

FACTA SUNT OMNIA PER IPSO



Historia: DCO
Soporte técnico: VHC

Una aventura para Aquelarre

"Y cuando la reina doña Isabel supo la dicha prisión [del rey moro] había dicho: -Bendicto sea Dios, que en mis tiempos me ha dejado ver otro Ruy Díaz de Vivar-, y que esto lo dijo por el dicho Alcaide de los Donceles, mi señor". (Información de Juan Hurtado; Lucena, 7 de diciembre de 1579).

FACTA SUNT OMNIA PER IPSO.

Índice:

Antecedentes.....	3
Introducción para los Pjs.....	3
<u>Jueves, 17 de abril de 1483</u>	
1. Un viejo amigo.....	4
2. El plan de don Diego.....	4
<u>Sábado, 19 de abril de 1483</u>	
3. Asedio a Lucena.....	5
<u>Domingo, 20 de abril de 1483</u>	
4. Negociaciones.....	6
<u>Lunes, 21 de abril de 1483</u>	
5. El enemigo se retira.....	7
6. La batalla de Martín González	7
7. La lucha continúa.....	8
8. Aliatar.....	8
9. Boabdil.....	9
10. Apresando al rey.....	9
11. ¡El rey!, ¡Ha caído el rey!.....	10
12. FACTA SUNT OMNIA PER IPSO.....	11
A) Recompensas y P. Ap.....	12
B) DRAMATIS PERSONAE.....	12
C) Plano del castillo.....	14
D) Bibliografía.....	14

Aventura pensada para 4 o 5 Pjs que tengan experiencia en el manejo de las armas. Si alguno de los Pjs habla árabe vendrá bien aunque no es imprescindible. La aventura está basada en hechos históricos.

ANTECEDENTES.

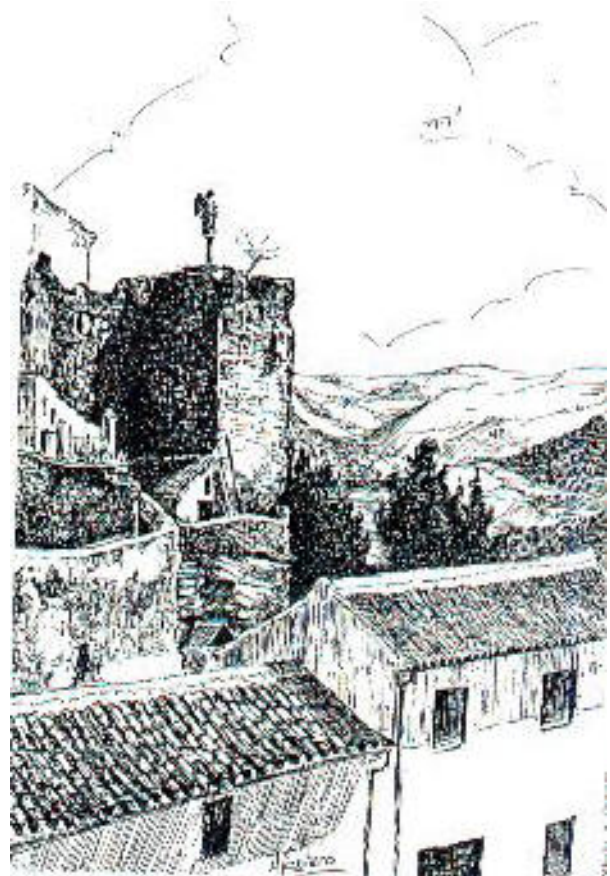
Abril de 1483. Reinado de los Reyes Católicos. El Rey de Granada, Boabdil el Chico, deseoso de ampliar sus riquezas a costa de los cristianos, prepara un numeroso ejército con el que avanzando rápidamente llega a territorio de Estepa donde saquea todo lo que se pone a su alcance. Pasa después a la comarca de la Ciudad de Écija y Villa de Santaella y habiéndolas devastado con igual furor, tiene pensado volver a Granada. Sin embargo, antes de partir es convencido por Aliatar, su anciano suegro, de que tome por sorpresa la fortaleza y Villa de Lucena.

INTRODUCCIÓN PARA LOS PJS.

Los Pjs se encuentran como hombres de armas al servicio de don Diego Fernández de Córdoba, alcaide de los Donceles y Señor de Lucena (sobrino además del famoso Gonzalo Fernández de Córdoba, el Gran Capitán).

Don Diego es un joven con apenas 20 años pero que ya ha demostrado su valía en diversos acontecimientos bélicos como muestra su tratamiento de *alcaide de los Donceles*, que implica el mando de un cuerpo especial del ejército, los donceles o caballeros palatinos, de caballería ligera, que van en vanguardia para explorar la tierra y descubrir el enemigo.

La Villa de Lucena se encuentra al sur de la provincia de Córdoba. Su economía es fundamentalmente agraria (olivo, vid y cereales) aunque también hay que destacar el comercio gracias a su importante comunidad judía. La villa tiene una población de poco más de 300 vecinos.



Durante casi todo el siglo XV Lucena se verá afectada por continuas incursiones procedentes del Reino de Granada, especialmente por el suegro del rey y alcaide de Loja, Aliatar, el cual decía que Lucena era su casa de placer “por las muchas cabalgadas que sacaba de su territorio”.

1. Un viejo amigo.

Los Pjs se encuentran en la taberna de Juan Cabrera, disfrutando de la mañana libre que les ha otorgado su nuevo señor, don Diego Fernández de Córdoba. Son las una del mediodía y están tomando unas copas del buen vino de Lucena cuando entra en la taberna un viejo conocido de uno de los Pjs (el Pj que tenga la característica de aspecto más alta). El joven, pues tiene apenas 18 años, es judío y se llama Matías. El Pj lo conoce porque es un criado de una dama mora con la que tuvo una aventura hace unos meses. La dama se llama Salma y sigue prendada del Pj a pesar de que la relación no terminó bien. El motivo fue que el señor de Loja, Aliatar, se enteró de estos amoríos y él, por supuesto, no iba a permitir que una dama mora estuviese con un infiel, por lo que el Pj tuvo que salir por patas antes de ser prendido.

El caso es que Matías reconocerá al Pj y se dirigirá hacia él. Una vez esté con él a solas le dirá tres cosas: que ha viajado durante toda la noche, que lleva buscándolo toda la mañana y que está en un gran peligro. Le envía su señora porque se ha enterado que el rey de Granada viene a conquistar la Villa de Lucena.

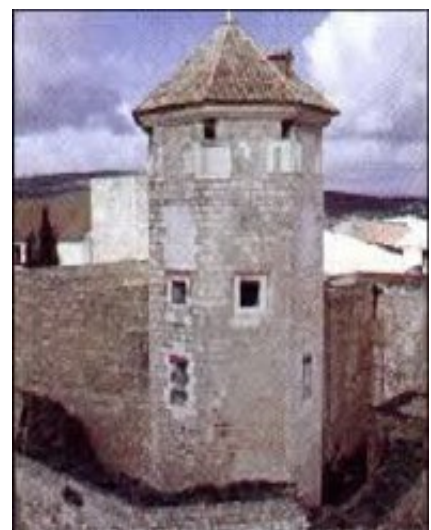
Boabdil ha reunido un gran ejército al que se unirán pronto más tropas procedentes de Loja, con lo que Lucena no tiene ninguna posibilidad. Las tropas saldrán mañana por la mañana y estarán en la Villa un día después. Por eso Salma le pide al Pj que huya ahora que puede, porque si cae en manos de Aliatar no habrá salvación para él.

Por supuesto que al valiente Pj ni se le ha pasado por la cabeza eso de huir (ya sería la segunda y esta vez, además, en territorio cristiano) y es de suponer que cuando despida a Matías informará a su señor rápidamente pues nadie en la villa sabe aún lo que se les viene encima...

2. El plan de don Diego.

En cuanto sea informado, don Diego se pondrá serio pero reaccionará dando órdenes a diestro y siniestro. Fernando de Argote, alcaide de la villa, dejará la defensa en manos de don Diego, que ya ha logrado defenderla en otras ocasiones.

El alcaide de los Donceles mandará que se reparen rápidamente las partes de la muralla que se han debilitado por el tiempo, pedirá que se almacenen todos los víveres posibles y que se cierren las puertas de la ciudad a cal y canto: a partir de ahora queda prohibido que alguien salga sin permiso. Al mismo tiempo hará que se enciendan las almenaras (sí, como en la tercera película de *El Señor de los Anillos*) en busca de auxilio hacia su tío, el Conde de Cabra, que ahora se encuentra en Baena, a don Juan Venegas, señor de Luque, y a sus amigos y parientes de Córdoba.



Al estar en tan gran minoría el plan de don Diego es aguantar el asedio hasta que lleguen las tropas aliadas (si es que llegan) y una vez equilibrado el número entre un ejército y otro, salir de las murallas y presentar batalla en campo abierto.

La ciudad tiene un día y medio para prepararse. Los Pjs estarán ocupados todo este tiempo. Hay mucho trabajo que hacer: ayudar a reparar la muralla, preparar las *alcancías* (ollas llenas de alquitrán u otra materia inflamable que se usan como armas arrojadas lanzándolas encendidas contra los enemigos), ayudar al herrero a construir suficientes flechas, hacer guardia, disponer envases de agua para apagar posibles fuegos, almacenar piedras, y en fin, dar un arma (y una rápida instrucción) a cualquier joven que pueda empuñar una. Además, a partir de ahora se racionará la comida y el agua.

La villa tiene una pequeña fortaleza, el Castillo del Moral, que se encuentra dentro de la ciudad. El castillo tiene una estructura prácticamente cuadrada; tiene cuatro torres, tres de planta cuadrada y una de planta octogonal llamada torre del Moral (ver plano en página 14). Estas torres están unidas entre sí por un paso de ronda de diferentes espesores (entre dos y tres metros) y una altura aproximada de diez metros. Dentro del paso queda el patio de armas. Por supuesto, todo este conjunto está rodeado a su vez por una muralla que consta de una puerta principal y de otra más pequeña que se puede utilizar para escapar en caso de emergencia.

Sábado, 19 de abril de 1483

3. Asedio a Lucena.

A las ocho de la mañana se dejará ver el ejército enemigo bajando por el camino de Antequera (nada más y nada menos que 1.500 jinetes y algo más de 6.000 peones). El estruendo sonido de las *cajas* (los tambores) evidencia un gran ejército y pronto cundirá el pánico entre el pueblo y los soldados más jóvenes. Unas buenas tiradas de elocuencia o mando servirán para calmar a la gente. De todas formas, ya cuando el ejército moro se vea, don Diego dirá las siguientes palabras con tal entusiasmo que todos los lucentinos se llenarán de valor:

“Amados lucentinos, la ocasión más fuerte de mostrar nuestro valor ha llegado; el riesgo ya miráis y es evidente, pero nuestra lealtad nos anima, la fe nos clama y nuestra gloria vamos a labrar hoy.

Si lucháis sin miedo yo os aseguro que no se dejarán de escribir historias de los valientes patricios de Lucena, que dieron a España la gloria más grande defendiendo su casa de los crueles y bárbaros sarracenos.

¡Lucentinos, por Santiago, el rey y la patria!”

El plan de Boabdil es intentar la rendición del pueblo con un rápido ataque a su castillo. Evidentemente espera coger a la Villa por sorpresa, pero lo que no sabe es que todos sus habitantes están ya preparados desde el día anterior.

Nada más llegar a las murallas las primeras tropas empezarán el asalto (nada de parloteo previo entre los generales de cada ejército ya que a Boabdil le interesa un asedio rápido y por sorpresa como ya se ha dicho). Los arqueros moros lanzarán una densa nube de saetas mientras la infantería se acerca a las murallas con escaleras de madera y empiezan a subir.

Los Pjs (y el resto de soldados) tienen bastante trabajo: tendrán que cubrirse para no ser alcanzados por saetas (tirada de Esquivar con un bonus de 20% si se ponen a cubierto), disparar sus propias ballestas, intentar empujar las escaleras para que no logren subir los moros (tirada de Fuerza por 2), hay que ayudar a apagar algunos incendios que se han desatado a causa del fuego que llevaban las saetas, y a su vez, hay que preparar y tirar muralla abajo las alcancías.

Al final también tendrán que combatir en combate cuerpo a cuerpo con algunos moros que han logrado subir a pesar de los esfuerzos por evitarlo.

Querido Dj, haz sentir a los Pjs por un rato que lo tienen difícil, que esto es el fin: dentro de la fortaleza hay fuego y humo (algún que otro caballo sale desbocado por el patio), han logrado subir los primeros infieles, ya han caído algunos cristianos y además el ejército enemigo parece no tener fin...

Por supuesto don Diego está actuando como se esperaba que lo hiciera, y junto a él hay otro hombre que está mostrando un valor y un coraje ejemplar: se trata del soldado Martín Hurtado. La fama que los Pjs adquieran después del asedio dependerá

de su actitud: pregunta a los jugadores qué hacen y obra en consecuencia (evidentemente, no tiene el mismo valor transportar cubos de agua en una cadena humana para apagar un fuego que eliminar a varios enemigos en combate cuerpo a cuerpo esquivando flechas enemigas en lo alto de las murallas).

Al final pasarán las horas y el ejército cristiano no da señales de rendirse. Boabdil desiste de la empresa y decide acometer más tarde un asedio más organizado.

El rey moro fijará las estancias y el Pabellón Real en el Prado de los Caballos pero el ejército es tan grande que el campamento llega muy cerca de las murallas del castillo. El enemigo pasará el resto del día y el siguiente preparando las máquinas de combate (catapultas, torres de asedio,...).

Los Pjs pueden pasar todo este tiempo curando sus heridas, ayudando a reparar las murallas o incluso disparando al enemigo con sus hondas y ballestas desde las murallas, como ya están haciendo algunos soldados.

Domingo, 20 de abril de 1483

4. Negociaciones.

Por la mañana se ordenará a un gran número de moros la tala de olivos, viñas y huertas cercanas a la villa, con lo que hay otra buena ocasión para hacer tiro al blanco.

A las una del mediodía uno de los principales caudillos del ejército enemigo, Aliatar, solicitará hablar con el alcaide de los Donceles. El motivo de esta reunión es pactar una rendición pacífica. Aliatar le dirá al alcaide que si se rinde la fortaleza y entrega las personas que hay en ella, él y su familia, junto con los nobles principales,

quedarán en libertad pudiendo irse de la villa antes de tomarla. Explicará que así se evitará un derramamiento de sangre innecesario pues la ciudad no tiene ninguna oportunidad.

La propuesta irritará muchísimo al valeroso don Diego, pero en lugar de ensartarlo de inmediato con el espadón intentará ganar algo de tiempo, para ver si llegan mientras tanto las tropas aliadas. Sabe que si sus cálculos no fallan el esperado socorro puede llegar mañana. Le dirá que esto es una decisión importante, que le deje por lo menos hasta mañana para discutirlo con los demás nobles.

Boabdil, una vez enterado, se tranquilizará con la esperanza de que mañana le será entregada la Villa. El resto del día pasará sin que el monarca haga movimiento hostil alguno contra la fortaleza.

Lunes, 21 de abril de 1483

5. El enemigo se retira.

A las siete de la mañana se podrá ver desde las murallas movimiento de marcha en el campo enemigo. La razón es que esta noche Boabdil ha recibido noticias de sus espías de que considerables refuerzos vienen a Lucena de Córdoba, Antequera, Cabra y Luque.

A las diez ya habrán recogido todo el campamento y empezarán a marchar por el camino de Loja en dirección a Granada.

Don Diego sabe que si deja ahora escapar al enemigo esperando los refuerzos, para cuando lleguen estos, los moros ya estarán demasiado lejos. Y así, no queriendo

desperdiciar esta oportunidad ordenará seguir al enemigo. Intentará entretenerlo atacándole por la retaguardia (los suyos tienen la ventaja de que conocen el terreno). Don Diego sabe que la acción es arriesgada pero también sabe que la Historia solo la escriben los valientes y los que arriesgan algo.

6. La batalla de Martín González.

Puestas así las cosas don Diego saldrá con la mayoría de tropas que tiene (ni que decir tiene que los Pjs también irán) dejando a Fernando de Argote, alcaide de la Villa, con unos pocos soldados guardando el castillo. Al poco se unirán el conde de Cabra con 300 jinetes y 1.500 infantes.

A las una del día, llegando al Campo de Aras (a una legua de Lucena), viendo Boabdil que le siguen pero que ellos son superiores en número, ordenará dar la vuelta y entrar en batalla. Al ver esto, el Alcaide y el Conde darán órdenes a sus tropas para que se preparen para el combate. Sin embargo, don Diego, al ver que los suyos están en terreno más bajo que los moros, y por consiguiente en inferioridad, ordenará a todas las tropas subir a una ladera para que en el choque contra el enemigo estén igualados en carrera y los caballos estén menos cansados.

Al ver esto el rey piensa que los cristianos pretenden huir ante la gran diferencia de número y entonces cambia su plan: ordena ir al galope hacia la ladera por donde pretenden huir y allí mismo acometerles por la espalda.

Esto se ejecutará al momento. Al verlo los cristianos, ya mejorados en terreno y viendo venir a los moros, darán la vuelta hacia ellos y los dos ejércitos se embestirán.

El ejército de Boabdil es más rápido y ligero (tienen más agilidad y la armadura pesa menos) pero el cristiano es más resistente gracias a las armaduras y a la rudeza de los castellanos. El choque sería equilibrado si no fuese por la ventaja del terreno que tienen los cristianos así que el resultado será la huida del ejército moro con un gran número de bajas (no hace falta tirar en la Tabla de Combate de masas).



Pero esto todavía no lo saben los Pjs así que pregúntales cuál va a ser su actitud en la batalla (valiente, normal o cobarde) y determina el número de encuentros y el tipo según la tabla del manual. Si alguno de los Pjs saca una tirada de otear en el momento del choque creará ver en el lado de los cristianos a un formidable caballero, armado con una armadura plateada sobre un caballo blanco, que otra tirada de teología podría identificar como el Apóstol Santiago.

Después de este primer enfrentamiento el ejército de Boabdil saldrá huyendo, sin comprender cómo los cristianos, con tan poco número, les han hecho tanto daño.

7. La lucha continúa...

Don Diego ordenará seguir al enemigo. Pedirá a sus soldados que dejen los despojos de la victoria para después y no se entretengan ahora que los moros están desorganizados.

Perseguidos y perseguidores llegarán al dificultoso paso del arroyo de Martín González. Este paso es tan estrecho que el enemigo no podrá pasar de una vez así que tendrá que presentar batalla una vez más. Vuelve a preguntar a los jugadores qué actitud van a tener en la batalla y resuelve los encuentros.

Después de este choque el ejército moro quedará prácticamente destrozado: los pocos supervivientes huyen en desbandada. Es momento ahora de apresar a los caídos y apoderarse de sus posesiones: caballos, armas, joyas y ropas lujosas,...

Boabdil el Chico ha luchado como se espera de un rey: hasta el último momento, hasta que le han matado el caballo. Una vez a pie intentará esconderse entre unas zarzas de las que abundan por este lugar.

8. Aliatar.

Permite al Pj enamorado de Salma que buscando entre las zarzas, en un claro, encuentre al viejo Aliatar. Ser alcaide de Loja es un cargo muy importante (amén de ser suegro del rey). Haz saber al Pj que si lo apresa con vida los moros podrían pagar un buen rescate por él aunque también debe saber que una vez libre Aliatar, este seguirá impidiendo sus amores con Salma.

Según los hechos históricos Aliatar muere en esta batalla, pero la decisión última depende del Pj, aunque si quieres ceñirte a la Historia, querido Dj, y tu

jugador prefiere hacerse rico antes que matar a este gran enemigo que ha hecho tanto daño a Lucena, permite que en el último momento entren en la escena un par de bravucones y acaben con Aliatar sin apenas mediar palabra.

Por supuesto que Aliatar reconocerá al Pj y no deseará luchar con él (es demasiado viejo y no es rival para nadie). Le hará cualquier promesa con tal de que no lo mate (luego no piensa cumplirlas...). Evidentemente, si el Pj le ataca se defenderá.

9. Boabdil.

Todos los Pjs harán una tirada de buscar y aquellos que la pasen otra de suerte.

- Los Pjs que pasen las dos tiradas encuentran a Boabdil, el rey de Granada, intentando esconderse en unas zarzas.

- Si ninguno de los Pjs pasa la tirada de suerte será Martín Hurtado el que encuentre al rey (y el que se lleve la gloria...).



- Aquellos Pjs que pasan la tirada de buscar pero no la de suerte encuentran a otro Pnj pero menos importante (el mayordomo mayor del rey, algún alcaide de una ciudad mora o un pariente del mismo rey).

A aquellos Pjs que encuentren a Boabdil les queda reservada la mayor fama y gloria que puedan imaginar; y es que desde que los moros irrumpieron en la Península en el siglo VIII, la Reconquista ha ido avanzando pero nunca hasta hoy (siete siglos después) un rey moro fue hecho prisionero. Y es que según algunos este fue el principio del fin de la conquista del Reino de Granada.

10. Apresando al rey.

Pero volvamos a los Pjs. Los pobres, por supuesto, no saben a quién tienen preso porque ellos nunca han visto al rey. Solo saben que se trata de alguien de importancia por sus lujosas ropas (quizás un general, un pariente del rey,...).

Es de suponer que prefieren cogerlo preso para luego cobrar un rescate o cambiarlo por cautivos cristianos (esto era típico y no debe extrañar nada a tus jugadores) que matarlo y no sacar nada de provecho.

A la pregunta de los Pjs de quién es, Boabdil responderá que es hijo de Ben Alaxar, alguacil mayor de Granada (piensa que así será más fácil negociar su rescate y tiene razón).

Es de suponer que los Pjs lo aten. En ese momento irrumpirá en el claro el conde de Cabra con dos de sus hombres. El conde, al ver las ropas del prisionero y pensando que puede tratarse de una personalidad importante, exigirá a los Pjs que le den el prisionero a él y se vayan a apresar a otros enemigos. Lo que el conde intenta no es un disparate: en efecto, los Pjs son soldados

rasos y el conde tiene un puesto militar más alto, que según las reglas de caballería de la época, puede exigir al prisionero. Pero como los Pjs puede que no estén de acuerdo, antes de que unos y otros lleguen a las armas aparecerá el alcaide de los Donceles, señor de los Pjs, pidiendo que le expliquen qué es lo que pasa.

El conde de Cabra reclamará su derecho de ser el primer general que lo ha encontrado. Los Pjs (se supone) dirán que fueron ellos los que lo apresaron. Don Diego, viendo que la discusión no llega a su fin, propondrá llevar al prisionero al castillo para más tarde decidir a quién pertenece.

11. ¡El rey!, ¡Ha caído el rey!

En esto que los últimos moros que quedaban han escapado o están escondidos, y las tropas cristianas se retiran ya con un magnífico botín: armas, joyas, vestidos, caballos, ganado y prisioneros.

De pronto, cuando los Pjs reúnen a Boabdil con los demás cautivos, uno de ellos, al reconocerlo, se tirará al suelo ante él, llorando y dando grandes gritos y llamándolo su Rey. Esto dejará a todos los cristianos boquiabiertos y a Boabdil más entristecido de lo que estaba pues se ha descubierto su verdadera identidad.

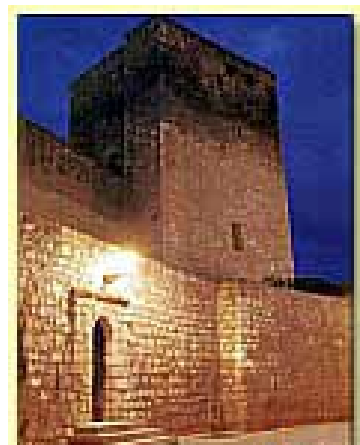


Don Diego se sentirá lleno de alegría, pero al mismo tiempo desatará a Boabdil y dirá:

“Yo, que os mandé aprisionar,
ahora en libertad os dejo,
arrojando las cadenas
que en virtud del grado vuestro
no deben aprisionaros.
Y admitid este respeto,
que, aunque vencedor, me humillo a un
vencido grande y regio”.

Y es que un rey no se merece un trato como el de los demás cautivos. El problema es que el conde de Cabra, al ver esto, reclamará mucho más ahora como suyo al prisionero. El alcaide, ante este problema, le pedirá al rey que diga quién fue quien lo apresó (quién mejor sino él). El rey mirará al conde de Cabra y a continuación a los Pjs (o a Martín Hurtado en caso de que los Pjs no lo encontrasen), y señalará a estos últimos, con lo que el problema quedará resuelto para la gloria y fama de Lucena y sus habitantes.

Boabdil será conducido al Castillo del Moral, donde permanecerá cautivo en la torre del Homenaje tratándosele como se debe a un rey.



“Ayer me obligaron –con cortesía, pero me obligaron- a asomarme a una ventana del piso bajo de esta torre para que me vieran, desde la plaza, los habitantes de Lucena; ellos ardían en deseos de contemplar al rey moro. Me cargaron de cadenas, que no suelo llevar en mi prisión; me pusieron al cuello un ceñidor de hierro, y me exhibieron como un trofeo de caza.”

Antonio Gala, *El manuscrito carmesí*.

12. FACTA SUNT OMNIA PER IPSO.

Si los Pjs apresaron a Boabdil serán recordados en la posteridad como los héroes de esta hazaña. Don Diego les dará un rango (y un sueldo) mayor en su hueste; depende de ellos si quieren seguir a sus órdenes o se quieren tomar un respiro en busca de otras aventuras. Si Aliatar cayó puede que el Pj quiera ir en busca de Salma y empezar de nuevo.

Si se quedan con su señor, este irá a Córdoba a presentar a Boabdil al rey don Fernando el Católico. El rey se sentirá muy agradecido y le concederá un beneficio de 250.000 maravedíes anuales de por vida. Además le autorizará a que añada al escudo de sus armas las veintidós banderas que habían ganado a los árabes e incluya la efigie del rey prisionero en la mitad inferior del mismo, encadenado con una cadena de oro. El Alcaide pondrá como divisa de su escudo la siguiente frase:



"Omnia per ipso facta sunt", que alude a la batalla de Lucena, en el sentido de que él mismo lo hizo todo en ese hecho de armas, de acuerdo con la traducción "Todo se hizo por él".

Si los Pjs quieren seguir con su señor no les van a faltar aventuras: don Diego participará luego en varios e importantes hechos de armas que culminarán con la toma de Granada (así que si los Pjs quieren tienen guerra para rato). En 1505 los Reyes Católicos lo harán general de una armada, con la cual pasará a África, y allí conquistará el castillo y fuerza de Mazalquivir.

El rey don Fernando, viendo lo bien que don Diego le había servido en la conquista del belicoso reino de Granada y en los reinos de África, le honrará en 1512 con el título de Marqués de Comares, que fue una de las villas ganadas en el reino de Granada. Después lo enviará para que sea virrey del reino de Navarra pero esto ya es otra historia...

A) Recompensas y P. Ap.

- Por acabar la aventura con vida 40 P. Ap.
- Por acabar con Aliatar 20 P. Ap. más.
- Por apresar a Boabdil 40 P. Ap. más además de la fama, ya que sus nombres quedarán para la posteridad recordándose hasta hoy.
- Si alguno de los Pjs destacó en el asedio o en la batalla prémialo dándole de 10 a 40 P. Ap. más.

B) DRAMATIS PERSONAE.

Don Diego Fernández de Córdoba, alcaide de los Donceles y señor de Lucena.

FUE 15
AGI 20
HAB 15
RES 15
PER 13
COM 12
CUL 15

Altura: 1'85
Peso: 90

Armadura: cota de malla (5), casco de metal (+2).

Armas: lanza larga 80% (3D6),
espadón 75% (1d10+1d4+2),
espada normal 80% (1d8+1d4+1).

Competencias: escudo 75%, cabalgar 80%,
lanzar 80%, mando 75%, rastrear 60%,
esquivar 60%, leer/escribir 60%.

Boabdil el Chico, rey de Granada.

FUE 10
AGI 15
HAB 15
RES 10
PER 15
COM 15
CUL 20

Altura: 1'65
Peso: 65

Armadura: cuero con refuerzos (3)

Armas: arco corto 75% (1d6+1d4), cimitarra 70% (1d6+1d4+2).

Competencias: esquivar 60%, mando 70%,
cabalgar 60%, soborno 70%, leer/escribir 75%,
leyendas 70%, otro idioma (castellano) 40%.

Aliatar, señor de Loja y suegro del rey.

FUE 10
AGI 10
HAB 10
RES 5
PER 10
COM 10
CUL 10

Edad: ¡¡80 años!!
Altura: 1'65
Peso: 55

Armadura: cuero con refuerzos (3)

Armas: cimitarra 50% (1d6+2), cuchillo 50% (1d6).

Competencias: astrología 50%, mando 75%,
soborno 75%, otro idioma (castellano) 50%,
leer/escribir 50%.

Martín Hurtado, soldado de Lucena.

FUE 20
AGI 15
HAB 15
RES 20
PER 15
COM 10
CUL 5

Altura: 1'90
Peso: 90

Armadura: cota con refuerzos (6), casco de metal (+2).

Armas: hacha de combate 85% (1d10+1d6+1d4), hacha de mano (lleva dos) 85% (1d8+1d6+2), maza pesada 75% (3d6).

Competencias: buscar 80%, cabalgar 80%, esquivar 55%, lanzar 70%, rastrear 70%, tortura 50%.

Soldados moros.

FUE 15
AGI 20
HAB 15
RES 15
PER 15
COM 10
CUL 10

Altura: 1'70
Peso: 70

Armadura: cuero con refuerzos (3)

Armas: arco corto (novatos: 40%, expertos: 60%, muy expertos: 80%), 1d6+1d4.
Cimitarra (40, 60, 80%): 1d6+1d4+2.
Lanza larga (40, 60, 80%): 3d6.

Competencias: escudo 40, 60, 80%; cabalgar 40, 60, 80%; esquivar 40, 60, 80%; lanzar 40, 60, 80%; pelea 40, 60, 80%.

Soldados lucentinos.

FUE 17
AGI 15
HAB 18
RES 20
PER 15
COM 10
CUL 5

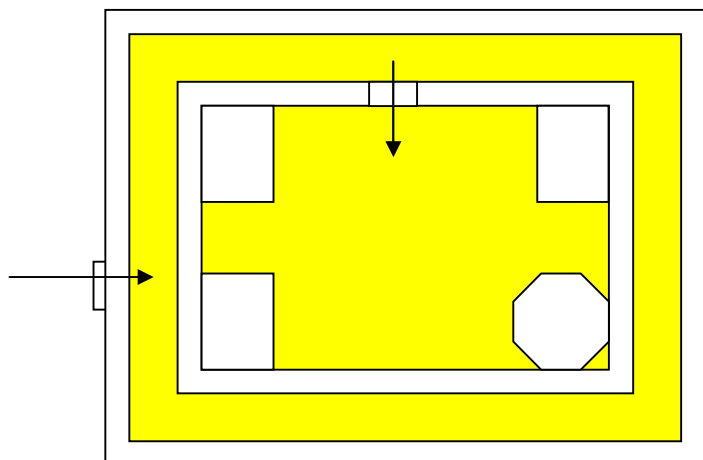
Altura: 1'80
Peso: 90

Armadura: cota de malla (5), casco de metal (+2).

Armas: ballesta, novato 40%, experto 60%, muy experto 80% (1d10+1d4).
Espada normal 40, 60, 80% (1d8+1d4+1).
Lanza larga 40, 60, 80% (2d6+1d4).

Competencias: escudo 40, 60, 80%; cabalgar 40, 60, 80%; lanzar 40, 60, 80%; esquivar 40, 60, 80%; pelea 40, 60, 80%.

C) PLANO DEL CASTILLO.



D) BIBLIOGRAFÍA.

- CONCHA, José, *El rey Boabdil*, edición, introducción y notas de Antonio Cruz Casado, Lucena, 1996.
- LÓPEZ SALAMANCA, Francisco, *Lucena en el siglo XVI: economía y sociedad. Las primeras fundaciones religiosas regulares*, Lucena, 1996.
- ROLDÁN Y CÁRDENAS, Gerónimo Antonio, *Antigüedad de Lucena contra la opinión que la hace modernamente edificada*, introducción y notas de Francisco López Salamanca, Lucena, 1993.

Contacto: roldelos90@gmail.com