

Pecata Iuvenalia

Una aventura para



Aquelarre
LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MÆDIEVALIS

Esta aventura va dedicada a todo el pueblo de Lorca. Recordad que si la historia nos enseña algo es que, por muy largo que sea el túnel, siempre hay luz al final.

Scriptores: Ricard Ibáñez y Antonio Polo
Editor: Manuel J. Sueiro
Ilustrator: Jaime García Mendoza
Translator Linguae Latinae: Juan Pablo Fernández

Editado por Nosolorol Ediciones
www.nosolorol.com
ediciones@nosolorol.com

NSR
EDICIONES

QSTA aventura ha sido diseñada para un grupo de cuatro o cinco personajes que tengan cierta habilidad con las armas, pues lo necesitarán. Se recomienda que alguno de los personajes pertenezca al clero, a la nobleza o, mejor aún, que sea un caballero militar de la orden de Santiago, tan extendida en el reino de Murcia; si no se dieran ninguna de estas condiciones, se puede suplir por un personaje que tenga la vergüenza *Honor del Guerrero* (pág. 64 del manual) o un rasgo de carácter similar.

Además de todo ello, el grupo de personajes debe estar lo más cohesionado posible ya sea porque hayan sobrevivido juntos algunas aventuras anteriores o porque en el momento de su creación decidieran de antemano la relación que los une y que les hace seguir juntos.

*Lorca solum gratum,
castrum super astra locatum,
ensis minans pravis,
regni tutissima clavis.*

Lema del escudo de la villa de Lorca

LA MUERTE Y EL OBISPO

Los personajes comienzan la aventura en la ciudad de Murcia, capital del reino que lleva su nombre y territorio perteneciente a la corona de Castilla. Uno de los personajes —aquel que sea noble, clérigo, caballero militar o tenga la vergüenza *Honor del Guerrero*— ha recibido esa mañana una misiva que lleva el sello del obispo de Cartagena¹, Damián de Acedo, familiar (o patrón, tutor, amigo, etc.) del personaje. En la carta se le conmina a que se persone con la mayor presteza posible en la catedral de la ciudad, sede episcopal y residencia del obispo.

El personaje, al igual que todos los habitantes de la ciudad, sabe que hace meses que anda el obispo postrado en cama, pero nada de lo que ha oído le prepara para lo que encuentra en las dependencias episcopales. Allí, en una enorme cama adoselada se encuentra Damián de Acedo: el antaño orondo clérigo es ahora una pálida sombra de lo que fue, encogido y reducido a su más mínima esencia, con los ojos hundidos en un rostro consumido por la fiebre. A su alrededor flota el hedor a podredumbre, a sudor concentrado y a orina rancia. Si alguno de los personajes hace una tirada de Sanar se dará cuenta que el obispo está agonizando —lo que, admitámoslo, parece obvio—, pero si también hace una tirada de Medicina el personaje se percatará que el obispo se encuentra en la fase terminal de la “enfermedad del azúcar”, lo que quedará más que patente si le retiran las mantas que lo cubren, pues descubrirán que ambos pies están podridos de rodillas para abajo: está claro que la podredumbre ha entrado ya en la sangre y que aparte de rezar por su alma, nada más se puede hacer.

En cuanto el obispo repare en la presencia del personaje ordenará medio en susurros a los criados, sacerdotes y médicos que abarroten la estancia que salgan todos, pues desea hablar en solitario con el personaje (o con los personajes, si sus compañeros le acompañaron hasta la catedral). Una vez estén solos, Damián de Acedo le pedirá al PJ que se siente junto a su lecho, pues le resulta fatigoso hablar. Al hacerlo, el personaje podrá percibir el olor a podrido que despide el aliento del obispo, otra de las señales inequívocas del mal que le aqueja.

Damián de Acedo no es idiota y sabe que se muere: los médicos (“Necios todos ellos: del primero al último”) hablan de lepra, mientras que los sacerdotes de la diócesis (“Unos insufribles y ambiciosos arribistas”) aseguran que es una prueba de fe que le envía el Altísimo, pero él sabe muy bien que en esta vida todo se paga y que Dios ha decidido castigarlo por sus pecados, que son muchos y variados. Y aunque llegado el momento tendrá que arreglar cuentas con su confesor —o con el mismo Dios, si como parece no hay tiempo ni para confesarse—, hay un pecado en concreto que le corroe la conciencia y que consume sus ya escasas energías.

Hace veinte años, cuando todavía era arcediano de Lorca, Damián de Acedo realizó una de sus escasas visitas a la sede de su arcedianato³ y durante su estancia conoció a una mujer de una belleza tan extraordinaria que le cautivó inmediatamente, con lo que sumó la lujuria a la lista de pecados que llevaba acumulados por entonces. Un año después, convertido ya en obispo, regresó a tierras lorquianas en busca de aquella mujer de hermosura divina pero no descubrió ni rastro de ella: en su lugar encontró el fruto de su pecado, una niña de escasos meses que andaban criando unos vecinos del lugar. Damián, conmovido de tal manera por aquella chiquilla de rostro angelical, adquirió un caserón en la misma villa y contrató a los vecinos que la criaban para que se hicieran cargo de la casa y de la niña, y así nunca le faltara nada a su hija.

Durante los años siguientes, el obispo ha realizado algún que otro viaje a Lorca para visitar a su hija con la excusa de que era padrino de la joven, y ha comprobado por sí mismo que la chiquilla se ha convertido en una muchacha tan hermosa como lo fue su madre, y aunque ha tenido la intención de casarla con algún pretendiente de noble cuna, las obligaciones de su cargo y su enfermedad le han impedido llevarlo a la práctica. Y ahora que la muerte le ronda, el obispo es consciente de que ya nunca podrá encontrar un marido que cuide de su hija y no está dispuesto a morir con esa carga, pues sabe que sin él, todo lo que posee la muchacha le será arrebatado. Por ello, Damián de Acedo, haciendo un último esfuerzo y al borde del delirio, le suplica al personaje que le jure por su fe que acudirá a Lorca a recoger a su hija y se haga cargo de ella: que la case, que la proteja de por vida o, en el peor de los casos, que la ingresen en el monasterio murciano de Santa Clara la Real, donde las hermanas clarisas le deben demasiadas prebendas y favores como para que puedan negarse a aceptarla.

En cuanto el personaje se lo prometa, el obispo esbozará una sonrisa y dejándose caer de nuevo exhausto en sus almohadones, susurrará unas palabras de agradecimiento. Y que no se crea el personaje que esto quedará en aguas de borrajas, pues al jurar por su fe el PJ acaba de realizar un voto privado, tal y como se describe en la pág. 268 del manual: a partir de ahora, si no quiere incurrir en un castigo divino, al personaje no le queda más remedio que cumplir su promesa.

EXPLORADORES Y BALLESTEROS

Una vez que el personaje haya realizado su promesa, el obispo mandará llamar a sus sirvientes y despedirá a los personajes recordándoles de nuevo su juramento. Así que poco más les resta por hacer a los PJs en Murcia, tan solo recoger sus pertenencias y pertrechos y abandonar la ciudad camino de Lorca,

¹ *Addenda*: No nos hemos equivocado al mencionar a un obispo de Cartagena que vive en Murcia: al parecer, en 1291 el obispo Diego Martínez Magaz trasladó la sede obispal desde Cartagena, que estaba casi deshabitada, a Murcia, y aunque recibió el beneplácito real no ocurrió lo mismo con el del papa. Así que, bueno, vale, se traslada la sede a Murcia, pero se sigue llamando Diócesis de Cartagena. Ya saben, cosas eclesíásticas...

² *Addenda* O como la llamó Areteo de Capadocia en el siglo II: diabetes.

³ *Addenda* Lorca se encuentra en terreno fronterizo, así que es habitual que sus arcedianos viajen en contadas ocasiones a la villa para evitar verse envueltos en alguna de las habituales algaradas granadinas por la zona.

aunque justo en el momento en que traspasen las puertas de su muralla los campanarios de toda Murcia doblan a muerto: está claro que Damián de Acedo, obispo de Cartagena, ha fallecido.

La distancia que separa Murcia de Lorca es, aproximadamente, de unas 15 leguas, lo que significa que en apenas dos días los personajes pueden llegar a la villa fronteriza. Durante la primera etapa del viaje, los PJs podrán hacerse una idea del territorio por el que transitan, y es que el reino de Murcia es en su mayor parte una inmensa tierra de nadie desguarnecida en la que tan habituales como las sequías que azotan la zona son las incursiones de los nazaríes, contra la que la población nada puede hacer salvo huir (y eso en el mejor de los casos). Debido a tan peculiar característica — si es que la podemos llamar así —, los pocos campos cultivados que podrán ver los personajes durante el viaje se encuentran invariablemente cerca de castillos y torres defensivas: el resto del territorio por el que transitan es un inmenso y desierto erial.

Tras descansar la primera noche en Totana, los personajes volverán al camino real que les lleva hacia Lorca, aunque al contrario que el día anterior, en esta segunda jornada van a conocer de primera mano los sinsabores de la vida en la frontera. Y es que hace unos días que Rasiq ibn al-Hassán, señor de Baza y sajda al guzaa (“jefe de los voluntarios de la fe”) de las milicias africanas de benimerines que custodian la frontera oriental del reino nazarí, ha puesto en marcha una nueva algarada contra la fortaleza de Lorca en busca de botín y de cautivos. Y lo que es más importante: para interrumpir las comunicaciones de Lorca con la capital del reino, ha adelantado un destacamento de exploradores para vigilar el camino por donde caminan precisamente nuestros queridos personajes.

Cuando aún faltan algunas leguas para llegar a su destino, justo cuando atraviesan las lomas de la sierra de la Tercia, los personajes son detectados por un destacamento de benimerines que anda oculto por entre los cerros. Mientras los soldados, una avanzadilla de cinco arqueros, se van aproximando a ellos los personajes tendrán oportunidad de detectarlos, si es que tienen suerte. Haz que hagan tiradas de Descubrir a Muy Difícil (-50%): si la sacan, podrán verlos mientras se acercan entre los pinares y arbustos y tendrán tiempo de prepararse, de huir o de ocultarse antes de que los arqueros puedan disparar. Si fallan haz que repitan la tirada a Difícil (-25%): si la sacan podrán descubrirlos en el momento en que se disponen a atacarles con sus arcos. Pero si fallan ambas tiradas, los personajes recibirán una primera salva de flechas por sorpresa (con lo que los exploradores contarán con un +25% a su tirada, aunque también se verán obligados a restar un -20% al encontrarse en la distancia larga de ataque de su arco).

La táctica que utilizarán los arqueros es relativamente simple: dispararán a los personajes hasta que acaben con sus vidas o los dejen muy malheridos, para luego acercarse y rematarlos. A su vez, los personajes pueden hacer uso de las acciones de serpentear o de parada con escudo (pág. 121 y 122 del manual) para acercarse a los arqueros, que están a unas cien varas de ellos. O también pueden pagarles con la misma moneda — siempre que lleven armas a distancia —, se pueden parapetar tras los árboles para evitar los ataques, o pueden sencillamente huir camino adelante para tratar de separarse lo más posible de sus atacantes, lo que les será muy sencillo si tienen monturas, pues los benimerines van a pie. En todo caso, si los exploradores ven que sus víctimas intentan la huida a pie o tratan de ocultarse, se acercarán hacia donde estén para tratar de silenciarlos con sus armas cuerpo a cuerpo.

Hagan lo hagan, si el combate contra los exploradores se alarga en demasía o si los personajes llevan las de perder, pasados unos asaltos harán acto de presencia un grupo de ballesteros de monte, llamados también “fieles del rastro”, soldados que patrullan la frontera a la caza de bandidos y de incursores granadinos, y que por suerte para los PJs hace algunas leguas que detectaron al destacamento de benimerines y tras seguir su rastro parece que han llegado a tiempo de salvar a los personajes o, al menos, de rematar los moribundos.

Tras la pequeña refriega, mientras los heridos son atendidos, se interroga a los benimerines supervivientes — que saben poco más que lo dicho anteriormente sobre la algarada de Rasiq — y quizás se entierra a los caídos, los ballesteros apremiarán a los personajes para que continúen su camino rápidamente, pues estos arqueros parecen ser poco más que un pequeño destacamento de exploración, lo que cabe suponer que los nazaríes tienen tropas en las cercanías y si eso es así, es mejor que se resguarden tras las murallas de Lorca lo antes posible. Ellos deben seguir su patrulla, así que deseándoles suerte se adentrarán de nuevo por entre las lomas de la serranía.

EL CASTILLO Y LA VILLA

Poco tiempo después de la marcha de los ballesteros, tras subir una de las cuestas del camino, los personajes contemplarán ante ellos la impresionante visión de las tierras de Lorca, la antigua Lurqa musulmana, atravesadas por el cauce del río Guadalentín y dominadas por el cerro en la que se yergue imponente su castillo que es, junto con el de Caravaca, bastión imprescindible para la defensa fronteriza del reino de Murcia.

Lo cierto es que Lorca nunca fue conquistada por las armas, sino que capituló ante el infante Alfonso — futuro Alfonso X el Sabio — en 1244, tras lo cual los castellanos ocuparon el antiguo alcázar árabe mientras que el resto de pobladores musulmanes, ahora mudéjares, mantenían sus viviendas en la madina que rodea la fortaleza. Pero tal situación no podía durar y tras sufrir graves afrentas a sus costumbres y religión por parte de los cristianos, los mudéjares se sublevan en 1264, una revuelta que es sofocada en apenas dos años con un resultado desalentador: los cristianos toman la medina, que convierten en villa del reino de Castilla, y derriban las mezquitas para construir iglesias. La mayor parte de la población mudéjar abandona la ciudad de Lorca para no volver nunca más.

El castillo, encaramado en un cerro desde que el se divisa las tierras que le rodean, se encuentra rodeado por una impresionante muralla construida para adaptarse a las irregularidades propias del cerro y que cuenta con varias torres en sus diferentes lienzos. En el interior, además de las acostumbradas dependencias militares, el castillo cuenta con viviendas, un monasterio de mercedarios — dedicados a la redención de cautivos —, la parroquia de San Clemente, aljibes suficientes para resistir un asedio y la judería de la ciudad, construida en el interior de la fortaleza por orden de Alfonso X para separar a los doscientos judíos que allí habitan del resto de la ciudad, y poder ejercer de esa forma su custodia directa. Los judíos de Lorca trabajan en su mayor parte como comerciantes, aunque algunos se han establecido como alfaqueques⁴ o incluso como contrabandistas en la frontera.

⁴ *Addenda*: Un alfaqueque es la persona encargada de negociar con los granadinos el rescate de cautivos, para lo que se les exigía honor y un buen conocimiento del árabe y el andalusí. En sus horas libres, los alfaqueques solían actuar como espías al servicio de uno u otro bando.

Bajo la fortaleza, desplegándose por la ladera del cerro que lleva hasta el cauce del Guadalentín, los personajes también pueden observar la villa de Lorca, rodeada igualmente por una segunda muralla reforzada con torreones —que se une a las murallas del castillo, pero no las envuelve del todo: todo señor sabe que debe tener una salida directa para cuando se le ponen bravos los vasallos—, que cuenta además con un foso extramuros y alguna que otra torre albarrana. Tras los sólidos muros, se pueden divisar los campanarios de sus iglesias y el humo de las chimeneas. En su interior habitan unas 3.000 almas, colonos o descendientes de colonos en su mayor parte, gentes habituadas hasta tal punto a la guerra en la frontera que algunos de ellos se han convertido en profesionales de la misma, los llamados adalides, caudillos de origen vasallo que igual atacan el territorio enemigo en rápidas cabalgadas que protegen la villa en caso de ataque, aunque siempre actúan bajo las órdenes del adelantado mayor de la villa, el verdadero poder de facto de Lorca, que acostumbra a delegar los asuntos más mundanos del gobierno de la ciudad en los regidores del concejo de realengo.

Además de tan impresionante panorama, los personajes también advertirán que los caminos que conducen hacia las puertas de Lorca se encuentran abarrotados por carromatos y campesinos, que tratan de refugiarse en el interior las murallas de la ciudad, en cuyo interior resuena el sonido de las campanas de las iglesias. Si tienen éxito en una tirada de Descubrir, los PJs conocerán el motivo de tanta aglomeración: hacia el sur se divisa la inmensa polvareda que levanta un ejército enemigo. Así que, a menos que deseen convertirse en esclavos del reino nazarí, los personajes deberían darse igualmente prisa por atravesar la puerta de San Ginés y entrar lo antes posible en la villa de Lorca.

LOS MONJES Y LOS CRIADOS

Una vez dentro, en un maremágnum de calles abarrotadas por los refugiados de las tierras cercanas, a los personajes no le debería resultar muy difícil dar con la vivienda que el obispo costeó para su hija: se encuentra en plaza de Adentro —actual Plaza del Caño—, y la mayor parte de la gente la conoce como “el caserón de la fornecida”, lo que deja patente que, al menos en Lorca, el deslíz del obispo es información bien conocida por sus vecinos.

Una vez allí, tras remontar las cuestas que conducen a ella, que siguen igual de atestadas de carros y campesinos, darán con un humilde caserón por cuyas puertas no cesan de entrar y salir monjes con hábito blanco cargados de todo tipo de objetos con el que están llenando un carromato. Junto al carromato, otro de los monjes, pergamino y pluma en mano, anota cuidadosamente todo aquello que sus hermanos sacan de la casa.

Si se dirigen al monje que anda inventariando las posesiones del caserón, y tienen éxito en una tirada de Elocuencia, le informará que son mercedarios al servicio del superior del convento, que ahora es dueño del caserón, así que andan trasladando enseres para subirlos hasta la fortaleza. Si acceden al interior de la vivienda, prácticamente vacía ya, podrán encontrar en el interior a los criados a los que el obispo había encomendado la tarea de cuidar de la casa y de su hija: ambos son personas mayores, gente humilde, que andan recogiendo sus escasas pertenencias mientras lloran desconsolados. Si se les pregunta por lo ocurrido les informarán que, efectivamente, el superior mercedario es ahora dueño del caserón y que Clara, que es como se llama la hija del obispo, se trasladó también al interior de la fortaleza una vez que el superior ordenó el desalojo de la misma.



Una tirada de Empatía con éxito permitirá a los personajes percatarse de que los criados están omitiendo información, pues se encuentran verdaderamente aterrados. Si se les fuerza a contar todo lo que saben, con la correspondiente tirada de Elocuencia, ambos estallarán en profundos gritos de desconsuelo, pues el superior no vino solo, que acudió acompañado de los hombres del adelantado mayor de Lorca, y que tras requerir la presencia de “la niña” (que es como la llaman habitualmente) se encerraron con ella en una de las estancias. Poco después se oyeron los gritos angustiosos de Clara, los soldados del adelantado se la llevaron a rastras a la fortaleza. Luego el superior se dirigió a ellos para informarles que a partir de este momento el caserón pertenecía a la orden mercedaria y que tenían un día para recoger todos sus enseres y abandonar la casa.

Debe quedarles claro a los personajes que ya no podrán obtener más información ni por parte de los criados y ni de los monjes que se encuentran realizando el traslado de enseres. La única forma de saber donde se encuentra la hija del obispo es hablando directamente con el superior mercedario de Lorca, Antón Núñez de la Barbuda, y que como todo el pueblo sabe se hospeda en el convento que tiene la orden en la fortaleza de la villa.

EL ABAD Y EL ADELANTADO

Mientras suben el camino que llega hasta la fortaleza, comenzarán a escuchar el griterío del ejército reunido más allá de las murallas: los granadinos han llegado y están comenzado a saquear, quemar y destruir las tierras, granjas y alquerías que rodean la villa de Lorca. Al atravesar la muralla del castillo por la puerta de la Judería —actual puerta del Pescado—, a todo alrededor de la villa comienzan a levantarse negras columnas de humo que indican los lugares por los que van pasando los incursos nazaries.

Como ya dijimos antes, en el interior del castillo hay espacio suficiente para albergar la fortaleza militar del adelantado mayor además de la judería de Lorca y un pequeño barrio, el de San Clemente, que será precisamente el lugar al que deberían dirigirse los personajes, pues es allí donde se encuentra el monasterio mercedario dirigido por su superior, Antón Núñez de la Barbuda. Las puertas de la iglesia andan abiertas de par en par para recibir a todos aquellos que acuden a rezar por la salvación de la ciudad, que a estas horas ya son muchos. Enfrente del altar y dando la espalda a los feligreses —como es costumbre en la época—, se encuentra el superior mercedario oficiando una misa en latín, así que tendrán que esperar a que esta termine para poder acercarse y hablar con él (a menos que quieran interrumpir ceremonia tan sagrada). Antón Núñez es un hombre delgado con ojos oscuros e inquisidores que sólo dará explicaciones a aquellos personajes que por su profesión y/o posición social se encuentren al mismo nivel que Antón: nobles, clérigos, ricos comerciantes, etc. Si ninguno de los personajes reúne tales requisitos, Antón les informará que tiene mucho trabajo por delante y que para confesarse llamen a otro de sus hermanos.

Claro que si alguno de los personajes cumple con los requisitos, no hará falta que se desgañiten demasiado para obtener información, ya que el superior mercedario accederá gustoso a explicarle lo sucedido en “el caserón de la fornecida”. Al parecer, la señora de la casa recibió hace días una misiva desde Murcia en la que se le comentaba las terribles penurias que sufría su “padrino”, causándole la noticia tal desasosiego que ha decidido de manera totalmente voluntaria entrar como religiosa y luego donar todas

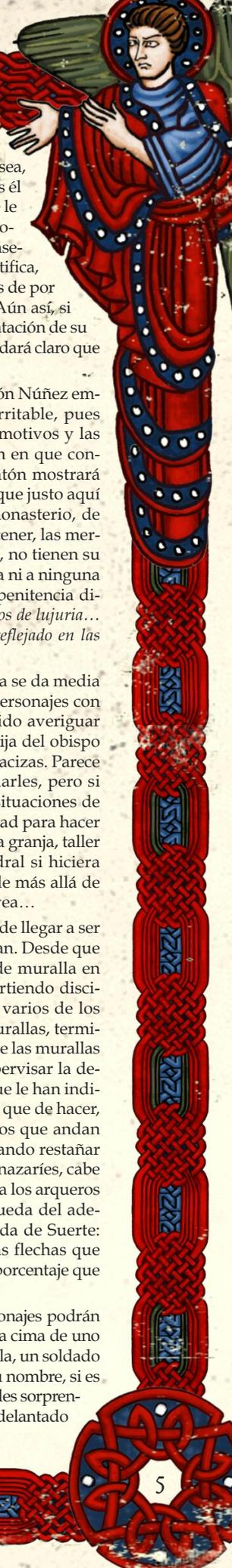
sus posesiones para la redención de cautivos —o sea, al superior de los mercedarios que, casualmente, es él mismo—. Si los personajes le echan en cara lo que le comentaron los criados o si dudan en algún momento de las palabras del superior, él mismo les asegurará que tiene un documento en regla que lo certifica, firmado por la propia “ahijada” del obispo además de por cuatro testigos (todos ellos monjes mercedarios). Aún así, si alguno de los personajes tiene éxito en una confrontación de su Empatía contra la Elocuencia del mercedario le quedará claro que el abad miente más que habla.

Si los personajes prosiguen su interrogatorio, Antón Núñez empezará a mostrarse cada vez más enfadado e irritable, pues ¿cómo se atreven estos peleles a cuestionar los motivos y las acciones de un hombre de Dios? Si le preguntan en que convento ha jurado sus votos Clara, el superior Antón mostrará una sonrisa de triunfo y medio gritando les dirá que justo aquí al lado, en un convento de clausura anexo al monasterio, de donde no ha de salir ni viva, ni muerta, que por tener, las mercedarias tienen hasta su propio cementerio. Y no, no tienen su permiso como superior para entrar a verla ni a ella ni a ninguna de la que allí dentro guardan reclusión santa y penitencia divina, pues “es mejor dejar bien encerrados los pecados de lujuria... En especial cuando el pecado de los padres queda reflejado en las hijas...”.

Y sin decir nada más, Antón Núñez de la Barbuda se da media vuelta y vuelve a su monasterio, dejando a los personajes con un buen palmo de narices. Finalmente han podido averiguar donde se encuentra Clara, pero entre ellos y la hija del obispo hay gruesos muros, celosías cerradas y puertas macizas. Parece que todo está perdido y que nadie puede ayudarles, pero si hacen una tirada de CULx3 recordarán que, en situaciones de guerra y asedio, el adelantado mayor tenía potestad para hacer registrar cualquier vivienda de su caserío, ya fuera granja, taller de artesano, monasterio y hasta la misma catedral si hiciera falta. Y bueno, si el ruido y el humo que llegan de más allá de la muralla, no es una guerra, que baje Dios y lo vea...

Pero encontrar al adelantado mayor de Lorca puede llegar a ser una tarea mucho más difícil de lo que se esperaban. Desde que comenzó el ataque anda de adarve en adarve, de muralla en muralla, de torre en torre, dando órdenes, impartiendo disciplina y movilizándolo sus tropas. Si preguntan a varios de los soldados que andan por la fortaleza o por sus murallas, terminarán por indicarles que ha bajado a los adarves de las murallas de la villa, a lo más crudo del combate, para supervisar la defensa de Lorca personalmente. Llegar al punto que le han indicado los soldados es mucho más sencillo de decir que de hacer, pues además de sortear a la multitud de soldados que andan de acá para allá, asaeteando granadinos o intentando restañar alguna herida producida por los flechazos de los nazaries, cabe la posibilidad de que también sirvan de diana para los arqueros de Rasiq. Por cada personaje que inicie la búsqueda del adelantado por la muralla se deberá hacer una tirada de Suerte: aquel que la falle, se pondrá a tiro de una de las flechas que parten del bando enemigo (haz una tirada por el porcentaje que tienen los soldados nazaries en arco recurvado).

Tras diversos avatares y flechazos varios, los personajes podrán encontrarse con el adelantado mayor de Lorca en la cima de uno de los más grandes torreones de la muralla de la villa, un soldado curtido que viste una cota de placas y un yelmo. Su nombre, si es que lo han preguntado previamente, puede resultarles sorprendente: Ramiro Núñez de la Barbuda. Y es que el adelantado



mayor no es ni más ni menos que el hermano primogénito del superior mercedario: mientras él, como buen primogénito, escogía la carrera de las armas, su hermano menor optó por el servicio a Dios que, hasta el momento, le ha reportado pingües beneficios.

Ramiro no es hombre paciente y la verdad es que los personajes han escogido un mal momento para venir a tocarle los reales mandamientos. Desde la torre contempla a los ejércitos granadinos al tiempo que comenta con otro de los soldados, uno que también parece ser un experto profesional de la guerra, lo extraño de la disposición de las tropas de Rasiq: cualquiera de los personajes que se asome desde la torre y haga una tirada de CULx2 también se pecará de lo que dice Ramiro, pues las tropas nazaríes se limitan a lanzar oleadas de flechas, pero no han hecho intento alguno de asediar la fortaleza; además permanecen todas ellas reunidas en el mismo lienzo de la muralla.

Cualquiera que intente parlamentar con el guerrero en estas circunstancias tan delicadas sólo conseguirá ser insultado por el adelantado y, si se empuerran en seguir dando la tabarra, le pedirá a sus hombres que saquen de allí a esa *"panda de tarados, que me habla ahora de un convento con la que tengo yo encima..."*. Si utilizan la violencia, Ramiro los considerará ipso facto como espías y traidores y ordena a todos los soldados que haya en las cercanías (que son muchos) que atrapen al grupo de personajes vivos — para luego torturarlos — o muertos si no hay más remedio. Mal asunto eso de ir a ver al adelantado y volver como traidor a la causa de Lorca, así que haz que se lo piensen un poquito.

EL CONVENTO Y LA NIÑA

Tras quemar su último cartucho, poco más que una única alternativa les queda a los personajes y es tomar al asalto el convento (o entrar en él con la mayor discreción del mundo), aunque esta práctica esta muy mal vista en el derecho jurídico de la época: tanto que, si son atrapados, se enfrentarán a penas de azotes en el mejor de los casos y a la ejecución pública en el peor. Pero los personajes cuentan con una maravillosa ventaja y es el propio ataque granadino: la ciudad entera se encuentra atrincherada, esperando el asalto del ejército de Rasiq, y no habrá mejor momento que este para poder entrar en el convento.

El acceso al convento puede conseguirse trepando por sus fachadas — tiradas de Trepas y también de Lanzas si utilizan cuerdas con garfios — para luego dejarse caer al claustro del convento — con una tirada de Saltar —, a donde se abren las celdas de las religiosas. También sería conveniente que utilizarán de cuando en cuando la competencia de Sigilo si no quieren llamar demasiado la atención dentro del convento, aunque la situación en la que se encuentra la ciudad juega a su favor, pues las hermanas mercedarias están todas recluidas en el interior de la iglesia del convento, rezando por la salvación de Lorca. Pero claro, eso no tienen porque saberlo los personajes.

Tras un rato buscando entre las celdas por fin descubrirán la que pertenece a Clara, precisamente aquella que en lugar de puerta tiene una pared recién construida con tan solo una abertura en la pared exterior: cualquiera que haga una tirada de Teología en este momento tendrá claro que Clara ha sido condenada a vivir como una emparedada, quedando prisionera dentro de la celda "para no distraerse con el mundanal ruido y meditar sobre los muchos pecados que, como mujer, ha cometido a lo largo de su vida". Su único contacto con el mundo exterior hasta el día que muera será esa abertura, por donde se le entregará diariamente su escasa ración de agua y comida.

Si los personajes han conseguido llegar hasta aquí haciendo gala de su discreción y sigilo, lo van a tener difícil para sacar a Clara de allí, pues la pared, aunque con la argamasa aún fresca, es gruesa y de ladrillos macizos. Para abrir un agujero en esa pared van a necesitar las herramientas adecuadas (especialmente picos) y van a tener que hacer un ruido infernal, lo que terminará alertando al resto de monjas del convento, que acudirán rápidamente al lugar del ruido pensando que están siendo atacadas por nazaríes, encontrándose en su lugar a un grupo armado hasta los dientes que anda derribando paredes. Es tal la cantidad de posibilidades que abre dicho encuentro, que creemos conveniente que cada Director de Juego improvise teniendo en cuenta el sigilo con el que han entrado al convento, los pretrechos que lleven encima y la propia reacción de las monjas con la madre superiora al frente.

Sea como sea, una vez abierto el agujero en la pared de la celda, los personajes descubrirán por fin el rostro de Clara, una mujer tan inhumanamente hermosa que es difícil no quedar prendada de ella — con decirte que tiene Aspecto 27, siendo el máximo para un humano de 26 —, y eso que anda sucia y despeinada tras los diversos trajines que ha tenido que sufrir hasta el momento. Lleva un vestido largo igual de sucio (el mismo que llevaba el día que fue sacada a rastras de su casa) y al parecer cojea de una pierna, aunque no sabrán si la muchacha es coja desde la infancia o ha sido a consecuencia de una herida producida durante su "conversión forzada". Si alguno de los personajes se muestra especialmente galante y le ofrece echarle un vistazo a su pierna para curarle cualquier posible herida que tenga, Clara se negará en rotundo, y hace bien pues bajo la larga falda del vestido, la muchacha oculta el mayor secreto y la mayor vergüenza de su padre el obispo, y es que una de sus piernas es, en realidad, una pata de cabra. Si alguno de los personajes llega a ver tamaña maravilla haz que hagan una tirada de Leyendas: si tienen éxito, comprenderán el verdadero alcance del pecado del obispo, pues esa deformidad en el cuerpo de Clara indica que es hija de diablesa, más en concreto de Masabakes, la diablesa de la lujuria. Eso no quita que tengan que hacer la correspondiente tirada de IRR, porque Clara, señores, es una criatura irracional en toda regla.

Llegado a este punto, deberían decidir cómo salir de Lorca y que deberían hacer con Clara, pero serán decisiones que se verán obligados a postergar, pues de repente comienza a escucharse el entrecruzar del acero y los gritos de los moribundos muy cerca de allí, al mismo tiempo que comienza a doblar la campana de la cercana iglesia de San Clemente: ¡el enemigo está dentro del castillo!

EL VALIENTE Y EL COBARDE

Lo que ha ocurrido, querido lector, es que Rasiq ibn al-Hassán no nació precisamente ayer. Hace tiempo que un alfaqueque de la judería de Lorca le vendió a un muy buen precio la información de que, en la zona trasera del castillo, allí donde la fortaleza no está rodeada por las murallas de la villa, existe una puerta falsa que utilizan los señores del castillo para salir sin ser visto por la población. Así que Rasiq ha congregado a la mayor parte de su ejército en la parte delantera de la villa, donde se limitan a hostigar a los defensores de la ciudad, que en su mayor parte han acudido a esa zona, al tiempo que él y algunos de sus hombres más escogidos flanquean la construcción y asaltan el castillo entrando por la puerta falsa. Por eso, mientras el adelantado mayor asiste a la obra que están representando sus tropas ante las mismas puertas de Lorca, Rasiq ya está dentro del castillo y ha dado orden de saquear y destruir cuanto más mejor, pues no ha sido esta campaña de conquista, sino incursión de saqueo y hostigamiento.

Para representar a nivel de juego el choque de los hombres de Rasiq con las escasas fuerzas que han quedado protegiendo el castillo deberemos utilizar el apéndice IV del manual, Pugnae (pág. 526): el bando atacante, el de Rasiq, cuenta con 100 hombres, mientras que los defensores son aproximadamente unos 50 hombres, lo que significa que en la Tabla de Combates deberían hacer una tirada de 1D6 en la columna 2/1, pudiendo modificarse dicho resultado según determinadas circunstancias, como posibles tiradas de Mando por parte de Rasiq e incluso por parte de alguno de los PJs si cuenta con el porcentaje suficiente en dicha competencia. Eso sí, si el resultado del combate es C (Choque), se deberá considerar RA (Retirada), pues Rasiq solo pretende llevar a cabo un ataque relámpago para causar el mayor destrozo posible, retirándose antes de que las fuerzas que el adelantado mantiene en la zona delantera de la villa puedan ser enviadas en apoyo a sus compañeros del castillo.

Pero lo más importante para nuestros jugadores es establecer el comportamiento que van a adoptar sus personajes durante la refriega que tiene lugar en el interior del castillo, según las reglas de Interacción de los Personajes de la página 527 del manual de juego, teniendo en cuenta que un combatiente novato será un Soldado Nazarí, un combatiente experto será un Soldado Nazarí de Élite y que el combatiente muy experto será el propio Rasiq en persona. También tendrán que determinar que hacen con Clara durante la contienda: pueden dejarla de nuevo en el convento hasta que puedan volver a por ella una vez acabado el combate, o pueden llevarla consigo, aunque aquel PJ que la lleve a su lado añadirá un +1 a su tirada en la Tabla de Incidencias, pues la belleza de Clara es como un faro que atrae a todo soldado que la ve.

EL HUIDO Y EL COLGADO

Terminada la contienda, Rasiq, si ha conseguido sobrevivir, ordenará la retirada de sus hombres del castillo, dejando tras de sí una oleada de incendios, violaciones y saqueos —precisamente, uno de los que ha sufrido dichos saqueos ha sido el alfaqueque que vendió la información a Rasiq. Cuestión de karma...—. Los personajes pueden optar por huir de Lorca también aprovechando la confusión natural del momento, aunque no lo tendrán tan sencillo: si salen por donde han salido Rasiq pueden ser encontrados por sus hombres —sin hablar de los propios cristianos de Lorca que los vean huir en pos de los que consideran “sus amos”—. Más suerte tendrían si intentan acceder al exterior por la misma puerta por la que entraron, la de San Ginés, pues al ver al ejército nazarí retirándose, el adelantado ha ordenado abrir las puertas para hostigar la huida de los granadinos con las escasas tropas de caballería que se mantienen en Lorca.

Otra opción, especialmente si se comportaron de manera heroica durante el combate o llegaron a matar al mismísimo Rasiq, es informar al adelantado mayor cuanto las cosas estén más calmadas de lo sucedido con respecto a Clara, a la promesa del obispo, a su hermano el superior mercedario y a la posible escalada por el convento momentos antes del ataque del Rasiq. Si lo hacen de esa manera, puedes utilizar las reglas sobre justicia medieval que se pueden encontrar en la página 440 del manual de juego, considerando como parte acusadora al superior Antón Núñez de la Barbuda, que anda detrás de las pertenencias del obispo, teniendo en cuenta los siguientes modificadores además de los habituales:

- ✦ El acusador es hermano del adelantado: +5.
- ✦ Los acusados se han comportando de manera heroica durante la defensa de Lorca: -1 por cada uno de los personajes que se comporte de manera valiente.

- ✦ Los acusados mataron al mismísimo Rasiq: -3.
- ✦ Los acusados maltrataron de manera violenta a un clérigo, hirieron o mataron a alguno de los soldados del adelantado, y/o forzaron la inviolabilidad de un convento: +5.

Si son declarados culpables, Ramiro los sentenciará a cien azotes y al destierro por un periodo de cinco años de Lorca y de las tierras que se encuentren hasta a cinco leguas de la villa, siempre y cuando no mataran a ningún soldado del adelantado o dañaran a un religioso, en cuyo caso solo les espera la horca. Con respecto a Clara, la obligará a vestir el hábito de monja de por vida en el convento mercedario donde la recluyó su hermano Antón.

Si, por el contrario, son considerados inocentes, Ramiro les permitirá abandonar libremente la ciudad llevándose con ellos a Clara, aunque las pertenencias del obispo serán transferidas a la orden mercedaria tal y como está estipulado legalmente en su testamento.

FINALES Y RECOMPENSAS

Si han conseguido salir de Lorca con Clara, los personajes podrán retomar de nuevo el camino real de vuelta a Murcia donde deberían, finalmente, cumplir con el juramento que le hicieran al obispo en su lecho de muerte y arreglarle el futuro a su hija. Las posibles salidas que le quedan a Clara son:

- ✦ Encontrarle un marido: puede ser harto difícil, no por su belleza, sino por su espantosa deformidad (aunque se puede mantener oculta al pretendiente durante un tiempo). De todas formas, una tirada de Corte puede hacer maravillas si se realiza en el sitio oportuno.
- ✦ Casarse con Clara: nada impide a uno de los personajes desposar a Clara y convertirla en su mujer. En este caso, deja que sean felices y coman perdices hasta el día que venga la suegra a comer y le enseñe a su hija el poder que tiene a su disposición. Ese día habrá “rechinar de dientes”, ya lo verás.
- ✦ Recluírla en el convento de Santa Clara la Real: al contrario de lo ocurrido en el convento mercedario, en Santa Clara —¿qué compartan nombre no será una señal del cielo?— la muchacha no será emparedada, sino tratada como una más, que ya se encargó el obispo de dejar a la abadesa bien guardada la bolsa y la despensa. Clara terminará convirtiéndose, con el tiempo, en una de las monjas más devotas del convento y así no llegará nunca a conocer a su verdadera madre, pues su propia fe y la del lugar la protegen de ella.
- ✦ Otra opción que también les queda a los personajes, especialmente si no conocen el honor ni en pintura, es acabar con la vida de Clara, pues es hija de diablesa y la sangre de su madre corre por sus venas, lo que antes o después puede terminar revelándose. Aunque pueda parecer en principio tarea sencilla, pues Clara no parece ser muchacha dispuesta a defenderse, si le tocan aunque sea un pelo de la cabeza a su hija, Masabakes se asegurará esa misma noche que, antes de que salga el sol, todos los personajes sufran mil veces lo que haya sufrido su hija. Y cuenta para ello con muy buenas herramientas: legiones de íncubos y súcubos, e incluso la aparición en escena de la archiduquesa Lilith (pág. 289).

Bueno, es hora de acabar esta aventura de rescate y guerra, y que mejor que repartir los puntos de aprendizaje que se han ganado los personajes —porque lo que es dinero, me temo que no han visto ni un maravedí. Otra vez será—:

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

- ✦ Si consiguen llevar a Clara a Murcia: +20 P.Ap.
- ✦ Si salen de Lorca como personas de valía y no como simples criminales: +10 P.Ap.
- ✦ Si se han comportado de manera valiente durante la contienda: +15 P.Ap.
- ✦ Si se han comportado de manera neutral durante la contienda: + 5 P.Ap.
- ✦ Si se han comportado de manera cobarde durante la contienda: +0 P.Ap.
- Si Clara sufre alguna herida grave (ya sea durante la refriega o por manos de los mismos personajes): -10 P.Ap.
- ✦ Por buena o mala interpretación del personaje: +/- 10 P.Ap.

DRAMATIS PERSONAE

ANTÓN NÚÑEZ DE LA BARBUDA

Superior de la orden mercedaria en Lorca

FUE: 10	Altura: 1,75 varas.
AGI: 15	Peso: 128 libras.
HAB: 15	RR: 80%
RES: 12	IRR: 20%
PER: 20	Templanza: 60%
COM: 10	Aspecto: 15 (Normal).
CUL: 15	Puntos de Fe: 16

Protección: Ninguno.

Armas: Daga 30% (2D3+1D4), Pelea 35% (1D3).

Competencias: Cabalgar 40%, Comerciar 65%, Conocimiento de Área (Frontera) 45%, Descubrir 40%, Elocuencia 60%, Empatía 80%, Escuchar 35%, Idiomas (Árabe y Andalusi) 65%, Teología 75%.

Rituales de Fe: Todos los rituales de primus y secundus ordo.

RASIQ IBN AL-HASSÁN

Señor de Baza y sajda al guzaa de las milicias africanas de benimerines

FUE: 20	Altura: 1,95 varas.
AGI: 15	Peso: 200 libras.
HAB: 20	RR: 40%
RES: 20	IRR: 60%
PER: 15	Templanza: 70%
COM: 10	Aspecto: 17 (Normal).
CUL: 10	

Protección: Loriga de mallas (5 puntos de protección) y Celada (6 puntos de protección).

Armas: Arco Recurvado 75% (1D10+1D4), Alfanje 90% (1D10+1+1D6), Mangual 65% (1D8+1D6), Telek 45% (1D3+3+1D6).

Competencias: Cabalgar 80%, Conocimiento de Área (Frontera) 50%, Descubrir 60%, Empatía 30%, Escuchar 60%, Idioma (Castellano) 60%, Mando 90%, Sanar 45%, Tormento 70%.

RAMIRO NÚÑEZ DE LA BARBUDA

Adelantado mayor del rey en la frontera de Lorca

FUE: 15	Altura: 1,85 varas.
AGI: 15	Peso: 180 libras.
HAB: 20	RR: 50%

RES: 20	IRR: 50%
PER: 10	Templanza: 65%
COM: 10	Aspecto: 14 (Normal).
CUL: 10	

Protección: Cota de Placas (6 puntos de protección) y Yelmo (8 puntos de protección).

Armas: Espada de Mano 85% (1D8+1+1D6), Escudo de Metal 65%, Daga 60% (2D3+1D6), Ballesta 70% (1D10).

Competencias: Cabalgar 65%, Conocimiento de Área (Frontera) 85%, Descubrir 65%, Empatía 40%, Escuchar 50%, Idioma (Árabe y Andalusi) 60%, Mando 85%, Sanar 40%, Sigilo 35%, Tormento 60%.

CLARA LA FORNECIDA

Hija de un obispo y de Masabakes

FUE: 20	Altura: 1,60 varas.
AGI: 10	Peso: 85 libras.
HAB: 15	RR: 0%
RES: 25	IRR: 125%
PER: 7	Templanza: 40%
COM: 5	Aspecto: 27 (Inhumano).
CUL: 20	

Protección: Ninguno.

Armas: Pelea 25% (1D3+1D6).

Competencias: Empatía 45%, Seducción 20%.

Hechizos: Gracias a su herencia demoníaca, Clara podría conocer y utilizar cualquier tipo de hechizos sin necesidad de componentes mágicos. Por suerte para su acompañantes, no conoce ninguno.

SOLDADOS DE LORCA

Tropas al servicio del adelantado mayor

FUE: 12	Altura: Variable.
AGI: 10	Peso: Variable.
HAB: 15	RR: 60%
RES: 12	IRR: 40%
PER: 12	Templanza: 45%
COM: 10	Aspecto: Variable.
CUL: 5	

Protección: Gambeson Reforzado (3 puntos de protección) y Capacete (2 puntos de protección).

Armas: Ballesta 40% (1D10), Lanza Larga 45% (1D8+2).

Competencias: Descubrir 50%, Escuchar 45%, Juego 35%.

SOLDADOS NAZARIES

El grueso del ejército de Rasiq

FUE: 12	Altura: Variable.
AGI: 12	Peso: Variable.
HAB: 12	RR: 50%
RES: 15	IRR: 50%
PER: 12	Templanza: 55%
COM: 10	Aspecto: Variable.
CUL: 10	

Protección: Gambeson Reforzado (3 puntos de protección) y Capacete (2 puntos de protección).

Armas: Arco Recurvado 40% (1D10), Morosa 50% (2D6).



Competencias: Descubrir 45%, Escuchar 50%, Cabalgar 45%.

SOLDADOS NAZARIES DE ÉLITE

Lo más granado de los granadinos...

FUE: 15	Altura: Variable.
AGI: 15	Peso: Variable.
HAB: 15	RR: 60%
RES: 20	IRR: 40%
PER: 12	Templanza: 60%
COM: 10	Aspecto: Variable.
CUL: 10	

Protección: Coracina (5 puntos de protección) y Bacinete (4 puntos de protección).

Armas: Arco Recurvado 65% (1D10), Telek 55% (1D3+2+1D4), Saif 80% (1D6+2+1D4).

Competencias: Cabalgar 75%, Escuchar 60%, Descubrir 65%.

EXPLORADORES NAZARIES

Avanzadilla de las tropas de Rasiq ibn al-Hassán

FUE: 12	Altura: Variable.
AGI: 12	Peso: Variable.
HAB: 15	RR: 60%
RES: 12	IRR: 40%

PER: 15
COM: 5
CUL: 5

Templanza: 50%
Aspecto: Variable.

Protección: Gambeson (2 puntos de protección).

Armas: Arco Recurvado 50% (1D10+1D4), Telek 55% (1D3+2+1D4).

Competencias: Descubrir 40%, Escuchar 50%, Esquivar 45%, Sigilo 60%.

BALLESTEROS DE MONTE

Fieles del rastro de la frontera murciana

FUE: 10	Altura: Variable.
AGI: 15	Peso: Variable.
HAB: 15	RR: 65%
RES: 15	IRR: 35%
PER: 15	Templanza: 55%
COM: 10	Aspecto: Variable.
CUL: 5	

Protección: Gambeson (2 puntos de protección).

Armas: Ballesta 55% (1D10+1D4), Bracamante 60% (1D6+2+1D4).

Competencias: Descubrir 50%, Escuchar 60%, Esquivar 35%, Rastrear 60%, Sigilo 65%.