cordobesa tenía la titularidad de los señoríos de Lucena, Tiñosa, Bella y Castillo Anzur, a los que renuncia o transfiere durante la segunda mitad del siglo. En el siglo XV se le concede el castillo de Toledillo. Sus rentas estaban constituidas por la percepción de diezmos, arrendamientos de casas y cortijos, monopolios de carnicerías y ollerías, molinos, etc. Las rentas parroquiales estaban constituidas por el diezmo, los aniversarios, derechos de sepultura, ofertorios y donaciones.

El Tribunal del Santo Oficio de la Inquisición se constituyó en 1482. Su jurisdicción abarcaba todo el reino de Córdoba, Jaén y Écija. Sus actividades tuvieron lugar en la capital y en las localidades de Chillón, Belalcázar, Baena, Aguilar, Montilla, Cañete y Aldea de Santa Cruz. Al frente de él se encontraban los inquisidores, auxiliados por los jueces asesores, siendo sus colaboradores el receptor de bienes confiscados, el promotor fiscal, los notarios del Secreto, un alguacil, un carcelero y los contadores de cuentas. Todos los estamentos se vieron afectados por sus actividades. Aunque al principio tuvo una buena acogida, pronto se levantó una gran oposición hacia él por malversación de fondos, fraudes y extorsiones cometidas por los inquisidores P. Guiral (1495 – 1499) y D. Rodríguez Lucero (1499 – 1508), llegándose por las actuaciones de este último al asalto de la cárcel de la Inquisición (1506), en que se puso de manifiesto la compenetración entre nobleza, clero y el pueblo llano al intentar linchar a Lucero.

Por otra parte, las órdenes religiosas existentes en el siglo XIII eran las de los predicadores, trinitarios, franciscanos, mercedarios, agustinos y Sancti Spiritus. A finales del siglo XIV también se establecieron en el reino los cistercienses, y en el siglo XV los jerónimos. Estos dos últimos aumentaron el número de monasterios en la capital y en otras localida-



des: Adamuz, Palma del Río, Doña Mencía, Fuenteovejuna, Belalcázar, Hornachuelos y Santa Eufemia.

También a veces se podían encontrar emparedadas, ermitaños y beatas en la provincia, así como setenta cofradías y cincuenta hospitales entendidos como hospedería de pobres. También existió una cofradía de tipo militar, San Ildefonso de Priego de Córdoba. Por último, añadir que se daban varias manifestaciones de religiosidad popular, como las procesiones, romerías, noches de vela en santuarios y devociones a santos y reliquias, que a veces tenían un componente festivo, sirviendo de diversión y distracción al pueblo junto con otras manifestaciones populares más profanas, como las carreras y torne-

os de caballos, los lanceamientos de toros, la caza, etc.

Distribución de las gentes

Las poblaciones que surgieron en la Baja Edad Media tenían unas características morfológicas que dependían de la función que desempeñaban. En la Campiña se crearon diez pueblos – fortaleza con función defensiva debido a que se ubicaban en la frontera con el reino de Granada. Esto les obligó a tener un hábitat concentrado en torno a una colina, donde se ubicaba el castillo. A veces se rodeaba también de un recinto amurallado las casas de la villa, situándose con el tiempo los arrabales fuera del mismo. En la

sierra, y concretamente en la comarca de los Pedroches, los pueblos carecían de murallas y sus habitantes se agrupaban según sus necesidades económicas, en poblados dentro de las tierras que labraban.

El castillo de Almodóvar del Río era la fortaleza más importante en la ribera occidental del Guadalquivir, y su origen se remonta a la época de Pedro I (1350). Tiene planta rectangular y doble recinto de murallas, protegidas en los frentes y ángulos por torreones de variadas formas y dimensiones más numerosos junto a la barbacana. Su torre del homenaje era una torre albarrana con tres estancias abovedadas.

En estos pueblos – fortaleza es usual encontrar la iglesia adosada al castillo. Los pueblos – fortaleza más importantes fueron: Almodóvar del Río, Espejo, Fernán – Núñez, Montemayor, Baena, Cabra, Cañete de las Torres, Bujalance, Aguilar, Priego y Montilla

Con respecto a los datos demográficos, hasta 1530 no se realiza el primer censo en el reino de Córdoba, aunque este refleja una situación no muy diferente a la de la Baja Edad Media. Según el censo, la totalidad de vecinos del reino es de 33.417, de los cuales 16.853 pertenecen a las tierras realengas y 16.564 a las señoriales. También tenemos algunos datos demográficos aproximados anteriores al censo:

Pueblo	Habit.	Año	Habit.	Año
Adamuz	400	1511		
Aldea del Río	40	s. XV	60	1511
Almodóvar	80	1511		
Baena	4000	1394	3000	1480~
Belmez	123	1464		
Cabra	800	1480~		
El Carpio	250	1511		
Castro del Río	500	1469	1000	1511
Córdoba	5500	1509	5845	1530
Doña Mencía	20	1415	150	1480~
Fuenteovejuna	985	1462	2000	1511
Guadalcázar	60	1511		
Lucena	325	1490~	1500	1511
Luque	300	1490~		
Palma del Río	900	1511		
Pedroche	1900	1511		
Peñaflor	70	1511		
Posadas	50	1511		
Priego	1100	1511		
La Rambla	1000	1511		
Villafranca	285	1500	225	1501

La Campiña estaba más densamente poblada que la Sierra (2,34 h./km² frente a 0,94).

En el siglo XIV las poblaciones pertenecientes a la corona eran Castro del Río, La Rambla, Santaella, Peñaflor, Hornachuelos, Moratalla, Las Posadas, Castro el Viejo, Bujalance, Orabuena, Montoro, Fuente Pedro Abad, Algallarín, La Fuente de Alcolea, Belmez, Fuenteovejuna, Gahete, La Hinojosa, Villapedroche, Ovejo y Adamuz. En el siglo XV se crean nuevas poblaciones: Doña Mencía (1415) y un nuevo emplazamiento de Rute (1435), así como repoblaciones en Montalbán, La Puente de Don Gonzalo y Monturque en la Campiña; en la sierra también se crean nuevas poblaciones en el primer tercio del siglo XV: Pozoblanco, Añora, Torrecampo, Torre Franca (actual Dos Torres), Encina Enana (actual Villanueva de Córdoba), Fuente La Lancha y Villanueva del Duque, y se observa una mayor concentración de población en las villas mayores de los Pedroches: Fuenteovejuna, Hinojosa y Belalcázar.

La sociedad cordobesa

La sociedad cordobesa se organiza en función de la guerra por ser zona fronteriza. Sus hombres, mayoritariamente libres, tienen un marcado carácter rural derivado de sus actividades económicas. La religión establece dos grupos claramente definidos: los cristianos, población mayoritaria de origen castellano – leonés, y las minorías étnico – religiosas.

Los cristianos

La actividad militar y las características sociojurídicas de los pobladores determinaron la existencia de dos grupos: los privilegiados (nobleza castellano – leonesa, eclesiásticos y caballeros, hidalgos y ciudadanos), cuyo nivel económico les permitía mantener caballos y armas, y el resto del pueblo (campesinos pobres y artesanos modestos), que constituía la mayor parte de los pobladores y recibían el nombre de peones al tener que combatir a pie; sin embargo, entre ellos hubo quienes tuvieron la condición socio – mi-

litar de caballeros y recibieron privilegios económicos y exenciones militares.

Posteriormente, a principios del siglo XV, la actividad militar disminuye y la división social se establece esta vez según criterios socio – económicos, formándose tres grupos: los poderosos, que gozan de una situación privilegiada a todos los niveles, los hombres medianos y la gente menuda, sobre los que recaen todas las cargas sociales.

El grupo de poderosos estaba constituido por la nobleza local, que fue ganando territorios al llevar a cabo acciones a favor de la corona castellana, y también mediante compras y enlaces matrimoniales, aunque muy pocos de ellos eran nobleza titulada (condes, duques y demás).

Los hombres medianos constituían el sector medio de la población cordobesa y mostraban mayor cohesión y homogeneidad. Poseían cierto nivel de riqueza que temían perder con las revueltas populares, y participaban en el gobierno municipal en cargos inferiores. Esta burguesía la formaban los comerciantes, algunos sectores del artesanado, propietarios de los medios de producción y profesiones liberales. De este sector procedían los “hombres buenos”, caracterizados por su actitud pacificadora.

La mayoría de los habitantes de la provincia formaban parte de la gente menuda, que vivía de su oficio y poseían una renta baja, como eran los campesinos, jornaleros, aquellos que tenían un trabajo ocasional y los indigentes, que vivían de la caridad pública o privada.

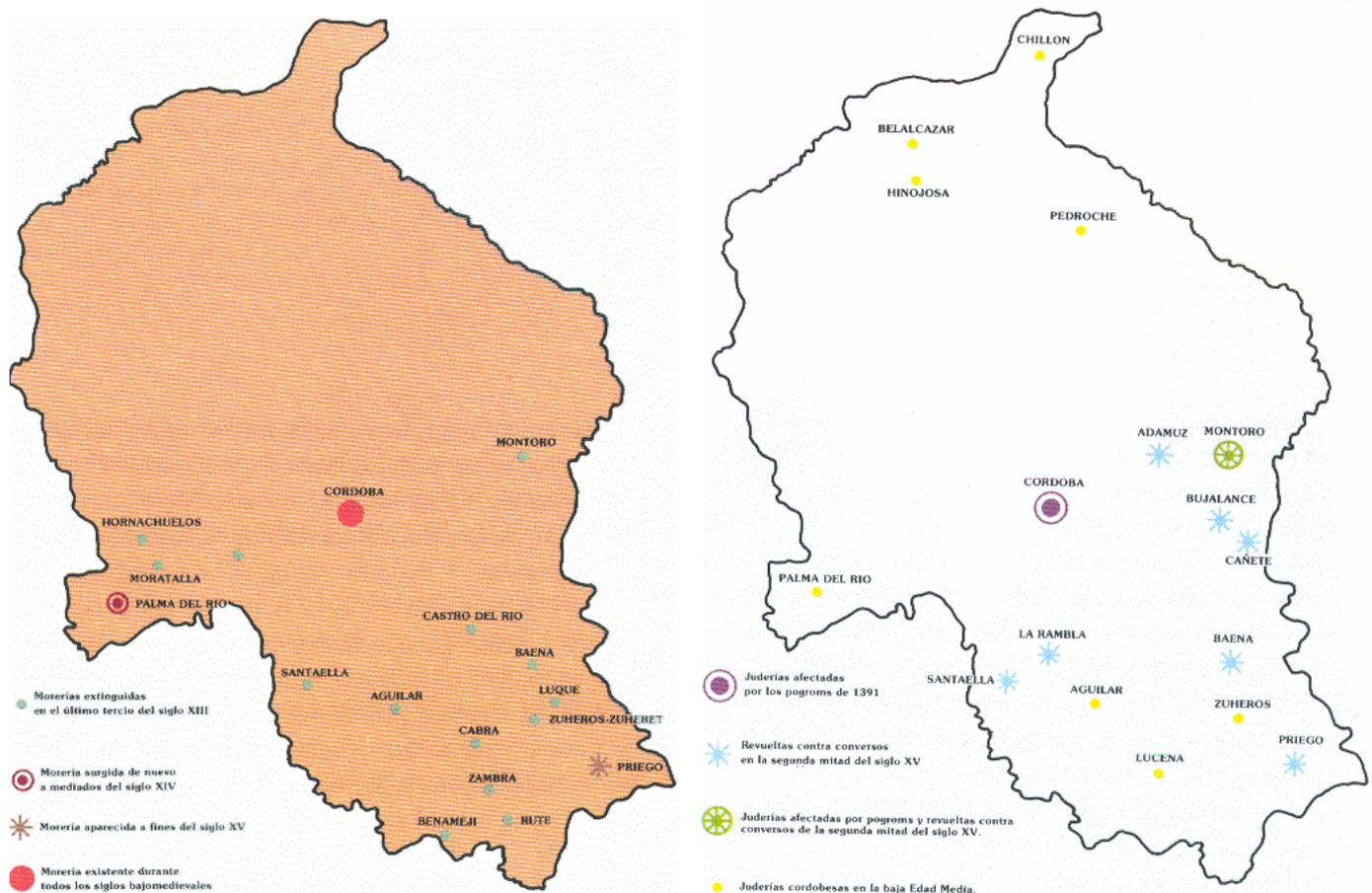
En el último escalón se encontraba un sector en cierta forma excluido de los menudos y que por una u otra causa eran marginados: la mujer, los disminuidos físicos y psíquicos, los rufianes y malhechores y las prostitutas. El estamento eclesiástico pertenecía jurídicamente al grupo de los privilegiados, pero socio – económicamente se distinguía en él una triple división, emparejada económicamente con los tres grupos sociales mencionados: alto, medio y bajo clero.

Las minorías marginadas

Existían grupos que no se encontraban totalmente integrados en la sociedad cordobesa, aunque sí eran tolerados por estar bajo la protección de la monarquía. Sin embargo esta tolerancia se rompió en determinados momentos, siendo estos grupos marginados y discriminados, tomándose algunas medidas contra ellos como el aislamiento en sectores urbanos propios, obligación de llevar distintivos externos, limitación de sus derechos, etc. Estos grupos fueron los mudéjares y los judíos.

La población musulmana, que abandonó totalmente la ciudad de Córdoba cuando su conquista, se mantuvo durante los años inmediatamente posteriores a ella en la Campiña. En el siglo XIV, la mayoría de las aljamas musulmanas de la provincia habían desaparecido debido a la sublevación de los mudéjares en 1264 y a las garantías que ofrecía el reino granadino, hacia donde emigraban. Sólo quedaron la de Palma del Río y la de Córdoba. La de Palma del Río adquirió gran importancia debido a la política liberal llevada a cabo a su favor por el señor de la villa y los monarcas castellanos. La de Córdoba padece un gran despoblamiento a finales del siglo XIV por el exceso de impuestos (1386), desapareciendo definitivamente a principios del XVI tras el edicto de los Reyes Católicos de conversión forzosa en 1502. En 1485 tuvo su origen la aljama de Priego, relacionada con la llegada de diversas familias musulmanas procedentes de Montefrío, bajo la protección del señor de la villa, don Alfonso de Aguilar. En 1501 los mudéjares suponían el 15% de la población de Palma del Río y un escaso 1% de la de Córdoba.

Sus actividades eran predominantemente agrícolas en núcleos rurales, y artesanales (sobre todo el sector de la construcción) en la ciudad. En la urbe cordobesa se ubicaron primeramente en la calle de los Moros (hoy Rodríguez Sánchez), extendiéndose posteriormente a otras zonas de la ciudad, hasta que en el último cuarto del siglo XV se les a-



signó el sector de la actual calle de la Moreña y los alrededores.

Los judíos se establecieron en Córdoba desde 1236. Vivían en la Judería, una zona ubicada entre la Puerta de Almodóvar y la Mezquita - Catedral, y se extendieron rápidamente por las calles y barrios próximos. Sus actividades apenas se diferenciaban de las que realizaban los cristianos, aunque al igual que los musulmanes, se encontraban sometidos a ellos judicial y políticamente.

Hubo dos situaciones de violencia contra los judíos. La primera tuvo lugar en Junio de 1391. En ella el pueblo cordobés, que atravesaba una grave situación económica, y también debido a los desórdenes, a la falta de gobierno y al odio secular hacia esta minoría, se lanzó al robo de la Judería. Estos actos provocaron bastante conversiones y la instalación de familias conversas en otras collaciones de la ciudad. Ello produjo una integración religiosa y una inserción social al quedar rota la segregación urbana de la co-

munidad hebrea. Pero en 1473 volvería a producirse otro conflicto, cuando el pueblo cordobés volvió a fijarse en la riqueza que había vuelto a recuperar el pueblo judío. Debido a que arrojaron agua desde la ventana de un judío converso al pasar la imagen de una procesión, comenzaron los asaltos a las casas de los conversos, que fueron frenados por don Alonso de Aguilar al matar al dirigente de los mismos, pero no pudo impedir que con motivo de su entierro prosiguieran los robos y los incendios en las casas durante tres días, lo que ocasionó el abandono de los hogares por parte de muchos conversos (ver *Descriptio Cordubae*). Estos hechos se extendieron a Montoro, Adamuz, Bujalance, La Rambla y Santaella con ciertos conatos en Baena y Palma del Río. Nueve años más tarde, al crearse el Tribunal del Santo Oficio de la Inquisición, se inició otra etapa contra los judío - conversos, hasta que en 1492 se promulgó el decreto general de expulsión de los judíos.

Tensiones y conflictos sociales

Los enfrentamientos entre señores y vasallos no fueron infrecuentes en la provincia, sobre todo por motivos fiscales, y tanto en los lugares de señorío como en los de realengo, en donde la ciudad trataba en bastantes ocasiones como vasallos a los vecinos de su jurisdicción.

Pero también hubo diversos enfrentamientos entre localidades de señorío y de realengo. Los más notables fueron los llevados a cabo entre los vecinos de Hornachuelos con los de Palma del Río, señorío de los Bocanegra, en la segunda mitad del siglo XV sobre la utilización de pastos; los vecinos de La Rambla con la casa de Aguilar en el mismo siglo por problemas jurisdiccionales; el litigio entre los habitantes de Los Pedroches y los señores de Santa Eufemia; los problemas que enfrentaron durante más de un siglo a Córdoba, para evitar la pérdida de parte de sus tierras, con los Sotomayor de Belalcázar; y los famosos sucesos de Fuenteovejuna en

1476, en donde los vecinos se rebelaron contra el dominio señorial y la ciudad de Córdoba ejercía presión en su intento por no perder esta localidad de gran importancia económica.

En la ciudad de Córdoba también se dieron numerosos conflictos. Se dio una gran inestabilidad social desde 1379 hasta 1453 debido a la falta de orden público y el desgobierno de la ciudad, la abundancia de malhechores, la deficiente administración de la justicia (obstaculizada en muchas ocasiones por los poderosos), la falta de atención por parte del concejo las fortificaciones y obras públicas, el aumento constante de la presión fiscal, la deficiente administración del patrimonio municipal y la propia marginación de los jurados dentro del concejo al no ser atendidas sus quejas por los altos cargos concejiles, que extraídos del estamento nobiliario local eludían sus responsabilidades, al igual que lo hacía la monarquía, más interesada en ganarse la voluntad de los poderosos que en solucionar los problemas de los débiles; todo esto unido a las continuas crisis, los momentos de debilidad monárquica y la lucha entre poderosos. Esto puede explicar algunos sucesos como el robo de la Judería en 1391, el motín de la collación de Santiago y movimiento mesiánico del maestre de Alcántara a finales del siglo XIV, la revuelta contra los judíos conversos en 1473 y las innumerables alteraciones del orden público existentes durante estos siglos.

Economía

En líneas generales se puede decir que hubo un predominio del sector agrario en todo el reino, un desarrollo de la ganadería en el norte y una importante actividad artesana y mercantil en la capital. Y los niveles de producción aumentaron en general con respecto a épocas anteriores.

Repartimientos y sistema de propiedad

Durante los años siguientes a la capitulación de la ciudad de Córdoba por Fernando III, las casas y tierras abandonadas por los mu-

sulmanes se fueron repartiendo entre los cristianos que tomaron parte en la conquista o que venían a poblar la ciudad, distribuidas según su condición social y méritos. En cambio, en la mayor parte del reino, conquistado mediante pactos, sólo se repartieron las tierras fiscales y los bienes de los musulmanes que prefirieron emigrar. Exceptuando a la Iglesia y a las órdenes militares, la mayoría de los grandes vasallos (miembros de la alta nobleza y servidores reales) se deshicieron de sus bienes urbanos a favor de los pobladores. También estos fueron los beneficiarios de los heredamientos, que consistían en tierras de labor, huertas y viñas; sin embargo, su disfrute conllevaba una serie de obligaciones: la de residencia, que garantizaría la defensa del territorio, y la imposibilidad de vender o traspasar de inmediato los bienes recibidos.

Durante todo lo que restaba del siglo XIII el concejo de Córdoba estuvo repartiendo tierras de su término, como consecuencia de la emigración de los musulmanes por la sublevación de los mudéjares. Estos repartimientos dieron lugar en el reino a las grandes propiedades (latifundios), pero también a las medianas y pequeñas. Los latifundios se centraban en la producción de cereales en la Campiña y en dehesas de aprovechamiento ganadero y tierras labrantías en la Sierra, mientras que las medianas y pequeñas propiedades, más abundantes en la Sierra que en la Campiña, consistían en olivos, viñedos y huertas. Los latifundios pertenecían a la nobleza local, las propiedades medianas a los sectores de la baja nobleza y la burguesía, y las pequeñas propiedades a campesinos y villanos.

Economía rural

Era la base de la economía cordobesa, destacando la producción agrícola: cereales, viñedo, olivar y huertas. Sin embargo, grandes zonas de la campiña eran agrestes. Solamente la comarca delimitada por los términos de La Rambla, Fernán Núñez, Castro del Río, Bujalance y el río Guadalquivir, incluyendo

parte de la Sierra, estuvo en explotación durante la época bajomedieval.

Las especies de más interés fueron el trigo y la cebada. No en vano, el llamado "pan terciado", hecho con dos tercios de trigo y uno de cebada, garantizaba el alimento de la población y del ganado de labor.

Por otra parte, el cultivo de la vid alcanzó un gran desarrollo en todo el reino. La uva era utilizada y aprovechada de distintas formas para la alimentación, siendo muy apreciado el vino cordobés por su calidad, aunque esta variaba según las zonas. Su comercialización se encontraba regulada por una serie de ordenanzas dadas durante el siglo XV, claramente proteccionistas respecto al vino procedente de la Sierra y de los alrededores de la capital, que tenía su antecedente más remoto en un privilegio de Sancho IV (1293). Esta situación era aprovechada por los componentes del concejo de Córdoba para controlar el comercio del vino.

Con respecto a los olivares, su producción destacaba en La Rambla, Hornachuelos, Montoro, Santaella y Adamuz, aunque en ocasiones la oferta fue menor que la demanda y hubo que importar de otras zonas andaluzas.

En la producción de las huertas destacaban hortalizas de todas clases y gran cantidad de árboles frutales.

Con respecto a la época musulmana, el sector ganadero tuvo un desarrollo notable. Existió ganado en Córdoba, Aguilar, Priego, Cabra, Palma del Río, Baena, Espiel, Belmez, Obejo, Trassierra y Gahete (Belalcázar). La riqueza ganadera fue mayor en general en la Sierra, y en concreto en Pedroche, Belalcázar, Hinojosa y Fuenteovejuna. El ganado más abundante era el lanar, seguido del porcino y el vacuno; también existía ganado caballar. Esta pujanza ganadera a menudo encontró obstáculos entre la aristocracia cordobesa dueña de extensas propiedades de cereales en la Campiña.

Completa la economía rural la explotación de las minas, predominantemente de plomo, antimonio y sobre todo de hierro en la Sie-

rra, así como la explotación de otros recursos naturales: salinas (en Montemayor, Aguilar, Espejo y Castro del Río), aprovechamiento de montes (de donde se extraía madera, miel, etc.) y del río Guadalquivir.

Economía urbana

El Reino de Córdoba, como hemos visto, tenía un marcado carácter rural, pero esto no impidió el desarrollo urbano. En la capital se llevaban a cabo múltiples actividades artesanales, destacando las relacionadas con las ramas textil (sastres, traperos, tintoreros, cordoneros, lenceros, tejedores...), del cuero (zapateros, correeros, pellejeros, silleros...), metalúrgica (cardereros, herradores, armeros, vaineros, agujeteros...) y de la construcción (albañiles, caleros, canteros, aladros...), aunque las relacionadas con la carpintería y la cerámica también tuvieron cabida. Los tejedores se organizaron en gremios desde muy temprano, pero la mayoría de los oficios no gozaron de esta estructura hasta el siglo XV.

El sector terciario estuvo representado por actividades relacionadas con la hospedería, transporte, comercio y una amplia gama de profesiones liberales (escribanos, boticarios, cirujanos, etc.). La formación de una red de hospedaje guarda relación directa con el desarrollo socioeconómico de la ciudad. Esta comenzó a formarse hacia finales del siglo XIV. Sus edificios, los mesones, se encontraban comunicados en las principales arterias urbanas que comunicaban las distintas puertas de entrada a la ciudad, ubicándose en sus cercanías y, con una mayor densidad, en las proximidades de las puertas que unían la Villa con la Ajerquía (ver *Descriptio Cordubae*).

El transporte terrestre estaba a cargo de los arrieros, en un 95%, y de los carreteros. Debido al mal estado de las rutas cordobesas, se prefería el uso de animales de carga. La Sierra estaba atravesada por cinco vías que comunicaban el reino con Extremadura y Castilla, pero que no gozaban de seguridad por la gran cantidad de salteadores existen-

tes en ellas. El valle del Guadalquivir tenía una ruta oriental, la carrera de Andújar, y otra occidental, la carrera de Sevilla, mientras que la Campiña estaba cruzada por diversos caminos que unían entre sí a todos los pueblos. El río Guadalquivir se aprovechaba para el transporte de madera, hierro, cereales, pescado y lana, y por su curso se ubicaban los molinos harineros.

Por supuesto, la capital tenía sus ferias, pero también le fueron concedidas en el siglo XV a Palma del Río, Baena y Belalcázar. En la capital, los mercados permanentes de mayor importancia se localizaron en la Alcaicería y en las calles y plazas cercanas a las puertas de la ciudad. La Alcaicería, ubicada en las proximidades de la Mezquita – Catedral, era un espacio cerrado cuadrangular con cuatro puertas a las calles adyacentes, en donde se agrupaban, formando calles, las tiendas por oficios. Los centros comerciales y artesanales se fueron ampliando a la Ajerquía. Aquí tienes una lista de los productos que solían vender en las distintas zonas:

- Collación de Santa María (en torno a la Mezquita – Catedral): Alcaicería, Pesadería, plateros, ollereros, tiendas de especias y verduras, carnicerías, cambistas.
- Collación de San Pedro (en la zona de la Corredera): espartería, maderería, carpintería, pintores, tiendas de pesacado y productos alimenticios.
- Collación de San Andrés (Escribanías Públicas y Plaza de San Salvador): carnicería, tienda de productos alimenticios y artesanales.
- Collación de San Nicolás de la Ajerquía (plaza del Potro y calle de la Feria): tiendas relacionadas con la rama textil, del cuero y metalúrgica, celebración de ferias, mesones y mancebía.
- Extramuros: ollerías y tejares.

Las ollerías, tejares y carnicerías constituían un monopolio del cabildo catedralicio. Existía una carnicería para judíos y dos para los cristianos.

Cambistas y prestamistas se hicieron imprescindibles en la capital, y existían también en Baena.

Principales villas del reino

A continuación se ofrece una breve descripción de los pueblos más importantes del reino de Córdoba durante la Baja Edad Media, siguiendo un orden alfabético y señalando los monumentos más importantes de la época, una breve historia y otras curiosidades.

Adamuz

Con unos orígenes históricos que van más allá del quinto milenio a. de C., se piensa que su nombre puede ser de procedencia hebrea o árabe. Su término municipal se fijó en 1260. En él los PJS pueden encontrar la Iglesia Parroquial de San Andrés, templo de tres naves de principios del siglo XIV, así como la ermita de la Virgen del Sol.

Se encuentra a 41 km. de Córdoba.

Aguilar de la Frontera

Su nombre proviene del hecho de que este pueblo fue fronterizo con el reino de Granada. Tiene vestigios del neolítico. Durante la ocupación musulmana su nombre fue Poley. Fernando III la conquistó y se la donó a Córdoba hasta que en 1257 Alfonso X la donó a don Gonzalo Yáñez, que cambió el nombre de la población por el de Aguilar en memoria de su madre, la señora portuguesa doña María Méndez de Aguiar. Pasó de nuevo a la corona y en 1351 Pedro I la donó a su ayo don Alfonso Fernández Coronel. En 1369 Enrique II dio la villa junto con la aljama judía a Gonzalo Fernández de Córdoba, pasando el señorío de Aguilar a esta casa hasta la extinción de los señoríos. Se recoge un curioso acontecimiento histórico:

“...habiendo ocurrido en Córdoba el tumulto contra los judíos el 4 de marzo de 1473, cuyas casas saquearon y quemaron, matando a muchos, el tercer día de desórdenes se pregonó saliendo todos de la ciudad. Entonces don Alonso Fernández de Córdoba, a quien apellidaron de Aguilar, que los favorecía por

los servicios que solían hacerle de dinero, los envió a su villa de Aguilar donde les dio acogida.”

En el término de Aguilar se encuentran las lagunas de Zóñar y Chica, así como la laguna del Rincón y Santiago y el embalse de Cordobilla.

La mayor parte de la población se sitúa durante la Edad Media en el declive más pendiente del cerro del Castillo hacia el norte. Destaca la Parroquia de Santa María del Sotorreño, levantada en 1240.

Se encuentra a 51 km. de Córdoba.

Alcaracejos

Fue fundado a principios del siglo XV y se mantuvo como aldea de Torremilano hasta 1488. Su nombre puede tener origen en el vocablo árabe “alcharac” (campanilla) o bien “Al-caria” (aldea), aunque también puede ser una metátesis de Alcazarejos. Posee minas de plomo y cobre. Como lugares de interés, las ermitas de San Sebastián y la Magdalena.

Aldea del Río

Este pueblo se asienta en una ribera del Guadalquivir. Fue una fortaleza musulmana, conquistada por Fernando III, que la donó a don Diego Fernán de Aguayo, caballero santanderino. No se pobló hasta el siglo XIV. Su castillo seguirá en pie hasta que a finales del siglo XV se levante en su lugar la iglesia de San Pedro, de estilo gótico – manuelino. Cerca del pueblo, sobre el arroyo Salado, aún sigue en pie un puente romano.

El Allozo

Esta es una villa ligada al condado de Belalcázar, junto con Gaete (Belalcázar) e Hinojosa del Duque. También recibía el nombre de Villanueva del Duque.

En esta villa se encuentra la Ermita de la Virgen de Guía, templo de tres naves en el que se guardan varias tallas del siglo XIII.

Almedinilla

Su nombre proviene del asentamiento musulmán. Tras la conquista cristiana quedó reducida a una cortijada. Se encuentra rodeada por una espesa cordillera de montes calizos.

Se encuentra a 51 km. de Córdoba.

Almodóvar del Río

Esta villa se sitúa en la orilla derecha del Guadalquivir, en la ladera oriental de un elevado cerro, siendo un típico pueblo – fortaleza. En la cúspide montañosa, sobre una escarpada roca, se levanta su magnífico castillo, uno de los más importantes del reino. Su nombre procede del árabe “al-mudawwar” (el redondo o circular). En la época de Alfonso XI y Pedro I se hicieron obras importantes de ampliación. El castillo forma aproximadamente un rectángulo del que sobresalen las torres. Los muros antiguos son árabes aunque están muy reformados, y tiene una cortina saliente romana. Las torres, reparaciones de los muros y barbacanas datan de finales del siglo XIII. Como hecho histórico relevante, hay que señalar la muerte en las laderas del castillo del rey de Baeza, al-Bayyasi, que facilitó la entrada en Andalucía a Fernando III. La villa se entregó por pactos de este rey en 1240.

Añora

Sobre una llanura de terrenos arenosos, el origen de este pueblo se remonta a finales del siglo XIV, como una fundación de vecinos de Torremilano y Pedroche, y continúa ligada a la primera hasta 1487, contando con unos 150 vecinos. Su nombre parece ser una derivación de Anoria, y hace referencia a la existencia de una noria en el lugar.

Baena

Se alza este pueblo sobre una loma y su paisaje presagia relieves más vigorosos. Los musulmanes se asentaron en torno a un antiguo castillo romano. Su nombre procede del árabe “Bayyana” (villa romana). En el siglo X llegó a ser capital de provincia al consti-

tuirse en alcazaba de la Cora de Cabra. En esta época era una ciudad grande y bien definida por una alcazaba sobre una colina en la que abundan árboles y ríos, estando sus alrededores poblados de viñas, olivares y huertas. Durante el califato de Córdoba la ciudad estuvo defendida por dos líneas de murallas. Tras 528 años de dominio musulmán, Fernando III la rinde por capitulación pacífica en 1240 y se la concede a su hermano Alfonso de León. Juan II le concede el señorío de la villa a Diego Fernández de Córdoba, a lo que se oponen los vecinos, que ganaron el pleito. Sin embargo, más tarde en 1448 Enrique IV le concede la tutela de la villa al mencionado mariscal Fernández de Córdoba.

Entre sus lugares de interés destaca la Parroquia de Santa María La Mayor, antigua Mezquita Mayor. Posee tres naves que a su vez se dividen en tramos separados por arcos ojivales. En el siglo XV don Diego Fernández de Córdoba ordenó la construcción de un Coro y una Capilla Mayor. Tiene una puerta al norte y otra al sur. En su conjunto es de estilo gótico.

La vieja Almedina, de reminiscencia árabe, domina la villa junto con el castillo, y la ciudad crece en torno a ellas.

Se encuentra a 59 km. de Córdoba.

Belalcázar

Durante el dominio musulmán se conoció como Gafic. Su ubicación en el Valle de las Bellotas era clave para el control de las comunicaciones de la zona, por lo que los reyes cristianos intentaron tomarla en varias ocasiones. Alfonso VII la conquistó en 1155 pero la perdió tres años después. Alfonso IX la volvió a tomar en 1230, pero su conquista definitiva la logró Fernando III poco antes que la de la ciudad de Córdoba, pasando a llamarse Gaete. Dominada por el Concejo de Córdoba, este la perdió cuando Juan II la señorializó a favor de Gutierre de Sotomayor, Maestre de Alcántara. Más tarde Enrique IV la devuelve a dominio del Concejo, pero vuelve a dársela a Alonso de Sotoma-

yor, 2º señor de Belalcázar. En 1450 se inició la construcción del castillo de este señor, que en adelante daría el nombre de Belalcázar a la villa.

Se encuentra ubicada en una amplia llanura rodeada de cerros poco elevados. En ella la ganadería cobra mayor importancia que la agricultura.

Junto al castillo, de ocho torres de estilo gótico, se levantó en 1476 el Convento de Santa Clara.

Belmez

Fue conquistada a los musulmanes por Fernando III y dada a la Orden de Calatrava, aunque pasó a ser de la corona en 1245. Poco después Belmez se convirtió en arcedianato. En 1449 Juan II concede a Gutierre de Sotomayor cuatrocientos vasallos de Belmez, y de este modo este señor estableció su dominio sobre la villa, aunque en 1453 es recuperada por la ciudad de Córdoba. De nuevo es convertida en señorío en 1458 al donarla Enrique IV a don Pedro Tellez, y dos años después es donada a don Pedro Girón. Finalmente, en 1464 la Orden de Calatrava toma su tutela.

Como lugar de interés, hay que señalar la Ermita de la Virgen del Castillo, del siglo XIII.

Benamejí

Este pueblo se encuentra en lo alto de una elevada pendiente que se continúa al norte con una extensa llanura. Cuando Alfonso X lo conquistó en 1254 era sólo una alquería con un castillo. Este lo entregó a D. Pelay Pérez, Maestre de la Caballería de Santiago, para que lo protegiera de los ataques moros. Sin embargo, el rey de Granada la vuelve a conquistar en 1333. El castillo de Benamejí cambiará de manos una y otra vez hasta que en 1361 Pedro I el Cruel lo conquista definitivamente. Sus alrededores sirven de refugio a osos y lobos.

Bujalance

Se trata de un antiguo asentamiento tomado por los musulmanes, que lo llamaron "Burch al-Hansh" (Torre de la Culebra). En la época cristiana posterior pasó a llamarse Burialhance, y finalmente Bujalance. La villa no se intentó señorializar hasta 1466, en que Enrique IV otorgó el título de vizconde de Bujalance al conde de Cabra, don Diego Fernández de Córdoba, pero fue finalmente don Alfonso de Aguilar quien se apoderó de la villa. En 1473 la villa fue devuelta a Córdoba. Su industria textil fue muy importante, se elaboraban paños bastos y entrefinos, negros y pardos, y estameñas.

Sobresale su parroquia gótica de la Asunción, con una cabecera de arcos ojivales. La iglesia consta de tres naves sin crucero, mide 53 metros de longitud y 22 de anchura.

Es un pueblo – fortaleza.

Cabra

Esta ciudad se ubica en el fondo de un valle con forma de semicírculo, a los pies de la sierra de Cabra, sobre dos colinas y extendiéndose por un llano al norte y al este de las mismas. A dos kilómetros de la ciudad se encuentra el río de Cabra. Fue un importante asentamiento griego y romano. Los árabes la llamaron Vaset. En la Baja Edad Media se convirtió en un lugar estratégico en la lucha entre moros y cristianos, por lo que Mohamed I, rey de Granada, mandó reforzar su castillo y murallas. En 1073 el Cid estuvo en Cabra para cobrar los impuestos a las taifas de Sevilla y Córdoba en nombre de Alfonso VI. Allí recibió la noticia de que Almudafaz, rey de Granada, que estaba en guerra con el de Sevilla, y ayudado por cristianos de Navarra y Castilla, se dirigía hacia Cabra con un ejército. El Cid le pidió que abandonara ya que el rey de Sevilla era vasallo de Castilla. Al rechazar Almudafaz su petición, el Cid salió con su tropa y lo venció en batalla entre Cabra y Monturque. Cabra fue conquistada en 1244. Alfonso IX la donó a su hijo Alfonso Señor de Aliger. Alfonso X en cambio la donó a Córdoba. Su hijo Sancho

no respetó su decisión y la donó al Infante D. Pedro, y éste a su hijo Sancho, el cual la permuta en 1288 a la Orden de Calatrava. En 1328 el Adelantado Mayor de la frontera Juan Ponce de Cabrera, considerándola como posesión de la ciudad de Córdoba, se apodera de ella. Alfonso XI le ordena devolverla y éste se resistió por la fuerza, por lo que tras sufrir cerco Juan Ponce fue degollado en Córdoba. Siendo Cabra una encomienda de Juan Núñez de Prado, Maestre de Calatrava, Cabra fue conquistada y destruida por el rey de Granada Mohamed III gracias a la traición del alguacil Pedro Díaz. Pero el Maestre marchó en socorro de Cabra ayudado por gentes de Lucena, Écija y Córdoba, volviendo a reconquistarla. Más tarde volvió a caer bajo dominio musulmán y tras ser reconquistada por Alfonso XI, este se la concede a Leonor de Guzmán, y tras su muerte pasa a manos de D. Enrique, Conde de Cabra. En 1445 Cabra es donada a Diego Fernández de Córdoba, Mariscal de Casrilla y Señor de Baena, con el título de Conde de Cabra.

Su castillo se localiza al occidente de la ciudad; sus murallas y torreones lo hacían inexpugnable en todas direcciones, menos al este.

Posee una Iglesia Parroquial de estilo gótico levantada sobre una antigua mezquita en el siglo XV, a cargo de la Orden de Calatrava. También es de destacar su Santuario de la Virgen de la Sierra, desde donde hay unas espléndidas vistas panorámicas.

Cañete de las Torres

Su nombre proviene de la época árabe, Canit. La villa fue reconquistada por Fernando III en 1237 y donada al Concejo de Córdoba. Pasó a jurisdicción de la Orden de Calatrava en 1238, para volver al realengo en 1245. Sancho IV se la concedió a don Alfonso Fernández de Córdoba en 1293.

Su Parroquia de Nuestra Señora de la Asunción fue iniciada en 1257. Cerca aún se levanta un antiguo castillo árabe.

Carcabuey

Esta villa está ubicada entre la montaña y el río Moriscos. Su origen se remonta a la época romana, donde recibía el nombre de Carruca. Más tarde los árabes le añadieron al nombre el de buey, dando origen a la posterior denominación cristiana de Carcabuey.

En la cúspide del cerro donde se asienta la villa se encuentra un castillo árabe reconstruido tras su conquista en 1241 por López Sánchez, Camero Mayor de Fernando III, al cual se la otorgó en señorío.

El Carpio

Pueblo – fortaleza ubicado en un collado de mediana elevación, cercano a la orilla izquierda del Guadalquivir, dominando una de las vías de penetración más importantes por el Valle del Guadalquivir. En la época musulmana recibió el nombre de Al-Qusay, haciendo referencia a una fortaleza. Fue conquistada por Fernando III en 1240 y parte de su territorio fue repartido a los Meléndez y de Oviedo García, recibiendo entonces el nombre de Alcazar o Alcocer. Fue en 1352 cuando los Méndez de Sotomayor dan el primer paso en la constitución de su dominio señorial, recibiendo su definitiva denominación de El Carpio.

Castro del Río

Este pueblo – fortaleza se encuentra en lo alto de una colina en el curso del Guadajoz, río que separa las dos partes de la Campiña. Los musulmanes la apreciaron y fortalecieron considerablemente por su importancia estratégica y por controlar un territorio tan fértil. La fortaleza fue reconquistada por los cristianos en 1232 y quedó en una zona fronteriza, por lo que Alfonso X la otorgó a la ciudad de Córdoba para que atendiera a sus necesidades defensivas. De hecho, en 1331 esta población hizo una heroica defensa ante el asedio al que se vio sometida por el rey de Granada, Mohamat IV. Durante los conflictos que se produjeron durante la minoría de edad de Alfonso XI, Castro se mantuvo fiel a

él, por lo que recibió de este el nombre de Castro del Leal.

El pueblo estaba rodeado por un cinturón amurallado que seguía una curva de nivel. A principios del siglo XV el espacio de intramuros se quedó pequeño y la población se expandió hacia el exterior en dirección sur – suroeste, pendiente abajo hacia el río.

Se encuentra a 42 kilómetros de Córdoba.

Chillón

Es este un pueblo – fortaleza donde se alza un gran castillo. El pueblo formó parte de un estado que estaba en manos de una rama de los Fernández de Córdoba. Aparte de este castillo, en la sierra se encuentra la ermita de la Virgen del Castillo. La mayoría de sus habitantes son mineros, ya que en sus cercanías abundan las minas de mercurio. También pasa cerca una antigua calzada romana.

Doña Mencía

El nombre viene de la esposa de Alvar Pérez de Castro, el cual recibió cuantiosos territorios por haber participado en la conquista de Córdoba junto a Fernando III. Perteneció al término de Baena hasta 1405, cuando Enrique III lo dona definitivamente a Diego Fernández de Córdoba, quien construyó un fuerte castillo en 1415 para contener las incursiones de los moros de Granada. Don Diego donó 1500 fanegas a los vecinos para que las cultivaran, y más tarde se formarán heredades con las cercanas tierras del Duque de Lesa, después de ser desmontado el bosque de encinas. Su paisaje está dominado por los cerros.

Se encuentra a 71 kilómetros de Córdoba.

Espejo

Es un pueblo – fortaleza asentado en un eminente cerro de piedra que se dirige de noroeste a suroeste y cuya forma es a manera de cuesta. En su cabeza tiene un castillo desde donde se divisa gran parte de la Campiña. La población se extiende por casi toda la circunferencia del cerro, pero a causa de lo alto y escarpado del sitio la mayor parte de

las calles son muy pendientes y las casas están unas sobre otras. Los árabes la denominaron “Al-Calat”. El lugar fue una heredad particular perteneciente a la familia de Pay Arias desde 1260 como premio a su labor en la reconquista. En 1303 Pay Arias consiguió merced de Fernando IV para repoblar el lugar, concediéndole el señorío jurisdiccional. Muchos fueron los nombres que recibió desde que fue reconquistada: Torres de Pay Arias, Alcalá, Espejo, Espexo y finalmente Espejo. El nombre de Espejo se lo dio el rey en 1303. Dicen que viene de Specula, que significa atalaya, debido a la alta situación que ocupa.

El castillo está construido en mampostería y data del siglo XI. También se levantó la Parrquia de San Bartolomé a finales del XV.

Fernán Núñez

Esta villa tiene su origen en la donación que hizo Fernando III de una fortaleza conquistada a Fernán Núñez de Témez, de quien tomó el nombre. En 1385, bajo el dominio de Diego Gutiérrez de los Ríos, tuvo lugar la fundación del poblado al trasladarse definitivamente a este lugar los vecinos del cercano y menos fortificado Abencáez ante el peligro que suponían las frecuentes incursiones de los musulmanes. El pueblo está ubicado en la más alta pendiente que lleva al arroyo Ventogil.

Se encuentra a 31 kilómetros de Córdoba.

Fuente la Lancha

Su nombre proviene de la existencia de una antigua fuente en las cercanías, llamada La Lancha. Hay un arroyo llamado El Lanchar cerca del pueblo. Es una aldea perteneciente a Hinojosa, que se formó por la llegada de vecinos de este pueblo en el siglo XV.

Fuente Obejuna

Este pueblo estuvo sujeto desde su reconquista a la jurisdicción de Córdoba. En 1460 Enrique IV dona la villa a don Pedro Téllez Girón, maestre de Calatrava. Este se la devolvió a la corona, que se la dio entonces al

marqués de Villena, pero este la canjea por Osuna y Cazalla, de forma que volvió al dominio de la Orden de Calatrava. Tras una nueva donación de la corona a la ciudad de Córdoba, vuelve a caer en manos de la orden. En 1475 los Reyes Católicos conceden permiso a Córdoba para hacerse con la villa, y un año siguiente, presionados por la ciudad, los vecinos dan muerte al Comendador Mayor de Calatrava, don Fernán Gómez de Guzmán. Antes de este hecho, los excesos del Comendador provocaron un verdadero éxodo de esta población desde Fuente Obajuna, que en su huida llegaron a formar hasta un total de 37 aldeas.

El pueblo se encuentra en una penillanura en dirección de noroeste a sudeste, flanqueada al norte por algunos cerros aislados entre los que destaca la Sierra de la Grana y al sur algunas elevaciones de mayor entidad. Cerca están los ríos Guadiato, Bembézar y Zújar.

Su parroquia de la Asunción se levantó en el siglo XIV, y contiene un retablo del siglo XV. También contiene esta iglesia la imagen de la Virgen del Castillo. Por su parte, la Capilla del Sagrario recoge un retablo también del siglo XV. Otro monumento a destacar es una ermita que en el siglo XV sirvió como casa municipal.

Guadalcázar

Su nombre proviene del árabe, y significa "Valle del Palacio". La reconquistó Fernando III, y Enrique II la donó a Gonzalo Fernández de Córdoba, señor de Aguilar, que la permutó a don Lope Guetierrez de Córdoba por el señorío de Montilla.

Se encuentra a 28 kilómetros de Córdoba.

Hinojosa

Reconquistada en 1236 por Fernando II, la dona a Diego Martínez. A mediados del siglo XV era aldea de Belalcázar. Su nombre se debe a la abundancia de hinojos en sus cercanías.

En esta villa los PJS podrán encontrar la ermita de Santa Ana, erigida en el siglo XIII, y la de Santo Domingo, del siglo XIV.

Hornachuelos

Se encuentra en el sector occidental de la sierra cordobesa, lo que da al relieve de su paisaje un aspecto abrupto. Fernando III la reconquistó en 1240. Cerca existen minas de plata, plomo y mercurio, aunque sus vecinos se dedican exclusivamente a la agricultura.

Su Iglesia de Santa María es de estilo mudéjar con influencias góticas.

Iznájar

La villa está situada sobre un elevado cerro y se encuentra rodeada por las aguas del río Genil, que terminan en el pantano de Iznájar. Los árabes la llamaron "hins-ajara" (castillo de piedra). Desde el siglo XIII, por ser frontera con el reino de Granada, cambiará alternativamente de manos entre moros y cristianos, hasta que en 1431 el rey Juan II la conquista definitivamente, pasando a depender de Diego Fernández de Córdoba, conde de Cabra, en 1466.

Desde su imponente castillo hay unas espléndidas vistas.

Lucena

La villa se sitúa al pie de suaves colinas en lugar llano. Al norte las tierras son llanas y al sur montañosas. Bajo dominio árabe se llamó Alixena, del cual deriva su nombre cristiano. En el siglo XIII se libró en los llanos de Lucena la batalla entre los almorávides del rey Taxfín y las tropas del rey Alfonso VII. Ya en esta época es famosa la comunidad judía que residía en la ciudad desde tiempos muy remotos, la cual dará claras muestras de laboriosidad y riqueza. En 1240 Alixena capitula ante las tropas del rey Fernando III, dedicándose su mezquita al culto de San Mateo. Al año siguiente el rey dona la villa y sus términos al Cabildo, Iglesia de Santa María y Obispo de Córdoba, repartiéndose sus montes y heredades entre los soldados que la conquistaron. En 1246 el O-

bispo de Córdoba Ruiz de Olea divide sus propiedades y las del Cabildo en partes iguales quedando el Obispo en posesión de Lucena. En 1333 Lucena queda totalmente arrasada por una incursión del rey Mohamed I. Desde entonces, Lucena cambiará de manos cristianas y musulmanas en varias ocasiones. Once años más tarde la villa será permutada a doña Leonor de Guzmán, concediéndole el rey Alfonso XI el fuero de Córdoba y siendo inmediatamente repoblada. Tras la guerra entre Pedro el Cruel y Enrique el Bastardo la villa es devuelta a la corona, ue la otorgará en 1371 a Alfonso de Argoite. Durante la mayor parte del siglo XV Lucena se verá afectada por continuas incursiones procedentes del Reino de Granada. El hecho más notorio será la batalla librada en los cercanos campos de Martín González en el año 1483. En esta batalla cayó prisionero el rey Boabdil de Granada a manos del Señor de Lucena y del Conde de Cabra, siendo encarcelado por un tiempo en el castillo del Moral de Lucena.

Hubo esta villa un crecimiento continuo desde el siglo XV, en que sólo contaba con 300 habitantes.

Al sur de Lucena y sobre la cumbre del monte Aras se encuentra la ermita de Nuestra Señora de Araceli, construida en 1362. Desde él se observa una panorámica visual que alcanza más de 70 pueblos de los reinos de Córdoba, Sevilla, Jaén y Granada.

Por su término pasan el río Salado y el Genil.

Se encuentra a 72 kilómetros de Córdoba.

Luque

La villa se encuentra ubicada en una estribación montañosa al noroeste de la Sierra de Luque en terreno áspero. Por su término pasa el río Salado, y al este nace el río Marbella en terreno abrupto, abundando los paisajes con chaparros y alamedas. También al este se encuentra la Laguna del Conde.

Su castillo se erigió durante el dominio musulmán en el siglo IX, siendo reconstruido con estilo nazarí en el XIII. Fernando III con-

quistó la villa en 1240, y Sancho IV la donó a la ciudad de Córdoba. La recuperaron los musulmanes pero fue reconquistada por Alfonso XI en 1347 gracias a un ardid ejecutado por los hermanos Luis, Alonso y Antón Luque, recibiendo desde entonces la villa su apellido como nombre. Enrique II la entregó a Egas Venegas, Alcalde Mayor de Córdoba. Ganados de ovejas y cabras suelen pastar por los montes de alrededor.

Montalbán

Sita sobre una colina y dominada por un castillo, la villa se encuentra sobre un cerro de forma plana y alargada. Bajo dominio árabe recibió el nombre de Arnatebec. La población fue reconquistada por Fernando III en 1237. La compró el primer marqués de Priego y séptimo Señor del estado de Aguilar, don Pedro Fernández de Córdoba, por lo que Montalbán se integró en la jurisdicción de Aguilar.

Montemayor

Este pueblo – fortaleza se remonta a 1325 cuando Alonso Fernández de Córdoba, adelantado de la frontera y señor de Cañete, la dejó al morir a su hijo, que edificó otro emplazamiento en una colina cercana en 1340, año en que se fundó la nueva villa de Montemayor. Allí edificó un impresionante castillo.

Otro lugar de interés es la parroquia de nuestra Señora de la Asunción, de estilo gótico y mudéjar.

Montilla

Esta villa fue reconquistada por Fernando III en el siglo XIII pasando a depender de la ciudad de Córdoba. En 1258 Alfonso X la cedió a don Alonso Yáñez. Pedro I la donó en 1351 a don Alonso Fernández Coronel, que a los dos años la perdió nuevamente a favor de la corona. Enrique II la donó a don Lope Gutiérrez de Córdoba, marqués de priego, que edificó un castillo. En 1453 nace en Montilla Gonzalo Fernández de Córdoba, el Gran Capitán, gran triunfador de las campa-

ñas de Italia. Se trata, pues, de un pueblo – fortaleza sobre un cerro testigo. El cerro tiene forma alargada y en cierto modo plana, lo que ha permitido la ubicación del centro urbano en parte de la cúspide. Por su término pasan el arroyo Salado y de la Campiñuela y el río Cabra, y en él también se encuentra una meseta, un grupo de cerros y una sierra. Se encuentra a 40 kilómetros de Córdoba.

Montoro

La ciudad de Montoro se encuentra ubicada sobre unos cerros en el lóbulo de un meandro del Guadalquivir. Pronto se configuró como un pueblo – fortaleza al ser punto de paso obligado entre la sierra y la campiña. Dada la importancia estratégica de su situación, los musulmanes la fortalecieron rápida y sólidamente. La primera toma de la ciudad por parte de los cristianos tuvo lugar en 1155 por Alfonso VII. Tras sucesivas alterancias en su posesión es definitivamente conquistada por Fernando III en 1236, perteneciendo desde entonces a la jurisdicción de Córdoba. El pueblo se extiende desde la cumbre, donde tiene su castillo. En su plaza más elevada, llamada Plaza de Santa María, se erige su iglesia de Santa María de la Mota, de las más antiguas del reino. Pasan por su término el río de las Yeguas y el arroyo Martín Gonzalo.

Se encuentra a 43 kilómetros de Córdoba.

Monturque

Este pueblo se asienta sobre un cerro – testigo, lo que ha sido muy favorable para su defensa. Fueron los musulmanes los primeros en construir una fortaleza, tomada por Fernando III en 1240. De 1353 a 1370 la poseyó don Martín López de Córdoba cedida por Pedro I el Cruel. En 1377 Enrique II la donó a Gonzalo Fernández de Córdoba, agregándose al estado de Aguilar. La fortaleza no se pobló hasta 1455.

Obejo

El origen de este pueblo es bastante incierto, y esto se debe a que sus fundadores quisie-

ron ocultarse por alguna razón. De cualquier forma, su localización favorece mucho su aislamiento. No en vano parece que pasó desapercibida hasta tiempo después de reconquistarse la zona. Fue tomada tras Córdoba y pasó inmediatamente a la jurisdicción de la capital en 1242. Su nombre deriva de la actividad económica que predomina en sus valles.

Resaltan su castillo y su parroquia de San Antonio Abad, que data de fines del siglo XIII y en la que se puede ver una torre de aspecto mudéjar.

Palma del Río

Se trata de uno de los pocos pueblos del reino que se sitúan en una llanura, cerca de la confluencia del río Genil con el Guadalquivir, de forma que sólo le queda comunicación libre con la tierra por la parte de oriente. Ya desde el siglo IX se le da el nombre de Palma. En 1231 fue conquistado por don Alfonso, que después sería Señor de Molina; en atención de su corta edad fue acompañado por don Pérez de Castro el castellano, Señor de Paredes, durante su reconquista, pasando a cuchillo a todos los moros que habitaban en el pueblo. En 1342 fue saqueado por el rey de Granada, Yusuf, que irritado con sus vecinos por la férrea resistencia mandó pasar a todos a cuchillo. Desde su conquista perteneció a la Orden del Temple, y al extinguirse esta en 1312 pasó a la corona. En 1342 Alfonso XI la cedió al almirante don Miser Gil Bocanegra, caballero genovés. Este mismo caballero fundó el estado de Palma, que comprendía Palma del Río, Miravalles y Fuente del Álamo, en 1360 bajo cédula de Pedro I. En 1483 fue rechazado el último ataque musulmán a la villa, por su nuevo señor Luis Portocarrero, y poco después se convertiría la zona en condado.

Destacan sus murallas de la época almohade, así como el Hospital de San Sebastián, fundado por los condes de Palma. También hay que destacar el convento de Santa Clara y Santo Domingo, que tuvo su origen en un acontecimiento sentimental: Juan de Marcos

Albas, Caballero Veinticuatro de Córdoba, concibió de su mujer doña Mariana Ruiz Cabeza de vaca unos furiosos e infundados celos que lo precipitaron en el crimen de darle muerte; perdonado por los parientes de aquella señora por la condición de que no había de morar en Córdoba, se retiró a Palma a unas casas que poseía cerca de la iglesia parroquial. Cerciorado después de la inocencia de su esposa, arrepentido de su delito y deseando expiarlo, resolvió fundar un convento de religiosos franciscanos en esta villa para que alabasen a Dios día y noche y rogasen por el alma de su esposa.

Pedro Abad

Esta villa debe su origen a la conquista de Andalucía por Fernando III; el monarca creó un campamento en el lugar, convertido en hospital bajo el cuidado del abad don Pedro de Meneses, gallego, que trajo consigo la imagen de un crucificado que la tradición señala como origen de algunos hechos extraordinarios. En el lugar que ocupaba el crucificado, Fernando III ordenó levantar una ermita, origen del poblamiento de la villa. Se encuentra a 35 kilómetros de Córdoba.

Pedroche

En la época visigoda recibió el nombre de Petroc, bajo dominio musulmán se llamó Bitraus y Betrus – Hin. En 1164 su castillo dio albergue a Almanzor. Hasta cuatro veces fue reconquistado el lugar, dos veces por Alfonso VII, una por Alfonso VIII y de forma definitiva en la batalla de las Navas de Tolosa, momento en el que recibió el nombre de Santa María de Pedroche. En 1242 Fernando III donó la villa y el castillo a Córdoba. En 1472, don Gonzalo de Mexía, señor de Santa Eufemia, se apodera de Pedroche y entabla litigio con Córdoba, debiendo intervenir en el asunto los Reyes Católicos. Derrotado don Gonzalo se demolió el castillo y en su lugar se levantó una torre parroquial. Pedroche fue la primera capital de la comarca de Sierra Morena y de su término se fueron desgajando Torremilano, Torrecampo, Pozoblanco,

Villanueva de Córdoba, Alcaracejos y Añora.

Peñaflor

El nombre de este pueblo le viene de una leyenda: durante el dominio musulmán hubo etapas en las que mostraron bastante intransigencia con respecto a la religión cristiana. Como consecuencia de ello dos personajes cristianos fueron martirizados, los santos mártires Crispulo y Restituto, y de la sangre que vertieron sobre una peña nació una flor, y de ahí el nombre del pueblo. Sobre este lugar se levantó la ermita de los Santos Mártires, lugar donde mucha gente acude en devoción. También en la época musulmana es de señalar el nacimiento del médico, filósofo y poeta Avenzoar, maestro de Averroes. En 1240 el pueblo fue conquistado por Fernando III y entregado a la Orden de San Juan del Hospital de Jerusalén en 1249. Esta orden se encargó de repoblar la zona y construyó una atalaya de estilo mudéjar destinada a vigilar las incursiones del entonces próximo Reino de Granada. Procedente de la época del dominio musulmán también se levantaba un castillo, que quedó ruinoso tras la reconquista. En el siglo XIV la villa pasó a la corona, y en 1444 se hizo con su señorío Pedro Portocarrero.

Peñarroya

Sus orígenes se remontan al siglo XIII, cuando era una aldea de Bélmez. El origen de su nombre es posible que se encuentre en la corrupción de “peña – arroyo”, si bien también es posible que derive de Peña Roja, nombre que hace referencia al gran peñón en cuya falda se asienta la población. Sus vecinos son esencialmente ganaderos y mineros, ya que cerca se encuentran minas de plomo y plata. También cerca se encuentra la misteriosa y bella Cueva de la Osa.

Posadas

El lugar fue conquistado en 1240, y convertido en villa en 1254 por Alfonso X. No obstante, debido a las luchas civiles la villa que

dó despoblada. No será repoblada hasta que en 1494, cuando la reina Isabel se encuentre viajando por estos lares, le salen al paso un grupo de ladrones y se tiran a sus pies pidiéndoles clemencia. La reina les indultó y ellos fundaron algunas posadas, deseosos de abandonar la vida criminal, recibiendo desde entonces popularmente el nombre de Posadas. No obstante, cuando los PJS se paseen por aquí antes de esa fecha sólo encontrarán una antigua torre, que es todo lo que queda de una antigua fortaleza árabe, y la cual suele ser hogar de estos bandidos y a veces sólo Dios sabe de qué otras cosas...

Pozoblanco

Sus orígenes se remontan a la primera mitad del siglo XIV, siendo sus habitantes unos pastores que afluyeron al lugar desde la cercana villa de Pedroche. Su nombre proviene de la existencia cerca de la villa de un pozo que suele estar cubierto en su entorno por blancos excrementos de aves (bueno, no es un origen muy noble, pero es un origen...). Algunos lo conocen también como Pozonuevo. Desde su inicio estuvo bajo la jurisdicción del Concejo de Córdoba, y no recibió el título de villa hasta 1478, siéndole este concedido por los Reyes Católicos.

Priego

Esta villa se encuentra rodeada por un círculo de montañas, y se asienta sobre un promontorio protegido por un inexpugnable adarve. Está más cerca de la ciudad de Granada, de la que dista 70 kilómetros, que de la de Córdoba, de la que dista 102. Llamada Bago por los musulmanes, se cuenta que en el año 747 unos soldados egipcios al mando de Abu-L-Jattar se establecieron en la villa, pasando entonces a llamarse Medina Bahiga. En el siglo XIX era capital de una Cora, y entre los años 886 y 921 participó en el levantamiento muladí de Ben Hafsúm. A finales del siglo XI pasó a formar parte del Reino Zirita de Granada, siendo primero frontera con los reinos taifas y más tarde una de las puertas del Reino de Granada. En 1226 es conquista-

da por Fernando III quedando la población arrasada, y en 1245 es donada a la Orden de Calatrava. Después vuelve a poder de los moros y es reconquistada definitivamente por Alfonso XI en 1340, quien le otorgó privilegios y la repobló. En 1370 dejó de pertenecer a la corona y se convirtió en Señorío de la Casa de Aguilar, regentada por don Gonzalo Fernández de Córdoba que hubo de seguir defendiéndola de los ataques mahometanos.

Sobre el adarve se extiende un barrio hispano – árabe sobre el que destaca un castillo con una torre del homenaje de planta cuadrada y tres pisos construida por la Orden de Calatrava.

La Puente de Don Gonzalo

Esta villa se levanta entre la falda de una colina y un llano, junto al río Genil. Precisamente su origen comienza con la construcción de un puente sobre este río, obra de don Gonzalo Yáñez de Aguilar, del cual recibió el nombre (también se le llamaba “Pontón de Don Gonzalo”). En 1415 solo era una heredad con castillo y apenas vecindario perteneciente a la Casa de Aguilar. La repoblación se efectuará durante la segunda mitad del siglo XV, concentrando a la población a un lado del puente.

Su iglesia más antigua es la de Nuestra Señora de la Purificación, del siglo XIV. También está la Iglesia del Dulcenombre, así como el Hospital de San Blas, fundado en 1308 por la Casa de Aguilar.

La Rambla

Se trata de un pueblo – fortaleza sobre un cerro testigo. Bajo dominio musulmán recibía el nombre de Al-Ramla, que significa “el arenal”. Fue conquistada por Fernando III durante el primer tercio del siglo XIII. Desde este tiempo estuvo sujeta a la jurisdicción de Córdoba, que ponía en ella las justicias y nombraba los alcaides de su castillo. Don Alonso de Aguilar mantuvo el título de alcaide, otorgado, como decimos, por Córdoba,

hasta 1469 en que mediante una concordia volvió a la ciudad de Córdoba.

Sus lugares más representativos son la Parroquia de la Asunción del siglo XIII y su castillo de origen árabe.

Se encuentra a 41 kilómetros de Córdoba.

Rute

Esta villa se encuentra en la falda de la sierra del mismo nombre, dominada por la elevación del monte Hacho. Tiene origen árabe. Su nombre tal vez proceda de “rupes”, que significa piedra, o de la palabra árabe “riat” que significa tienda de campaña de una pieza. Fernando III la conquistó en 1240, se volvió a perder y se volvió a conquistar a manos de Alfonso XI, que la pobló con cristianos, y fue en esta época en la que comenzó a conocerse con el nombre de Rute. En 1315, debido a las guerras civiles, la villa quedó desguarnecida y fue atacada por Ozmiz, que la conquistó y la mantuvo en su poder hasta 1341 en que Alfonso XI la hizo capitular tras un largo cerco. Más tarde volvió a perderse, pero fue conquistada definitivamente por Ramir Sánchez de barrionuevo, a quien se la entregó el rey Juan II. Este señor trasladó la villa a otro lugar menos elevado, conociéndose desde entonces el otro como Rute el Viejo. El hijo de Ramir Sánchez perdió el señorío por deslealtad a la corona, entregándose a Enrique III en 1466 a Diego Fernández de Córdoba como recompensa por la ayuda prestada en la toma de Écija.

Se encuentra en esta villa las ruinas de la antigua fortaleza árabe.

Se encuentra a 91 kilómetros de Córdoba.

Santaella

Se trata de un pueblo – fortaleza enclavado en una loma, cerca de un pequeño afluente del río Salado. Bajo dominio musulmán se llamó Sant – Ialla. En 1240 fue reconquistada por Fernando III, pasando a dominio de la corona.

En la época bajomedieval aún se levanta el castillo de origen árabe y una mezquita ruinosas.

Santa Eufemia

La villa fue conquistada por Alfonso VII en 1155, aunque al poco tiempo cayó de nuevo bajo dominio musulmán, para volver a recuperarse en 1158. Tras la batalla de Alarcos de nuevo se abandona al dominio musulmán y se reconquista de forma definitiva en 1212. En 1243 Fernando III concede su jurisdicción al Concejo de Córdoba. En 1293, Sancho IV dona la villa a don Hernando Díaz Carrillo. En 1345 se fundó el mayorazgo de la villa. Pertenecieron a su condado los pueblos de El Guijo, Torrefranca y El Viso. Esta situación se mantuvo hasta que las excesivas ambiciones de don Gonzalo Méxía Carrillo, señor de Santa Eufemia y primer marqués de La Guardia, obligaron a los Reyes Católicos a intervenir en su contra, demoliendo el castillo de la villa.

Hasta entonces los PJS podrán visitar dicho castillo, y también la Parroquia de la Encarnación, un sobrio pero bello templo de una

bajo su jurisdicción algunas aldeas de los alrededores.

Es de destacar su Parroquia de Nuestra Señora de la Asunción, construida en el siglo XV, con planta latina y estilo mudéjar.

Se encuentra a 96 kilómetros de Córdoba.

Valenzuela

Esta villa fue conquistada por López Sánchez, camarero mayor de Fernando III, quien se la entregó en 1235. Posteriormente Martín Sánchez, Señor de Valenzuela, creó un mayorazgo a favor de su hijo. Años después el conde de Cabra logró de Alfonso Fernández de Valenzuela, aún niño, la posesión de su señorío por intercambio con otras posesiones. Más tarde Fernández de valenzuela se apoderó de la villa a la fuerza. Este hecho provocó la intervención real y la demolición del castillo de la villa.

Villafranca

Varios son los nombres que recibió este pueblo. Cuando se reconquistó el lugar sólo era un grupo de caseríos, al que se llamó Cascajar. Más tarde, el "Repostero Mayor" de Pedro I, don Martín López de Córdoba, la repobló con 100 nuevos vecinos y recibió ciertos privilegios, por lo que pasó a llamarse Villafranca del Cascajar y Villa de las Agujas. Tras ser coronado rey Enrique II, don Martín fue degollado en Sevilla, pasando la villa a la Orden de Calatrava. Se emplaza en una llanura, y su lugar más destacable es la Torre de San Miguel, del siglo XIV.

Villanueva de Córdoba

Se asienta sobre un terreno de escaso relieve. Su origen se remonta a 1345 cuando una plaga de peste afectó a Pedroche, lo cual impulsó a algunos de sus vecinos a buscar nuevos asentamientos cerca de la villa. Sin embargo, estos pobladores se unieron a un pequeño núcleo que ya existía en el lugar, cerca del camino del Armilar, que va de Córdoba a Toledo, siendo por esto el oficio de posadero el más común entre ellos. Sin embargo, los

de los nuevos pobladores fueron el de ganadero y fabricante de paños y bayetas. Aunque aquí la llamamos Villanueva de Córdoba, no recibió ese nombre hasta 1499 (lo mantenemos por afinidad con los mapas), siendo el anterior el de Encinaenana (muy "hobbit", por cierto).

Villanueva del Rey

Su origen se remonta al siglo XIV, cuando tras la reconquista de la zona hace aparición una pequeña aldea conocida por Lugar de Casillas y poco después como Villanueva de las Viñas. En 1320 Alfonso XI le concede el título de villa, adoptando el nombre de Villanueva del Rey. Se ubica en la ladera más meridional de Sierra Boyera.

El Viso

Su nombre hace referencia a su emplazamiento en un lugar llano y elevado, flanqueado por el arroyo Guadamatilla y el Guadarramilla. Nace ligado al cercano condado de Santa Eufemia, en el siglo XV. Más tarde su jurisdicción pasará a Córdoba. Sus vecinos son mayoritariamente ganaderos.

Sus lugares más importantes son el castillo y las ermitas de Jesús y de Santa Ana.

Se encuentra a 85 kilómetros de Córdoba.

Zuheros

Es un pueblo dominado por la roca y el agua del río Bailón, al pie de la Sierra de Cabra. Su nombre viene de Zuheret y significa "junto a la roca". Fue conquistada a los moros por Fernando III en 1240, pasando más tarde a la casa de Aguilar.

Junto al caserío se levanta sobre un impresionante risco un castillo árabe del siglo XII. En sus cercanías hay una cueva llamada Cueva de los Murciélagos, y también está la Cañada de los Malos Vientos.

Aparte de todos estos pueblos existían muchos caseríos y aldeas pequeñas, así como lugares abandonados, que pasada la Edad Media o bien desaparecieron o experimentaron un auge. Ejemplo de ello son Castillo Anzur, que formó parte del señorío de Aguilar y luego desapareció, o cortijos como Algallarín y Zambra que luego se convirtieron en pueblos.

Madinat Al-Zahra

Este apéndice sobre el Reino de Córdoba no estaría completo si no incluyéramos en él la descripción de esta bella ciudad musulmana, aunque ya estaba en ruinas en la época en la que se ambienta Aquelarre.

Se cuenta que había muerto una concubina del califa Abd al-Rahmán III, legando toda su fortuna para rescatar a los cautivos musulmanes de las cárceles cristianas del norte de la península. Los emisarios enviados por el califa al efecto regresaron a Córdoba comunicándole lo infructuoso del viaje, pues no habían encontrado prisioneros islámicos en ningún lugar de los recorridos. El califa dio gracias a Alá ante tan feliz circunstancia, pero una charilla (mujer del harén y servidumbre del monarca) a quien el soberano amaba apasionadamente, le dijo al califa que aquella era la ocasión propicia para emplear aquel dinero construyendo un palacio que llevara su nombre, que fuera especialmente para ella y que contara a los siglos venideros y a las futuras generaciones el inmenso poder del Califato. Abd al-Rahmán le prometió a Al-Zahra (que así se llamaba la muchacha) que así lo haría y que por Dios que asombraría al mundo por sus riquezas y arquitectura. Sea cierta o no esta historia, Abd al-Rahmán mandó construir una fabulosa ciudad a la que dio por nombre Madinat al-Zahra, sobre cuya puerta principal figuraba la estatua de una mujer que en el año 1190 el califa almohade Ya qub al Mansur, lleno de escrúpulos religiosos, mandó quitar.

Por su belleza fue denominada la Ciudad de la Flor. Entre sus maravillas había dos fuentes con sus pilones, tan extraordinarias en su

forma y de tanto valor por su exquisita construcción que constituían la principal decoración del palacio. La más grande era de bronce dorado bellamente esculpida con bajorrelieves representando figuras humanas y fue traída desde Constantinopla por Ahmed al-Yunaní (lo cual significa Ahmed el Griego). La pequeña fue traída de Siria. Era de mármol verde y su transporte fue efectuado por el mismo al-Yunaní. Esta fuente, verdadera obra de arte, ordenó el califa que fuera colocada en el salón oriental llamado al-Mu'nis, quedando en el centro de dicho salón decorada con 12 figuras hechas de oro rojo y a-

dornadas con perlas y otras piedras preciosas. También fue maravilloso, en la ciudad califal, el salón llamado Central o de la Jura, donde hacían la proclamación de soberanos. El techo era de oro y las paredes de transparentes bloques de mármol de diversos colores. En el centro había una gran fuente llena de mercurio y cuando el sol penetraba en el departamento, era tan fuerte la acción de los rayos sobre el mercurio que la simple reflexión era suficiente para cegar al visitante. Cuando el califa deseaba atemorizar a alguno de sus cortesanos, hacía una seña a sus esclavos, que ponían en movimiento el azo-

gue de la fuente, y en un momento todo el salón parecía estar atravesado por rápidos relámpagos, dando la sensación de que la estancia giraba de un lado a otro.

Pero esta impresionante ciudad, que comenzó a construirse en el año 936, fue despojada de su belleza en el 1010, ya que como consecuencia de la Fitna (guerra civil) fue saqueada, destruida e incendiada, pese a lo cual no sucumbió por completo. Sería el tiempo y la rapiña de las gentes las que acabarían por arruinarla.



MAPA DE LOS RÍOS

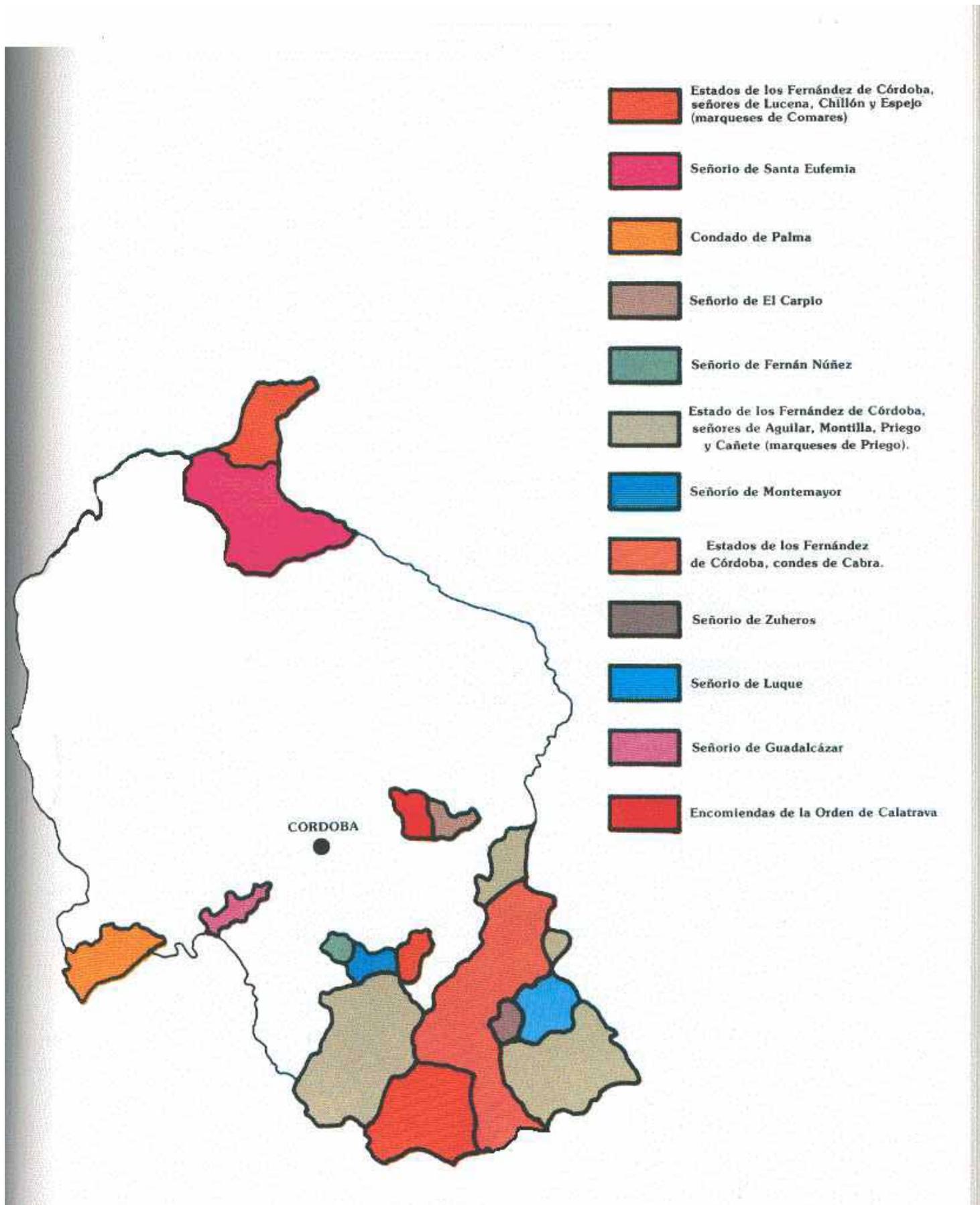


MAPA HIDROLOGICO

MAPA DE LAS RUTAS



MAPA POLÍTICO DE LOS SEÑORÍOS



MAPA DE LAS VILLAS Y SU POBLACIÓN

