



Alcabdete

Un suplemento No Oficial para :

Aguelave



*Una última lágrima mora por la
ciudad de los manantiales*

Una última lágrima mora por la ciudad de los manantiales



Aquelarre

Una aventura para AQUELARRE, Juego de rol
demoníaco medieval.

Módulo diseñado por J.C. Galván

Alcabdete

Año de 1313 de nuestro Señor, en la encomienda de Alcaudete de la Orden de Calatrava. El castillo y poblado de Alcabdete (*Hisn al-Qabdaq*, "ciudad de los manantiales") es vuelta a tomar por Alfonso XI "el Justiciero". No obstante, no será devuelta a la Orden de Calatrava si no que pasará a ser de la Corona como "villa de realengo" (De esta manera la empresa repobladora de la villa contó y se vio reforzada por unos privilegios de carácter jurídico-político, como la concesión del fuero de Córdoba a la villa de Alcaudete, así como el mismo "status" de libertades y franquicias de los vecinos de aquella ciudad, derecho de asilo para redención de los homicidios, dependencia de la justicia real a la población alcaudetense; y como complemento, por una serie de privilegios, o mejor dicho, de ventajas

comerciales y económicas como exenciones de impuestos de tráfico a las personas, diezmos, veintena, portazgo, montazgo, castillería, pasaje, peaje, roda, etc. y del impuesto comercial o alcabalas, donación de la aldea de Cabañas, normativa para realizar el repartimiento de la villa y término de Alcaudete; libertad de saca de cereal y otros mantenimientos para abastecimiento de la villa.). Destacar que desde 1350 hasta la muerte de Pedro I, si vuelve a poder calatravo por orden de dicho rey. Este privilegio se volverá a perder en concreto tras la victoria de Enrique II de Trastámara, que al poco pasará la autoridad de la villa a los Fernández de Córdoba y Montemayor, pasando a ser Señorío allá por el año 1385.

Pero el cambio requiere tiempo y el territorio se mantiene por un periodo en manos de la Orden de Calatrava para control de las tierras y algaras (algaradas) que puedan darse.



Nos tomamos una cierta licencia y suponemos que la Orden de Calatrava mantiene su estancia en Alcaudete aunque bajo administración del rey, debido a que todavía el control de aquellas tierras no son seguras. La autoridad ya es otorgada a un hombre de la familia de los Fernández de Córdoba que actúa como corregidor del rey.

Sería muy adecuado que al menos uno de los personajes jugador sea de profesión Soldado o podría ser Caballero de Orden Militar. Debe leerse por completo la aventura antes del DJ pensar en dirigirla. El DJ puede considerar dejar pasar más días para que ocurran los sucesos (p.ej. los asesinatos e incluso crear

otras tramas propias de sus PJs implicadas con las de la aventura.

Prologus

Nos encontramos a finales (otoño) del año 1313 a.D (Anno Domini, *de nuestro Señor*), en la ciudad de Alcaudete. El castillo y poblado de Alcabdete (*Hisn al-Qabdaq*, "ciudad de los manantiales").

Hacía un año que los cristianos, al mando de Fernando IV, lo estaban asediando. Tras meses de lucha, el rey es trasladado a Jaén donde muere. Su muerte parece no estar clara y corren muchos rumores. Pero el asedio lo mantiene el infante don Pedro que se hace con la fortaleza en 1312.

No obstante, debido a las guerras y regencia en el reinado de Castilla, la villa no es devuelta a la Orden de Calatrava y la mantiene la Corona como "villa de realengo". Será don Alfonso Fernández de Córdoba quien sea designado como corregidor y alcaide (que no confundir con alcalde) hasta que la regencia decida con claridad (NdA: Esto es supuesto. No tengo claro argumento histórico).

Los PJs, por una razón u otra, se encuentran entre muros o en el castillo. Los hombres de armas podrían venir contratados para la defensa de la villa, pudiendo vivir en el interior del castillo (si sirven al propio don Alfonso), en el antiguo refectorio junto a los demás soldados (sus posesiones serán un pequeño arcón con cerradura y un colchón), o en una de las casas que hay reservadas para los hombres de armas que sirvan a la villa. Tendrán una habitación para cada dos PJs (un arcón y dos estrechos colchones). En una casa normal de una planta podrá haber unas tres habitaciones, además de la entrada. Estas casas son las primeras nada más salir del castillo y antes de llegar a la explanada de la iglesia.

Los religiosos deberían tener alguna relación con la Orden de Calatrava la cual adquiere los derechos eclesiásticos; y el sacerdote de la iglesia de la villa pertenece a esta orden. Hay freires militares que se hospedan en una casona próxima a la iglesia. Los otros PJs pueden haber venido por diversos motivos a

Alcaudete, quizás como una oportunidad para su repoblación.

Destacar que es una zona fronteriza. Todos los habitantes se encuentran dentro de las murallas. Aún siguen viviendo algunos musulmanes en su interior, que o no quisieron o no pudieron huir. Ahora son campesinos bajo el poder del rey, y suelen trabajar a cuenta de otros (como ayudantes, jornaleros, siervos...). Junto al resto de artesanos y campesinos cristianos, siguen trabajando las tierras (las que pueden). Hombres de armas vigilan y hacen guardias en los alrededores de las zonas de cultivo y extramuros para evitar fugas y avisar de algaradas. Entre soldados e infanzones del señor que protegen el alcázar y villa, unos 40; hombres al servicio de otros señores menores bajo la autoridad del corregidor y otros contratados al servicio del rey para la defensa de Alcaudete hay otros 100 hombres, más unos 20 entre caballeros calatravos y escuderos, y otros 100 hombres que se pueden llamar para la milicia. Aún se podría llamar al resto de hombres disponibles en la villa para luchar y llegar a unos 150 más pero sin ninguna experiencia de armas.

Aquellos personajes que hayan podido venir del oeste, habrán podido subir por un camino empinado hasta llegar a la Puerta de Santa Ana¹. A lo largo de éste habrán observado una explanada, donde se procede a las ejecuciones, y dos cuerpos ajusticiados, puestos bajo jaulas de metal. Uno ya en los huesos con ropas de soldado musulmán. Otro reciente con ropaje cristiano. Si preguntan sabrán que corresponde a un desertor, que huyó cuando hacía su guardia. Y es que el alcaide no se las gastas pequeñas.

Los que vengan del norte habrán podido asearse y dar de beber a sus bestias (quien las tenga) en un abrevadero antes de empezar a subir la colina que alberga a la villa. Desde esa posición se puede ver una explanada con un ligero tapial amurallado. Corresponde al cementerio. Gran parte está derruido y profanado, pues correspondía a la parte musulmana. Hay una nueva zona, santificada, para los nuevos enterramientos cristianos. A su costado se la levantado una pequeña ermita. El alcaide obliga a que los enterramientos se

¹ Parece ser que no se sabe el nombre real que tuvo en la Edad Media.

hagan fuera de las murallas, que aunque estén en guerra, quiere cumplir con las leyes del reino (leyes del Fuero Juzgo) tal y como manda su rey.

Los que vengan del Este, de Jaén, entrarán por la Puerta de la Villa.

Supondremos que los PJs llevan unos días ya en sus respectivos puestos y se están aclimatando.

Nocturno

Una mañana los PJs empezarán a entrar en juego. Muy de madrugada, el alguacil, Pablo Meléndez, caballero de don Alfonso Fernández llama a los PJs para que le acompañen. Se dirigen al barrio donde se encuentran las casas que se han dejado para los escasos musulmanes (mudéjares) que han quedado en la villa. La casa a la que entran, aunque igual de austera por fuera que el resto, por dentro demuestra que pertenece a un hombre de buena posición. Resulta ser el hogar de un médico musulmán que vivía en Alcaudete. El cadáver se haya en la sala donde atendía a sus enfermos. Presenta a un anciano, bien mantenido, pero de frágil constitución. Una tirada fácil de *Descubrir* indicará que solo hay removido la zona adyacente al cuerpo. Otra fácil de *Medicina* indicará que el hombre murió asfixiado. Si registran la casa no verán nada removido. Tirada de *Descubrir Difícil* les asegurará que allí no se han llevado nada a la vista ni aparentemente nada oculto. Lo más destacado son limpias herramientas cirujano (de esa época, no olvidar) y botes con determinadas hierbas que guardaba en una amplia alacena. Un *Conocimiento Vegetal* les servirá para encontrar 2d6 unidades de uso (ej: 3 manzanilla; 3 de Polvos capitales y 1 de ortiga) de plantas, o la opción de algunas plantas que acuerden PJ y DJ. Un patio interior presenta una pequeña zona de huerto para cultivar algunas hierbas, como el tomillo.

Nada más que destacar. El cadáver lo encontró su sirviente personal, un joven criado de unos dieciséis años. Al atardecer se había tenido que desplazar a casa del ciego Ibrahim.

Contará que llegó el fiel sirviente de Ibrahim solicitando que alguien fuera a casa de su amo.

Se encontraba bastante mal y con unas fuertes toses. Nazir, el médico, debido a las altas horas de la noche, pidió que viniera aquí Ibrahim, pero el sirviente le indicó que no se encontraba para andar (todo esto por señas). Nazir entonces le entregó a su criado una serie de brebajes y ungüentos para el pecho y otras hierbas que posiblemente le aliviaran la tos. El criado se marchó con el sirviente y estuvo en casa del ciego hasta que éste mejoró su salud y pudo descansar. Eso fue entrada la madrugada. Así que cuando regresó a la casa, se encontró con el cadáver del médico.

Asegura que no vio a nadie ni entrar ni salir. Ni cuando se desplazó con el sirviente a ver al anciano ciego, ni cuando regresó.

Cuando los PJs hayan examinado la casa, interrogado al criado y alguna cosa más, vendrá otro soldado para informar que se ha hallado otro hombre muerto en el pueblo.

En una de las calles de la villa (zona azul claro) se ha encontrado su cuerpo. El alguacil cogerá a los PJs y se les pedirá que se mantengan junto al fallecido hasta que otros (y ahí podría ir también dirigido a algún PJ) vayan a averiguar quién es el muerto. Lo que podrán observar los que se queden no es mucho. Un *Descubrir* comprobarán que el hombre presenta sangre en la cabeza y luego heridas grandes, raras e irregulares con costra de sangre en varias partes de un costado. (*Opcional.- En el vientre otra herida de penetración, muy regular. Medicina o Sanar -10%, podría indicar como algo terminado en punta (¿astil de una lanza, cornada, el cuerno de un unicornio?*) Con Medicina -10% se podrá asegurar que el hombre recibió un fuerte golpe en la cabeza, muy posiblemente eso ya lo mató, y luego se enseñaron en un costado por la espalda, de manera burda, como clavándole algo, quizás un cuchillo, y rajando hacia fuera (por eso no está el cuerpo desangrado. Ya estaba muerto).

Si sacan pifia, no tendrán ni idea, y hasta puedes suponer temibles heridas producidas por garras de alguna bestia.

El DJ puede hacer aparecer, si quiere, alguna prueba relacionada con nuestro asesino (parte de una piedra adecuada para una muralla, con sangre, un crucifijo del asesinado partido, lo

que se le ocurra). Aunque mejor que apenas las haya hasta el próximo asesinato.

El asesinato se llamaba Marcos y era uno de los ayudantes de carpintero que trabajaban para el alcázar. La forma más simple es ir aporreando las puertas y preguntando casa por casa si falta alguien, llevar a un familiar y que identifique su cadáver. Los PJs no podrán saberlo, pero le han quitado al muerto algunas monedas de la bolsa, dejándole el resto.

Los PJs tienen ahora vía libre para indagar. Los habitantes comenzarán sus quehaceres habituales pero muy pronto se detectará una tensa sensación de preocupación y temor, y es que dos fallecidos en un solo día es mucho para un pueblo de pocos habitantes donde la muerte por la guerra o enfermedad es común, pero no por ningún otro medio.

La información que pueden sacar de los vecinos de la villa serían los siguiente rumores:

- Era un hombre de mal genio, pero no era violento. Tenía costumbre de ir a la taberna, pero cuando se emborrachaba se volvía más taciturno y serio que violento. Era buen padre de familia (para los estándares de esa época). **Cierto**
- Tenía envidia de sus maestros carpinteros. No se llevaba bien con ellos. **Falso**
- Se quejaba bastantes de los maestros carpinteros, pero era obediente y trabaja bien. No tenía gente que le odiara. **Cierto.**
- Donde aparecía muerto parece ser el camino habitual para ir de la taberna a su casa. **Cierto**
- No se conoce ninguna relación con el médico musulmán. **Cierto.**
- No le gustaba los musulmanes. Detesta a esos infieles. **Cierto**

En cuanto al médico musulmán la cosa parece más complicada. Mucha gente ha utilizado sus servicios, pues lleva viviendo en Alcaudete desde que se instaló con su familia hace treinta años. Ahora tenía menos pacientes pues los nuevos cristianos no parecen fiarse de un médico que no sea de su religión. No obstante, aunque parezca raro, tenía entre sus visitas al propio alcaide (**cierto**) aunque en esos casos

era el médico quien iba a visitarlo. También a un comerciante mozárabe llamado Álvaro (Avulan ibn Melez), e incluso los calatravos han venido a verlo. No puede imaginar quién podía quererlo tan mal, siendo además un anciano, salvo algún cristiano que los odiara tanto como para matarlo.

Si se le pregunta sobre pacientes que no le haya podido salvar la vida y hayan muerto recientemente, el joven puede darle dos nombres (DJ decida cualquiera). Si lo comprueban constatarán que eran personas mayores y enfermas que poca cosa las hubiera salvado ya de morir. Sus familiares están muy satisfechas y agradecidas con el trato que tuvo el médico. Apuntar que ambas son cristianas.

Todo esto pueden saberlo por boca de su criado. De él se puede pronto conocer que no se fue con su familia de Alcaudete durante la guerra. Su padre y dos hermanos murieron durante el último sitio. Ahora su madre y otra hermana viven como peones del campo, y él ha podido entrar a servir de criado del anciano médico.

Con *Empatía* fácil se podrá constatar que el joven está muy afectado y dice la verdad.

Si tratan de hablar con el alcaide (y lo consiguen), éste pronto le dará largas. Afirmará que sí tuvo relación y que eso no viene a cuento. Tiene cosas más importantes que preocuparse. Despachará a los PJ de maneras despectivas. Luego quedan el viejo ciego y el comerciante.

El viejo ciego se llama Ibrahim ben Ha-Levi Eleazar. Vive en una casa no excesivamente grande, pero acomodada, de dos plantas. Vive apenas con su sirviente Calaf. Es un hombre alto, de piel clara, rubio y ojos azules. Pasa de los 80 años. Apenas habla pues resulta ser mudo. Hace cualquier cosa por ayudar a su señor y cumple cualquier orden. Se encarga de todo en la casa, salvo las comidas que las hace o trae unas vecinas.

Ibrahim lleva viviendo en Alcaudete casi toda su vida. Cuando joven residía en Jaén, pero su conversión le obligó a abandonar la protección de su familia. No contará la historia pero dirá que una joven monja cristiana fue la que le hizo ver la verdadera fe. Se trasladó aquí y aquí ha vivido desde entonces. Su vida no ha sido fácil. Su fe le ha costado la visión de un ojo y

el otro se perdió pronto en la madurez. Pero no se arrepiente.

Si preguntan a cualquiera del pueblo dirán que apenas lo conocen personalmente, pero que acude todos los domingos a misa. No se le conoce apenas tratos con nadie.

Es dueño de la taberna, de al menos cuatro casas más y de algunas tierras de cultivo. Todo ello lo tiene arrendado. Y no lo ha perdido a pesar de tantas guerras y asedio (aunque sospechan que podría haber tenido muchas más posesiones).

Si preguntan a los habitantes del pueblo los PJ pueden descubrirlo poco a poco (unos dirán una casa, otros la taberna, etc.. El tabernero, con su familia, si sabe casi todo lo que posee el viejo).

Si preguntan sobre lo sucedido por la noche confesará que se sentía muy mal, no paraba de toser y sangraba ligeramente por la boca *"de una pequeña herida"* (Medicina Muy Difícil para suponer que es Tuberculosis, la cual no se reconoce en la península hasta el siglo XVI). Al no poderse levantar, fue su sirviente a buscar al médico. Vino el criado del médico Nazir. Se tomó un jarabe que ya se lo había preparado el médico en otras ocasiones, y sabe que el criado lo estuvo cuidando hasta altas horas de la noche. No ha sabido de la muerte del médico hasta hace muy poco. Reconoce que él y el médico eran *conocidos* *"no amigos pues yo apenas salgo de mi casa. Pudiera ser que quien mejor lo conociera, por su parecida edad y llevar viviendo desde hace tiempo, sea el escriba Nihar ibn Sofer"*.

Este judío hace funciones de secretario para el alcaide don Alfonso. Sale bastante poco del castillo, y suele salir escoltado.

Si le preguntan por el comerciante Álvaro, dirá que lo conoce como la mayoría del pueblo, y que su nombre de origen es Avulan ibn Melez. Es rico, aunque no tanto como aparenta, y se dedica a conseguir cosas de tierras musulmanas y venderlas en tierras cristianas, y viceversa. Ha regresado hace poco, pues no estuvo durante el asedio. No tiene residencia fija, aunque antes (en época de dominio musulmán) solía pasar bastante tiempo en Alcaudete cuando no estaba de viaje comerciando. Dice ser un mozárabe, pero el ciego cree que no es religioso y solo finge para tratar mejor con unos y con otros. Tiene

envidia de los judíos contra los que no puede competir en el comercio que estos tratan (préstamos, joyas y grandes mercancías).

No sabe nada más

Si visitan al comerciante Álvaro (Avulan), no lo encontrarán hasta la hora de comer. Dice venir del castillo (**cierto**) de tratar negocios. Allí se ha enterado de la muerte del médico. Está apenado pues lo conocía y eran amigos (**falso**. Solo se conocían como doctor-paciente). No sabe nada ni puede imaginar quién lo quería muerto, pero como musulmán que era y conociendo los prejuicios que sufren las minorías *"como yo cuando vivía aquí como mozárabe, o cuando he viajado a Granada"*, piensa que puede ser algún cristiano borracho que odie mucho a los musulmanes. Su hablar será siempre ampuloso, tratando de aparentar más de lo que es. Pero es difícil de detectarlo por su *Elocuencia*.

Su casa es de las mejores que quedan en la villa. Una casa de vecinos con dos plantas y un patio. La mitad era para él y su familia, una mujer tímida y sumisa, y dos niñas de 12 y 16. Comenta que su familia la sacó de Alcaudete antes del sitio y logró ponerla a salvo en Martos *"pagando un buen soborno a soldados musulmanes"*. Los PJs se darán cuenta que tiene preparados carros y enseres para un viaje. Argumenta que tiene la intención de mandar más muebles y utensilios a su familia.

En cuanto anoche estuvieron algo liados preparando los carros, y haciendo recuento de beneficios del último viaje. Se encontraba en su casa y luego fue a dormir.

Si preguntan a sus sirvientes/vecinos confirmarán que ayer estuvieron trabajando hasta tarde y que de vez en cuando vieron al mercader. La familia que más le sirve limpiando y cuidando la casa afirmará lo mismo, que lo vieron entrar y salir varias veces. No pueden recordar exactamente cuanto tiempo entre una vez y otra y dónde.

Si tratan de conversar con el escriba Nihar, se aloja en la misma torre que el corregidor. Más concretamente en la misma planta que éste. El castellano y capitán de la guardia es el encargado de asignar los soldados que deban acompañarlo cuando salga por cualquier motivo. Es por su seguridad.

Nihar es un hombre bastante mayor y delgado. Lleva las huellas de haber sufrido en demasía (*Descubrir* o *Medicina* fácil, ha sufrido fuertes daño físicos). Si se le pregunta dirá que gracias por la información, pero que ya se lo han comunicado. Lamenta mucho su pérdida (*Empatía* fácil de que es verdad). Y si se le pregunta que dónde se encontraba la noche que murió, el viejo lo mirará con cara muy rara (¿qué me está preguntando este zopenco?), y dirá que durmiendo junto a la habitación del alcaide. Si lo investigan pronto descubrirán que es cierto. No hay en toda Alcaudete persona más vigilada que él.

No se le debe olvidar al DJ el que uno de los PJs soldados tenga la obligación esa noche de realizar guardia. Si es posible que le indiquen que su zona será... la azotea de la torre del homenaje.

Le puede servir a los jugadores de hacerse una idea de cómo es el interior de la torre, dónde duerme el señor, el judío, y otros hombres que hacen guardia en ella (los principales hombres del corregidor duermen en el propio salón, o junto al hogar de la cocina. Sus cosas las guardan en arcones que permanecen cerrados en el salón, y hacen las veces de asientos).

Durante la noche se van relevando para estar despierto un guardia por planta: en el salón, frente la puerta del señor y en la azotea de la torre del homenaje. Las puertas permanecen cerradas por dentro.

Lo segundo es que cuando nuestro PJ lleve un tiempo de guardia en la azotea (y tras tiradas para no dormir por parte del DJ, es decir, hacer ruidos con los dados), le debe parecer ver que hay otra figura próxima a él. Parece estar apoyada en uno de los merlones mirando al este (arriba solo hay una antorcha prendida próxima a la bandera, donde la luz apenas ilumina la parte contraria donde aparece la figura).

Si el PJ lo llama, esta figura no responderá. La forma no se ve con claridad. Incluso estando a su propio lado, no es capaz de distinguirla bien.

Si le ataca debe de parecer que la figura lo ha esquivado. Entonces que el DJ le diga que la luna se ha despejado de las nubes y ve una

forma humana, una mujer muy joven, una adolescente, vestida a la manera mora. Su piel es tremendamente pálida. Sus ojos muy grandes y lo mira con mucha angustia. Abre la boca y parece decir algo, pero el PJ no escucha ningún sonido. Luego se acerca a él hasta atravesarlo, y desaparece. En la mente del PJ resuenan unas palabras en susurros: *Al este. La muerte del tesorero lo sabe.*

Preludio

Para que el DJ lo sepa, la cosa ni es tan simple, ni tan complicada. El asunto es que se han juntado varias tramas.

Por un lado contar que la guerra no sienta bien a las personas, y un joven mudejar, llamado Mahmûd, ha comenzado a odiar de verdad a los cristianos y ha decidido hacer algo contra ellos. Ha conseguido convencer a otros como él, hijos de campesinos pobres que no tienen a donde ir, para llevar a cabo un plan. Instar a una parte del pueblo de que hay una maldición con los cristianos, más en concreto con los calatravos que se han instalado en el pueblo tras la reconquista. Así pues empezarán a decir entre los vecinos que la permanencia de estos en el pueblo solo trae desgracias y una maldición de Allāh contra los de Alcaudete mientras aquellos permanezcan aquí. ¿Y como se le ha ocurrido que le crean? Pues tratando de matar personas sin que lo descubran.

Y esa noche ha salido con un puñal, viejo y con la hoja mellada. Ha visto deambular a un hombre, algo ebrio, y no se lo ha pensado dos veces. Con una buena piedra ha logrado matarlo, y con la hoja mellada ha tratado de crearle las heridas más “raras” posible, ensañándose con el fallecido. (*Opcional.*- La estaca la usó “para que crean que ha sido alguna bestia” (sic). Se ayudó de la misma piedra con la que lo mató para dar más fuerza a la estaca). Ha tenido suerte y nadie lo ha visto. Esto lo ha motivado y mañana ya piensa en matar a otro hombre, pero esta vez que sea un mudejar que le cae mal pues él piensa que no odia a los cristianos y debe ser castigado. Cree que lo tendrá fácil pues trabaja en unas de las parcelas de cultivo más alejadas de la villa y no está a la vista del pueblo. Esperará sorprenderlo sin familia a su lado para asaltarle

y dejarlo caer cerca de un manantial, destrozándole la cara con alguna piedra grande después de haberlo matado. Si da resultado seguirá matando a quien pueda.

Solo otro compañero (de los cuatro que ha convencido para hablar mal de la situación de Alcaudete) sabe lo de las muertes.

Desde fuera la idea parece absurda y descabellada, pero en esta vida planes más tontos han dado resultado y es que ya se sabe: aunque el individuo puede ser inteligente, la masa es ciega y puede creerse cualquier cosa.

Por el otro lado está el asunto más complejo.

Un rumor que corría por Alcabete antes del asedio y toma del castillo era que el arif Abellinut al-Mu'tazz, anterior gobernador de la fortaleza, había logrado poner a salvo y escondido la parte más valiosa de su tesoro. Pero nadie sabía ni cuanto era, ni dónde había podido esconderlo.

Avulan ibn Melez logró enterarse, tras la toma de Alcaudete, por medio de un ex soldado que encontró y que ahora sobrevivía tullido próximo a una funduq en *Al-Qal'a*. Le contó que en una guardia que volvía con el médico de una visita al exterior de la villa, había visto una comitiva con un carro que salía una noche del castillo y se perdía hacia el este. Mas el médico que estaba a su lado le dijo que no hablara de aquello, aconsejándole que no dijera nunca nada, o al menos mientras el arif permaneciera vivo.

De esta manera, Avulan ha decidido encontrar dicho tesoro. No lo ha comentado a nadie pero tiene deudas y el comercio le va mal. Su decisión era hablar con el médico Sofer al Nazir. Fue esa noche tratando que lo vieran la menor gente posible. Cuando llamó y entró, se encontró con la sorpresa de que el anciano médico se hallaba solo. No desaprovechó la ocasión. Después de haber entrado engañando al médico de un fuerte dolor de cabeza, una vez dentro de la casa y seguro de que no había nadie, le exige al médico que le cuente dónde se encuentra el tesoro de al-Mu'tazz. En un principio el médico asegura no saber nada. Avulan le cuenta lo que sabe y lo amenaza de verdad afirmándole que no saldrá de esta habitación si no es conociendo el secreto o con su vida. Luego se producen varios golpes y empujones. Avulan parece que se regocija en

su violencia y comienza a asfixiar a Sofer con un cojín, es entonces cuando el médico dice lo poco que sabe y pronuncia el nombre de Nihar ibn Sofer. Cuando el comerciante lo suelta, el médico yace muerto. Parece que vuelve la lucidez al comerciante y asustado sale de allí tratando de dejar el menor rastro posible. Al final parece que la suerte le acompaña.

Ahora su próximo paso es tratar de hablar a solas con el Nihar y que le confiese todo lo que sabe, por las buenas o las malas. Ya se ha jugado su vida y no quiere dejarlo. O se hace rico de una vez por todas, o la muerte.

¿Quién es Nihar? Era el escriba y tesorero de Abellinut al-Mu'tazz. Durante la reconquista y asedio de Alcaudete ha observado como su señor iba cambiando en actitud a un enfermizo odio e ira hacia los cristianos y luego casi hacia cualquiera, pero siempre mostrando una actitud fría e insensible. Los últimos dos años fueron los peores, aún más con la muerte de su último hijo varón. La constante presión de los reinos cristianos hacia los musulmanes lo enfurecía y llegó a alojar gente rara (una vieja de tierras africanas y un "judío" de mediana edad) en Hisn al-Qabdaq, con la intención de hacer inconquistable la plaza por parte de los infieles o retrasar todo lo posible dicha conquista, hasta el punto de unirse a esta extraña gente. Nihar fue testigo de cómo la cripta y osario de la anterior capilla del recinto fortificado de los calatravos era modificada de una manera rara, incluyendo un bajo altar de piedra.

Nihar también conocía algunos huecos ocultos donde su señor podría haber escondidos algunos tesoros, y fue elegido para acompañarlo a un viaje a los montes que hizo con su hija, ciertos objetos de valor y un enorme babuino (*pueden ser hasta dos a opción del DI*) encerrado en una jaula. Viajaron hacia el interior de la sierra de Ahillos, lugar de extrañas criaturas y de iffrits. Observó el camino hasta que llegaron a la estrecha entrada de una gruta. Allí penetró el arif, seguida de su hija mayor, de apenas quince años, de los otros dos raros acompañantes y el resto de soldados. Al día siguiente solo salieron tres personas, y regresaron ya en horas nocturnas al castillo de al-Qabdaq.

El terror se apoderó de Nihar y decidió que aquello debía de terminar. Cuando llegó el

asedio, y comprobaba como su señor realizabas preparativos para algún tipo de ceremonia que nada tenía que ver con la devoción por Allah, decidió pasarse al bando cristiano y contar todo lo que ocurría. Fue su “traición” lo que hizo que el monarca Fernando IV, junto a sus principales capitanes y el maestre de la orden de Calatrava decidiesen que había que tomar Alcaudete a cualquier precio y adelantaron su asedio y conquista. La lucha tuvo existo y al parecer consiguieron anular lo que aquellas personas estuvieran tramando. Bajo la antigua capilla del castillo, monjes de la orden de calatrava y caballeros del infante don Pedro lograron matar a toda persona que se encontraba en su interior y evitar el ritual que estuvieran haciendo.

Nihar fue “recompensado” primero permitiendo que su familia partiera para *Izn-Rand Onda* (Ronda). Segundo, siendo amenazado y torturado para asegurarse qué sabía del gobierno de al-Mu’tazz, y lugares dónde pudiera ocultar tesoros, de los cuales dijo todos los que sabía que hubiera alguna riqueza (salvo la sierra de Ahillos que no sabe qué hay allí). Tercero, en permanecer como escriba del nuevo gobernador cristiano, dado que ya conocía los propietarios, tierras y demás derechos que había con anterioridad. Además gracias a la influencia y negocios de sus familiares ha resultado ser un incomparable intermediario para lograr rescatar a cautivos cristianos, y viceversa. Este último punto esperaba alcanzarlo Avulan con su comercio, pero por su falta de contactos, y la presencia de Nihar, no ha logrado dicha posición y hace que siga siendo un comerciante de segunda para los gobernantes de Alcaudete.

Hay que destacar que Nihar trató por todos los medios de olvidar la travesía hacia la sierra de Ahillos, y traumáticamente ha quedado como un pensamiento oculto, bajo amnesia. Era mucho el terror que de allí tuvo, nada bueno se puede sacar de aquel lugar y no desea volver de nuevo. Para ello pagó por una lápida con su propio nombre donde está explicada breve pero clara la ruta a seguir, y por otra parte ha olvidado en todo lo posible como ir allí para, si lo fuerzan, poder reconocer que ya no recuerda el camino. Por fortuna los cristianos no sabían nada de aquello y no siguieron torturándolo cuando confesó los

demás sitios que sabía pudiera encontrarse objetos de valor.

Algo habló de su pasado con su único amigo Nazir, y sobre aquel viaje nocturno.

Solo espera que la muerte se lleve su cadáver. El remordimiento y su posición de “privilegio” para el alcaide de Alcaudete en cuanto a conocimiento de la villa y de intermediario diplomático, hace que no tenga esperanza de reunirse y volver a ver a su familia.

El cementerio está vigilado de día por dos soldados que hacen guardia por esa zona y un hombre de la villa que hace de vigilante y enterrador. La zona cristiana no se hable a nadie salvo entierro. La parte musulmana si se puede entrar al estar ya los muros derruidos, pero no está nada bien visto que unos cristiano anden por esa zona. De día es fácil ver a cualquier persona andar por allí y se le harán preguntas e instará a que la razón sea creíble so pena de castigo (10 latigazos por brujería, o cualquier excusa). A los mudejares, los viernes con permiso del alguacil (Disfrazarse podría servir), se les deja ir con acompañamiento de un soldado presente.

De noche una luz puede ser todavía más visible y preocupante. Desde las murallas del alcázar, sobre todo las torres de entrada, es fácil percibir la zona del cementerio

Buscando con mucho tiento y tiempo (*Descubrir* difícil) se podrá encontrar una lápida borrosa en la que aparece el nombre del secretario (¿¿pero si aún no está muerto??) Si se levanta y se mira por debajo se verán las explicaciones para llegar a la gruta de Ahillos.

Pero recordar que ver a personas levantar una lápida, en esa época y con la guerra tan cerca, será por fuerza motivo de profanación o brujería.

Cras

El día siguiente, jueves, tampoco va a ser tranquilo.

Por la mañana los PJs probablemente sigan indagando algo. A los PJs militares se les debería asignar alguna misión de patrulla por los alrededores del pueblo.

Aquí se puede hacerles rondar por la zona del molino árabe, al lado del manantial de Fuente Amuña. Al acercarse podrán distinguir a una ¿mujer? (a esa distancia y tan lejos parece muy desaliñada) que al oírlos se dará la vuelta y se perderá por la espesura. De su lado parece que sale volando un cuervo o una paloma negra en dirección a la villa.

En verdad es un *gul* que sirve a nuestro “malo” de espía. La cosa negra es un *lutín* algo especial. Esto solo sirve para poner aún más perplejo a los PJs. Si examinan huellas pueden encontrar algunas de humanos y otras raras que parecen de... ¿perro grande? ¿lobo?.

Si los PJs tratan de perseguir a la mujer y penetran en la espesura, se podría hacer un encuentro inesperado con una avanzadilla de musulmanes que están en plan de espionaje. De la “mujer” ni rastro.

Anécdota. Si tras el encuentro con los musulmanes dejan los cadáveres y vuelven al pueblo. A la vuelta uno de ellos habrá desaparecido. Solo *Rastrear* y muy difícil (las huellas se confunden y mucho con las de los PJs) hará ver de nuevo unas huellas humanas que llevan dentro de la pequeña gruta donde sale el manantial. En su interior, bajo el agua y con piedras, está el cuerpo que por la noche se lo llevará el *gul*.

Orden de Calatrava

Si desean saber algo más de los calatravos, como ya dijimos estos se alojan en un edificio próximo a la antigua mezquita, ahora iglesia. Se está restaurando y para ello se ha eliminado cualquier indicio que diera apariencia de mezquita. Hay unos siete freires militares y un clérigo que es el sacerdote de la iglesia, además de otros nueve novicios de la Orden que algo de armas saben al menos siete de ellos que hacen a la vez de escuderos.

Su permanencia se basa en apoyar a la defensa de la ciudad y de su iglesia hasta que se encuentre acabada. No entran mucho en el castillo, pero su paso no está prohibido, aunque al corregidor no le agrada mucho su presencia. Quiere dar a entender a todo el mundo que la fortaleza y la villa pertenece ahora al rey y no a la Orden.

Los calatravos argumentan que el castillo ha cambiado bastante desde su pertenencia, que la capilla ya no existe, y el antiguo refectorio es ahora dependencias para hombres de armas. Ya no lo sienten como suyo y se encuentran más a gusto en su ubicación actual, próxima a la iglesia.

Cada mañana se verá a una patrulla de cuatro caballeros salir de la ciudad a patrullar los alrededores de Alcaudete. El resto permanecen en el edificio o caminan próximos a los barrios de la iglesia. Es el acuerdo que ha llegado la Orden con el alcaide sobre su función defensiva.

Al atardecer, la hora a la que regresan los campesinos de los campos de cultivo, una familia mudejar estará buscando al alguacil para indicar que su marido no ha vuelto de las tierras. Teme pueda haberle ocurrido algo. Algunos amigos (musulmanes y no musulmanes) y familiares ya están por aquella zona rastreándola. Algún PJ de guardia o que ronde por el castillo se enterará fácilmente de lo que ocurre, o el alguacil (si no lo hace antes los PJs por su propia voluntad y orden que se les dio el día de ayer de resolver las muertes) les ordenará que vayan a ver. No tendrán problemas. Una tirada acertada de *Rastrear* para hallar su rastro, o aparecerá un amigo gritando que lo ha encontrado.

Si preguntan a los campesinos recordarán haberlo visto trabajar su parte del campo, pero no el momento en que se hubiera ido o desaparecido.

El cadáver se haya tirado en el arroyo que nace del manantial en fuente Amuña y alimenta las aguas de beber más cercanas y que llegan a otra zona de lavadero, pasado el sur de la villa (ver mapa: Fuente Zaire).

Una tirada de *Descubrir* o *Medicina* delatará de manera clara que ha habido forcejeo. Destacan dos heridas: en el rostro y en el abdomen. ¿Pudieran ser cornadas?. Si la de *Medicina* fuera a la mitad, se descubrirá una pequeña astilla de madera en la herida. Si vuelven a estudiarlo mejor (de nuevo *Descubrir* o *Medicina*) descubrirán otra herida, próxima al abdomen. Esta parece un tajo mediante alguna clase de herramienta cortante. Si la tirada de *Medicina* es a la mitad o crítico

en *Descubrir*, lo han matado con la misma arma del anterior asesinato. *Rastreo* también delatará que lo han arrastrado hasta allí y que la muerte se produjo antes, tras unos gruesos matorrales que hacía difícil ver a alguien tras ellos, si se mira desde los campos de cultivos. Otra de *Descubrir* (si siguen buscando por la zona) podrán encontrar entre unos arbustos del arroyo una estaca² de madera acabada en punta. Queda rastro de sangre en la punta, a pesar del agua.

Los allí reunidos no reconocen dicho trozo de madera.

Pertenece a un tipo de estacas usadas para delimitar con cuerdas, específicas zonas de la ampliación/ reconstrucción de la muralla del castillo.

Se espera que alguno, o todos lo PJs, bien por que siga investigando por el pueblo (zona de los mudéjares tratando aún de obtener alguna información), en la taberna o así lo decida el DJ, podrán ver algún corro de personas reunidas y entre ellas uno alegando (en andalucí) que todo esto ocurre por culpa de los calatravos, que su llegada es una maldición para el pueblo y que estas muertes continuarán hasta que estos no abandonen el pueblo. Tirada por *Empatía* podrá detectar que los habitantes (moros y cristianos) parecen empezar a estar de acuerdo con esta hipótesis.

Si algún PJ les preguntara que qué creen, o si creen que eso es cierto, pondrán actitud sumisa y dirán que no saben nada, que las muertes son cosas del destino o del maligno.

Otro rumor difundido es que sea obra de una criatura maligna (por supuesto, traída por lo calatravos), que mata por placer. Algunos ya dirán incluso que creen haberla visto: rondando el edificio de los calatravos, por las murallas de noche, que se esconde en el cementerio, en los alrededores del río, en la fuente Amuña... a gusto del DJ (su descripción podría ser la de una criatura conocida por los cuentos de esta zona como un gul, un gailan o cualquier otra invención).

Lo que ha ocurrido ha sido que Mahmûd a elegido a este campesino por tener amigos entre los herejes cristianos. En un momento

determinado que no había mucha gente en los campos, se acercó a él y le dijo que tenía que informarle de algo importante que había descubierto. El otro no desconfió nada. Al llegar al matorral le atacó, pero aquel se defendió, pero no pudo vencerle y acabó muerto. Luego lo arrastró hasta las aguas, tiró la pieza de madera con la que les hizo las heridas para que creyeran fuera alguna bestia y se alejó de allí para volver con su trabajo.

Pero la pelea no le ha salido gratis. Ahora porta un moretón en el rostro y le cuesta mover el brazo izquierdo. La camisa está manchada de sangre. Su amigo Talal es quién ya está empezando a difundir el cuento de la maldición de los calatravos y que seguirá habiendo más muertes hasta que estos no se vayan.

SOLO si los PJs investigan y preguntan casa por casa, el DJ debería hacer que los PJs se percaten de estas heridas recientes (*PERx3*) (o puedes hacer que Mahmûd se haya largado de su casa antes de que los PJs llamaran a la puerta, pero los vecinos podrán dar su nombre y donde suele trabajar). Si le preguntan dirá lo más normal, un golpe con un madero al transportarlo a las murallas. Trabaja como ayudante de los albañiles. Simple peón (transporta maderos, piedras para los sillares,...). Si examinan la casa, con un *Descubrir fácil* podrán localizar una especie de herramienta metálica de corte, que dice le sirve para desbastar las maderas e incluso ajustar alguna piedra (*Degustar* o *Medicina* se detectará rastro de sangre en la hoja). Si buscan entre sus ropas, encontrarán una camisa basta que aunque lavada con agua, muestra manchas de salpicaduras de un color oscuro, que cualquier guerrero podrá percatarse que tienen la forma de cuando salta la sangre tras una lucha (debido a la muerte del campesino). Si además examinan con atención su saya (*Descubrir -25%*) también encontrarán resto de sangre en el interior del cuello. Era lo que llevaba puesto la noche del anterior asesinato.

Los PJs podrán decidir llevárselo para interrogarlo mejor, o no. Que el DJ haga que antes se encuentre con otro habitante de Alcaudete también con un golpe en el rostro, que tenga familia e invéntese cualquier razón de por ello. Que no sea tan fácil a los PJs el

² NdT: Serán estacas específicas, circulares, muy bien afiladas y de la misma altura. No simple palos con punta.

creer que es llegar, ver un hombre herido y afirmar que ese es el asesino.

Eso sí. Si deciden llevárselo para interrogar a nuestro hombre, en cuanto pueda tratará de escapar corriendo por las callejas oscuras (si es de noche) del pueblo para ocultarse en la de su amigo, el propagador de rumores.

Si los PJs se dirigen a las murallas donde se trabaja, preguntan a otros compañeros de trabajo, le dirán que Mahmûd por la tarde no estuvo con ellos trabajando y no saben por qué. Una tirada de SUERTE o Descubrir podrán vislumbrar trozos de madera como el encontrado en el segundo asesinato.

Si después de todo esto los PJs no investigan lo suficiente o no tienen suerte, no ocurrirá nada más por un día, salvo que los rumores se propagarán con mucha velocidad y en solo un día se percibirá una fuerte hostilidad del pueblo (incluso cristianos) contra cualquier portador de armas y en especial sobre los Calatravos.

En términos de juego, la población apenas hablará nada a los PJs que vayan armados o acompañen a algún soldado. Esto llevará a ver episodios de soldados golpeando a algún campesino por los modales.

Veneris (Viernes)

El día después del segundo asesinato. Los mudéjares no trabajan por ser día sagrado. El resto hacen las faenas cotidianas. Ocurrirán varias cosas.

Un sirviente de “Álvaro” se dirige en busca de Nihar. Le pedirá que asista mañana a casa de su señor, al caer el sol invitado a cenar, para un tema importante sobre los productos a comerciar y los impuestos. El secretario se niega a ir y le insta a que se acerque a la torre. Será bien acogido su señor. Sería de agradecer que el DJ haga ver esto de alguna forma a los PJs: bien que vean y reconozcan al criado caminar por las calles en dirección al castillo, bien que estando uno de guardia o en el propio castillo haciendo cualquier obligación, vean al criado hablando con el secretario o le pregunte

al Pj si sabe si el secretario Nihar está en el castillo.

A eso del mediodía se escucha por las calles el correr de caballos. Al parecer la avanzadilla calatrava ha luchado con unas huestes nazaríes. Uno ha muerto y otro viene malherido.

Servirá además para que varios mudéjares se acerquen al edificio calatravo y protesten por su presencia y los culpen de los asesinatos, gritando que están maldecidos y condenan a la ciudad.

Se podrá reconocer al tal Talal (amigo de Mahmûd) asiendo uno de los que más gritan y acusan. Al poco soldados del castillo pondrán fin a la reunión de la gente.

Si hay algún PJ que se le haya dado afinidad con los de la Orden (sería adecuado: bien por creación de PJ, por un familiar, bien a lo largo de la partida el DJ haga que el superior de los freires de Alcaudete les haya ayudado, etc...) será llamado y dirigido al interior del edificio. El superior hablará con él en privado, junto con el sacerdote.

“Necesitamos ayuda. No como guerreros, si no como ojos atentos dentro de la villa. Algo está sucediendo dentro de estas murallas y necesitamos no dejarlas por el momento. Al corregidor no le apetece nuestra presencia pero debe de aceptarla, pero si tiene el más mínimo motivo para echarnos o reducirnos en número, lo hará.

Con la baja de nuestro hermano y las iniciales quejas que se están produciendo entre el pueblo, vamos a tener más difícil el movernos de manera normal. Sabemos que hay algo oculto dentro de la fortaleza que debe ser destruido (o por los alrededores) pero no logramos identificarlo. Necesitamos que seáis nuestros oídos y nos ayudéis. Cualquier asunto raro hacédnoslo saber, por favor. Por el bien de los cristianos, de esta villa y el servicio a Dios.

Ahora iré a hablar con don Alfonso Fernández del encuentro que hemos tenido con una patrulla de exploración musulmana. Al parecer estaban vigilando los alrededores y tomando notas. Por lo que ha hablado uno de ellos antes de morir, creo que se prepara algo grande contra la villa.

Sería adecuado por su parte aumentar y avisar a los distintos hombres que permanecen en las torres de vigilancia que rodean el territorio, en especial las que vigilan al sur”.

El sacerdote apelar  en nombre de Dios a que el Pj se comprometa a ayudarles e informarles de que hace en t rminos generales el alcaide, y que va pasando en el pueblo. No obligar  al PJ, ni le har  jurar en Dios.

Si que tambi n le contar  la verdadera historia del asalto a la fortaleza, la muerte de Abellinut al-Mu'tazz y que lo que tratan de encontrar los calatravos es algo que este arif ocult  antes de morir. Lo que NO les dir  es que ese objeto es una espada, la que sol a tener el arif, y que en el asalto pudieron confirmar que no la portaba. Y los calatravos est n seguros que esa espada no era un arma normal.

Si el PJ le pregunta por los PNJs que han ido saliendo:

- El alcaide: Fiel seguidor de nuestro rey. La familia Fern ndez de C rdoba est  subiendo dentro del c rculo de su majestad. No oculta que no desea en absoluto la presencia de la Orden pues recuerda que esta villa estuvo en su posesi n, y que estos le ocultan cosas.
- El m dico: Un buen hombre, a pesar de ser un infiel, y nunca hab a creado problemas en la villa.
- El secretario: Sabe demasiado para dejarlo irse a tierras nazar es. Tambi n que muestra demasiado miedo y se le puede considerar como un canario que prefiere ya vivir y morir en su jaula, que es esta villa. Qui n sabe si ha dicho todo lo que sabe o todav a oculta m s cosas. Ha sufrido bastante. Tambi n es la persona que hace de alfaqueque para el se or de Alcabdete.
- El ciego: Un desconocido. A pesar de que lleva viviendo en este pueblo muchos a os, la Orden apenas ha destacado nada m s que es rico, tiene varias posesiones entre casas de alquiler y tierras que arrienda a campesinos mud jares. No ha demostrado que su conversi n sea falsa, pero no las tienen toda consigo. Siempre va con su criado. Este, un posible soldado o mercenario, por la forma que le han visto luchar en alguna ocasi n al defender a su se or.
- El comerciante: Que la mayor parte de los beneficios lo obtiene por vender en tierras musulmanas cosas que no deber a seg n

sus costumbres, y en tierras cristianas vende cosas que aqu  no deber an seg n nuestras costumbres, pero que como muchos salen beneficiados, se le permite. No les agrada. No obstante y a pesar de la guerra. aunque tiene adecuados dineros no llega a hacerse rico del todo. Se podr a decir que es un comerciante de segunda. No lo consideran violento, pero si tiene dinero para originar violencia. Ha tratado de obtener permiso e influencia para actuar como alfaqueque, pero no lo ha conseguido ni creemos tenga reputaci n y contactos adecuados para conseguirlo.

- El alguacil: Algo aficionado al vino. Pensamos tiene algunas deudas, pero no se piensa que tenga problemas por ellas. En cualquier momento podr a el corregidor interceder, o ser ayudado por el secretario. Cumplidor y fiel de lo que le diga su se or don Alfonso Fern ndez.

Hasta aqu  la informaci n por los hombres de la Orden. Despedir  amablemente al PJ, esperando que les ayude.

El resto de la tarde solo ser n m s manifestaciones espor dicas, sobre todo de la parte mud jar. Solo alzar n la voz. Su enojo parece dirigido contra los calatravos. El corregidor dejar  hacer.

Los PJs se pueden encontrar con: Peleas en la taberna o en otras casas donde se dispense vino, alg n altercado entre vecinos, o entre soldados y mud jares, aparici n de un perro rabioso, a discreci n del DJ.

In Confusionem (Conf sio)

El s bado el pueblo vuelve de nuevo a las faenas del campo y a la construcci n de la muralla del castillo. El d a Se ha levantado con niebla, y nubes bajas y tormentosas cubren el cielo y toda la sierra de Ahillo. Amenazan lluvia.

Si los Pjs siguen de alguna manera a Mahm d, este se dirige a su lugar de trabajo a portar y traer rocas, piedras y maderos. Se le distingue el rostro contusionado.

Sin embargo, poco después de *Tercia*, soldados de la villa comenzarán a instar a los labriegos a volver a Alcaudete. Una de las atalayas más a sur del río San Juan, la Torre de los Ajos, parece haber sido tomada. Se han mandado peones y adalides para que traten de constatar si hay avance musulmán o solo ha sido un ataque esporádico. Se espera más información de las otras atalayas disponibles. Se cerrarán las puertas y ya no se dejará salir a ningún mudejar de momento.

Los Pjs podrían vislumbrar que una pequeña comitiva sale por la puerta de Santa Ana (occidental). Se trata de los bagajes y mercancías del comerciante Álvaro que ya informó y se le concedió permiso de salida. Pero el comerciante aún no se ha ido.

El sol seguirá durante todo el día ocultado por nubes y la niebla no se dispersará hasta que empiece a llover, poco antes del mediodía (*Sexta*). Una pequeña campana, ubicada provisionalmente en el minarete de la anterior mezquita, ayuda a distinguir las distintas horas del día, y para dar alarmas.

Curiosamente a partir de *sexta* a ningún PJ le toca turno de guardia ni deberes en las murallas o dentro de la fortaleza. Como mucho patrullar por las calles de la villa. Dejémosles tener tiempo para hacer lo que quieran. Eso sí. Ya está empezando a llover muy fuerte, molesta mucho al caminar, ayuda a los resfriados y hace que por las calles se vea bastante poco.

La orden es que las familias permanezcan en sus hogares hasta que se reciba afirmación de otras atalayas del avance del ejército nazarí. Entonces se ordenará que toda mujer y hombres no aptos para luchar salgan de la villa (menos bocas que alimentar) y se escabullan en las colinas norte o se dirijan a fortalezas vecinas. El resto de los hombres deberán portar sus herramientas que servirán como armas y serán distribuidos en distintas zonas de la muralla exterior y alrededor del castillo.

Mahmûd

Quiere seguir asustando a la ciudad, castigando a los perjuros de Allāh (cristianos y musulmanes “sumisos”). Y afortunadamente

Allāh está con él. Ha sido en forma de un “enviado” cubierto con una túnica y capucha de lana, al cual se lo encontró dentro de su casa. Sobre el alfeizar de su ventana le había dejado las garras de algún animal (de un águila) y le dijo “Úsalo en tus siguientes obras”. Y salió andando de su casa (él cree que es un ángel, pero no es más que Ibrahim que lo ha descubierto [Ej: *Lámpara de Búsqueda* sobre las monedas desaparecidas de Marcos]). Si el mudejar habla, no cree que lo puedan relacionar. Tanto por su ceguera y por que no le ha visto el rostro). Está claro que para su siguiente asesinato las usará.

El único inconveniente es la proximidad del ejército musulmán. A los hombres que están encargados de la construcción deberán permanecer y acelerar el ritmo de trabajo, pero en este caso reforzando aquellas partes que merecen especial atención. Esto significa que Mahmûd no tendría tiempo de buscar a su víctima. Por ello espera que su compañero Talal le ayude. Le sustituirá tras terminar la hora del almuerzo, a eso de *sexta*.

Esto vuelve a ser una ayuda para los PJs. Poco después de *sexta*, si algún PJs anda por alguna zona de la muralla del castillo (para hacérselo más fácil), observará que un constructor está enfadado y llamando la atención a un obrero.

Es Talal que está sufriendo una reprimenda por uno de los ayudantes del maestro de obras, primero por no estar haciendo bien el trabajo (recordar que Talal es solo un jornalero en el campo), y segundo por faltar Mahmûd el cual debería estar allí.

Los PJs quizá lo puedan identificar como uno de los hombres que más alienta contra los calatravos (*Memoria* +25% si ha estado en algunas de esas manifestaciones), en esa zona también podrán distinguir, tirada *Descubrir*, las estacass parecidas a las del asesinato y podrían interesarle dónde se encuentra ahora Mahmûd. En su casa no se encontrará. Si la registran podrán encontrar la camisa delatora (ver apartado **CRAS**).

Por tanto a partir de *sexta*, este PNJ permanecerá rondando por la zona cristiana de más artesanos. Esto hará que los PJs se puedan encontrar con Mahmûd, con los raptos y incluso con los dos grupos (NdA: El mudejar debería servir más como estorbo al grupo de PJ ante el rapto, pero que no les impidiera poder perseguir a los raptos. Si acaso los PJs solo

“patrullan” por la otra zona cristiana, pues entonces decide que Mahmūd se encuentre rondando por allí).

Abulan ibn Melez

El comerciante sabe que el anciano Nihar ibn Sofer, va a salir de la fortaleza dirigiéndose a casa del ciego Ibrahim. Ha instado a sus mercenarios a que acabe con los hombres que acompañen al anciano y lo traigan lo más discretamente posible a la casa. Aprovechando el tiempo y la sorpresa, y que con el aviso la mayoría de las familias estarán en sus casas, espera que el suceso llame lo menos posible la atención. Se la va a jugar el todo por el todo.

Precisamente antes de *nona*, el anciano secretario baja de la fortaleza acompañado de dos hombres de armas. En unas estrechas calles, por la espalda (a tres calles antes de llegar a la vivienda del ciego) le saldrá la emboscada. Constará de los tres mercenarios que acompañan a Álvaro en su comercios como guardianes y dos boyeros que tenía en ese momento contratados y han aceptado participar. Todos irán embozados.

La lluvia ha ayudado a los asaltadores y amortigua el ruido de lucha. Si nadie interviene, sorprenderán a la comitiva y de manera rápida conseguirán acabar con los dos guardias y llevarse al anciano. Solo un boyero saldrá malherido, pero se lo llevarán a cuesta. Unos gritos; un agudo quejido, pasos corriendo, y eso será todo. Algún vecino podrá decir haber visto a varios hombres huyendo por las callejuelas y nada más.

Suerte/2 (solo uno o los dos que más tengan) o *Escuchar* difícil puede hacer que los PJs lo detecten. (Los valores podrán modificarse si los propios PJs afirmaron por que zona iban a estar y coincidía con la de la emboscada).

Secuestrado el anciano, será arribado a la casa del comerciante. Allí acomodará al anciano, y tratará de convencerlo para que le indique dónde se encuentra el escondrijo del tesoro del anterior arif. El principal método que usará será un licor que le han pasado que le aseguran permitirá recordar al que lo bebe todo lo que haga falta (Filtro de memoria). Al final conseguirá que se lo beba. Tras ello comenzará a amenazar al anciano y al final logrará que éste recuerde y le indique el camino que lleva a

la gruta donde el arif se supone escondió el tesoro. (Como no se lo pregunta, no le contará nada sobre que tampoco salió la hija de éste). Se lo explicará, e incluso realizará un rápido esbozo, de las indicaciones a tomar para llegar hasta la hendidura donde se encuentra la entrada a la gruta. Aún así la intención de Avulan es llevárselo con él, pero al poco rato después el anciano se encontrará mal y morirá. ¿La tensión, el miedo, la vejez o el bebedizo?. Al comerciante le da igual. Parece que tiene lo que quería. De inmediato les dirá al resto de sus asaltantes que lo acompañen, que salen del pueblo ahora mismo.

Todo esto no debe de durar más de una hora desde el asalto (incluso algo menos). Se irán antes de vísperas (sobre las cinco de la tarde). Saldrán por la puerta de Santa Ana junto a un carromato que le quedaba de mercancías. A pesar de la fuerte lluvia y la extrañeza de salir tan tarde, el comerciante tiene permiso de partir hoy “hasta antes de la puesta del sol para asegurar sus pertenencias y mercancías”, y los soldados cumplen y punto. La tarde ya está cayendo.

Al alejarse de las murallas, dejará al carromato que siga camino a Martos con un boyero dirigiéndola, con buenos dineros en las manos, y el compañero moribundo dentro. El comerciante, sus tres hombres, sus monturas y una mula, girarán camino hacia el este, hasta dar con el camino que desciende hasta fuente Amuña.

Pasarán próximos a la “fuente de agua santa” donde se comenta que tras la última conquista de la villa por parte de los moros: “un grupo de cristianos había conseguido huir. Al pasar por la zona en que hoy está ubicado el santuario eran presa del pánico y lamentaban amargamente su desventura. Un soldado malherido y sin fuerzas para continuar el camino, viendo cercana su muerte, solicitó el auxilio de la Virgen María. No daba crédito a lo que de repente contemplaron sus ojos: Una Señora vestida de blanco le instaba a que bebiera de un manantial que había brotado a sus plantas y untara con agua sus heridas. Lo hizo y quedó sanado. Bebieron, asimismo, todos los que huían y lograron alejarse hasta encontrar refugio”.³

³ El Portal de los Amigos de Alcaudete
(<http://www.amigosdealcaudete.com/fuentsanta/fuensa.htm>)

A medio camino entre la villa y el antiguo molino árabe en fuente Amuña. A partir de la llegada al manantial, el grupo cogerá una senda que discurre al sur del pico Ahillo, por donde se encuentra la gruta. Las indicaciones señalan discurrir por la vereda sur del pico adentrándose en la sierra. Se encontrarán con una vieja estatua semienterrada, que la llaman “el moro”, entonces seguir en línea recta la dirección que marca su dedo índice. Les llevará hasta una trocha que comienza a subir por la sierra de Ahillos en dirección a la sierra de la Caracolera y dejando el pico a la siniestra. Luego se toparán con una vieja encina enorme pero seca, que parece las garras de un demonio, y así una serie de indicaciones a opción del DJ, hasta decir que lleguen a su destino: una hendidura de unas cuatro varas de alto y no más ancha que los cuartos de un caballo. Para sabe que es cierta la entrada deben de observar la parte inferior izquierda en el que la roca debe mostrar un color rojizo/ocre. Se debió a la sangre que derramó uno de los hombres que acompañaban al arif cuando este mismo lo mato al llegar, y la vieja que iba con ellos uso su sangre aún moribundo para marcar la entrada y maldecir el lugar.

Con los Pjs puede ocurrir tres cosas:

- a) Los PJs no se coscan de nada. Alvaro secuestra al anciano. Se va de la ciudad y los PJs ni siquiera saben donde se encuentra el anciano ya muerto. Será al anochecer que hombres del alguacil descubrirán la desaparición y el cuerpo en casa del comerciante. El alguacil llamará al menos a uno de los Pjs y por ende ya el resto podrán saber que ha ocurrido. En este caso el corregidor en persona quiere darle caza aún sabiéndose que un ejército musulmán está llegando a las cercanías, y posiblemente lleguen mañana al amanecer. No habrá forma de convencerlo. Partirá con un grupo de unos diez hombres y espera volver pronto con el comerciante. Los PJs pueden tratar de ir todos con el alcaide, quedarse en la ciudad, o dividirse. Quedarse en la ciudad les serviría para tratar de averiguar la trama de los asesinados por Mahmûd. La última víctima, si los PJs no lo han detenido ya,

sería el hijo del tabernero cuando iba a concluir un recado. Presentará heridas penetrantes parecidas a las del primero, pero esta vez no presenta la herida por “asta” (la estaca) si no profundos arañazos de alguna extraña bestia por todo el rostro, pecho y abdomen (Con *Medicina* se puede descubrir que estas no fueron las causantes de la muerte, sino las penetrantes. Con *Conoc. Animal* difícil, que los arañazos son por las garras de algún ave grande de presa).

- b) Los PJs evitan el asalto (No debería. Mejor deja que sean capaz de rastrear a los asaltantes y llegar a casa del comerciante). Podrán reconocer a alguno de los asaltantes y por ende saber que el comerciante “Álvaro” es el culpable. Luego ir a su casa y prenderlo.

Como irán con el anciano (este quiere saber el por qué), Avulan no podrá oponer mucha resistencia y se confesará a los PJs cual era su intención. Les propondrá a los PJs que le apoyen, hacer confesar al anciano e ir en busca de los tesoros. Si los PJs aceptan, pasará lo mismo que lo leído en el apartado de Avulan ibn Melez. Si no aceptan, lo podrán llevar al alguacil. Con las torturas debidas, Avulan confesará y luego morirá. El alcaide considera que ya tiene culpable de todas las muerte habidas en la villa y lo ajusticiará en la misma fortaleza.

Sobre Nihar, solo que se encerrará en su habitación y los PJs no volverán a verlo, al menos hasta que finalice la aventura. Sorprendentemente el corregidor querrá partir hasta esa gruta ocurriendo lo mismo que al final del caso a) anterior.

- c) Los PJs llegan algo tarde al lugar del suceso, son capaces de rastrear a los culpables y llegar a la casa del comerciante. Pero este está saliendo por la muralla o ya ha salido de la villa. Los PJs pueden tratar de perseguirlo, si preguntan en las Puertas de la villa (lo más deseable) o ir a contárselo al alguacil, o que alguien lo haga por ellos. Entonces es como si pasáramos al punto a) pero con algo más de tiempo, todavía no se habría ocultado el sol.

Nuestros PJs han salido con la intención de encontrar y detener al comerciante y así averiguar la causa de la muerte del anciano y si es el culpable de los otros asesinatos.. Precisamente cuando salgan los PJs, la lluvia dejará de caer, lo que si se preocupan por seguir bien el rastro de la última carreta podrán seguir fácilmente sus surcos. Pero se necesitará *Rastrear*, *Descubrir* -50% o *Cond. Carro* -25% para percatarse que en un momento determinado, el carro sigue solo por la senda del norte y los caballos que le seguían se desvían del camino y cogen otra dirección.

Durante el resto de los días el tiempo será nublado acompañado de esporádicas lloviznas y algo de frío viento. De vez en cuando puede caer algún fuerte aguacero.

A partir de aquí no será complicado seguir el rastro. La lluvia ha ayudado a que la tierra se ablande y las huellas de las monturas sean claras. Será necesario ir tirando *Rastrear* (o con +25% según PJs) para que mantengan la buena dirección.

Tendrán que seguir de noche. En ese caso tendrán que ayudarse de luz e ir más lentos por el campo.

La intención es que los Pjs encuentren al grupo con la noche ya avanzada, por en medio de la Sierra de Ahillos. Ayuda a los PJs con una tirada de *Escuchar* o de *Descubrir*, lo que te interese DJ y que los PJs tengan más alto. Podrán entonces escuchar o vislumbrar una fugaz luz. Se trata del grupo que se ha detenido, pues debido a la oscuridad les resulta muy difícil seguir y distinguir las indicaciones señaladas.

Si tratan de atacar al grupo por sorpresa, el comerciante en cuanto se percate que no viene al mando ningún conocido señor, tratará de detener la pelea con gritos y ofrecer a los PJs la oportunidad de unirse y formar parte del tesoro que buscan (por supuesto su intención será la de deshacerse de los PJs si encuentran dicho tesoro. Para eso ya hablará con sus hombres y a ver como lo planean).

Los PJs volverán a encontrarse en la disyuntiva de capturarlo o participar también en la búsqueda (y por qué no luego apresarlo y entregarlo al alguacil y a su señor de Alcaudete como responsable de todas las muertes).

Destacar que si se presiona al comerciante únicamente confesará que solo él sabe donde se encuentra la gruta y no dirá nada más (salvo los PJs saquen un crítico en *Tormento* que entonces si contará los asesinatos que realizó, e importante, que el **anciano ciego** le ayudó con una pócima para que el secretario hablara y también parecía saber las intenciones del comerciante).

Ahillos

En algún momento tendrán que descansar. El comerciante no tiene claro las indicaciones, los caballos están cansados de la subida y la oscuridad aprieta en unas estribaciones que son famosas por los cuentos y la imaginación de los pobladores que rodean estos montes apenas habitados.

Se invita al DJ que ponga nervioso a los jugadores, independientemente de lo que se estarán preguntando sobre qué estará ocurriendo en Alcaudete.

Un personaje invitado perfectamente puede ser un Baharis. Querido DJ crea la "broma" o tensión que se te ocurra. Entre otras podría ser que el Baharis se mueva y actúe alrededor del fuego como una bestia al acecho y así asustar o poner nervioso a dichos humanos. Otra que invisible, vaya cogiendo objetos de los humanos que estén durmiendo y colocándolos en las pertenencias de otro u otros humanos. Puede hacer que se transforme en la imagen de uno de los guardias del comerciante y se acerque a uno de los PJs, y en voz baja lo amenace diciéndole que no saldrán ninguno de ellos con vida, o cualquier cosa que se nos ocurra. Por supuesto podemos darle oportunidad a los PJs de que detecten que algo pasa (tiradas de PER: Algo borroso pasa por delante de la hoguera. El que me habla no se parece a mi compañero (*Empatía* difícil), o no recuerda un hecho puntual, etc.

El día llegará igual de frío, neblinoso, nublado, lluvioso y oscuro como el día anterior. Se espera que exista tensión en el grupo. Avulan tratará mezquina y subrepticamente hablar de manera individual con algún PJ armado para convencerlo de que

acabe con otro PJ armado y darle a él la parte que le correspondería. Lo hará solo si se percata que tiene alguna posibilidad (un poco al estilo del Joker en el comienzo de The Dark Knight, pero menos elaborado). Y si puede lo probará con más de un intento.

Hasta pasado el anochecer no llegarán a su destino. Por el camino habrán podido vislumbrar desde lejos al menos dos cabañas. Si la inspeccionan no encontrarán nada. Ambas parecían estar ocupadas por musulmanes (ningún símbolo religioso cristiano y el tipo de mobiliario, p.e. no hay bancos). La primera ha sido abandonada hace tiempo. La segunda lleva sin habitar al menos un año y en su interior se distingue los huesos de lo que fueron dos personas humanas. Han sido roídos y esparcidos. ¿Animales u otras criaturas? No se sabe distinguir. Buena cantidad de excremento. Con. Animal podría indicar que se parecen a excrementos de perro, pero ni es seguro y son bastante grande.

Es normal que pueda haber cabañas aisladas por los montes, tras tantos años de guerra puede que abandonaran la ciudad para trasladarse lejos y evitar que los apresaran, cautivos escapados, evitar impuestos, hogar de bandidos, hombres que perdieron sus tierras, etc.

Durante el camino haz tiradas de *Descubrir* difícil. Si la pasan informa que algo parece seguirlos a través de la foresta. Les será muy difícil pillarlo. Si tratan de realizar una emboscada, el perseguidor no caerá. Pero si en un momento dado sacan *Escuchar* difícil (lo que le indicará por donde parece que se mueve el individuo) y salen corriendo, si serán capaces de distinguir, de lejos, como se escabulle entre unos arbustos por una zona que a ellos le suponga mucha dificultad el llegar, lo que parece la forma de... ¿una mujer?, pero muy sucia y desarreglada.

Lo que les sigue no es más que un Gul, avisado por Ibrahim, para que más adelante le diga que ha estado pasando por esos lares, y de paso por que es seguro que más de uno de esos hombres morirán y será una magnífica carroña para el gul. Les está siguiendo desde Fuente Amuña.

Al mediodía se habrán detenido en una pequeña poza de un arroyo. El agua es tremendamente clara y refrescante. Servirá para identificar otro punto del camino. Desde aquí se ve un acantilado de roca. En la parte de abajo se encuentra la entrada a las cuevas donde se encontrará el tesoro.

Siguiendo a septentrión rodearán la montaña y luego girando al ocaso podrán llegar hasta la base, y allí encontrar la gruta deseada. Una fisura de al menos cuatro hombres de alto delata la entrada a ella. Quizá hagan un fuego para comer algo caliente, o no.

Si aquí no ha muerto nadie (por que los PJs son unos blandengues y todavía no han matado a los hombres de Avulan), el DJ tirará el dado luego contará a los PJs y a los demás PNJ y resolverá que le ha tocado a un mercenario.

Tras mover una roca, el hombre dará un fuerte grito y se llevará sus manos a un tobillo. De allí los PJs verán como un alacrán sale corriendo en dirección a un PJ. Tienen una acción para atacar al bicho (cualquier arma, que no sea una maza o Pelea, será tirada con un -30%). Si en la segunda sigue vivo y al PJ que se dirige no se mueve, le picará (si sale la tirada) y a ver como lo curan. Si se mueve y pone tierra por medio, el alacrán desaparecerá entre las piedras y la maleza. Si lo matan y piensan usar su veneno, solo quedaría para una pequeña dosis, y siempre se extraería si tienen Con. Animal o Alquimia (Alquimia/2 si no tiene al menos Con. Animal 20%).

Del hombre de armas suponer que va a morir a los pocos días. Desde ahora tendrá fiebre y sus porcentajes se quedan a la mitad.

Suplemento.-

Lo puede jugar el DJ si considera que los PJs pueden necesitar alguna clase de ayuda, bien mágica, bien de información o bien de curación.

Si en esta parte algún PJ se aleja del resto (le da por hacer sus necesidades) como puede ser para ver si atrapa al que les sigue, deberá realizar una tirada de Escuchar fácil. Aguas arriba (o abajo según hacia donde se haya ido el PJ) verá a una pulcra mujer de mediana edad mojándose los pies en el arroyo. Sus ropas son simples, a la usanza mora, y presenta un cabello oscuro,

largo y frondoso el cual está tratando de peinárselo con las manos. Escuchará moverse al PJ y le sonreirá. Tirada de IRR muy difícil. Si no la pasa, el PJs se sentirá muy bien, ante una hermosa mujer pero como si fuera una prima lejana. La mujer le pedirá que se siente a su lado y le cuente que está haciendo por aquí (si quiere resistirse compara una tirada de la Elocuencia del *Hada Mora* con la Empatía del PJ). Si es sincero el Hada le podrá ayudar con consejos, contándole una historia de una pobre princesa que después de tener muchas riquezas lo único que deseaba al final era un compañero con quien poder confiarse y salir de su prisión de seda sin nada más que amistad pura.

O podría contarle solo la historia de una mujer que en un momento se enamoró de un joven señor musulmán. Como símbolo de esa pasión le regaló un hermoso peine. Pero el hombre empezó pronto a cambiar de actitud y cada año se volvía más irascible y amargado. Al cabo de dos años dejó de visitarla y nunca supo más de tal preciado peine. El *hada mora* podría ayudar a aquel hombre que le devolviera a ella dicho peine (peine que por supuesto estará en el cofre de las joyas del tesoro que guarda la *mora encantada*). Tras esto despedirá al PJ, mientras sigue arreglándose el cabello.

Si luego vuelve el PJ u otros PJs, ya no la encontrarán, ni aunque se internen en un calvero por donde sale (o penetre si el Pj fue aguas abajo) las aguas del arroyo y encima suya se observe una colina no muy grande, una sima, de profunda vegetación y árboles. El “hogar” del *hada mora*.

Por fin se llega a la entrada de la gruta con la penumbra de los últimos momentos del crepúsculo. Además de la altura de la grieta, se podrá afirmar que están antes la entrada por que ningún caballo querrá acercarse a esta. Se detendrán a unos veinte pasos (tener en cuenta que desde que empezó la subida por la sierra, todos han tenido que bajarse de sus monturas y llevarlas por las riendas. El PJ que se haya esforzado en seguir montado debería hacer tirada de *Cabalgar* difícil. Alrededor de unas 4 tiradas Si la falla que el DJ decida si se cae del

caballo o se rompe el animal una pata). A la mula no hay quien la acerque.

Lo acertado será que dejen a todas las bestias sujetas por las riendas a unos árboles cercanos. No habrá otra opción.

La gruta de la Mora Encantada.-

La descripción física no es complicada. Nada más acercarse a la gruta una tirada de *PERx3* podrá hacer percatarse que la parte inferior de la roca presenta un color granate oscuro. Si alguien se acerca un fuerte tufo lo echará hacia atrás.

Aquí el DJ hace tirada al azar a ver a que PJ le toca. El comerciante estará mirando hacia abajo y dirá en voz alta “¿Qué es eso?”. Si el PJ “afortunado” mira hacia abajo, pues verá como una culebra de color blanco pálido deja de mirar al comerciante y se gira para mirar al PJ. Esta criatura es una bicha, que estaba tranquila en la sombra de la gruta y han venido unos pasmadotes a molestarla. No hará nada más. Una vez que se fije en el PJ se irá de allí reptando, si antes no la matan (ver poderes de la Bicha).

El hombre que fue mordido tendrá ya suficiente fiebre como para no tener fuerzas para entrar. Se tendrá que quedar al lado de los caballos tiritando de frío.

A partir de aquí si en algún momento se presiona al comerciante para que hable y averiguar que crímenes ha cometido (bien con *Tormento*, con *Disfrazarse* haciéndose parecer por un despiadado hombre que no importa matar a cualquiera, bien por *Elocuencia* -25% amenazándole con la tortura o que se quedará sin nada, etc), el comerciante le contará todo lo realizado. Ver final del punto Avulan ibn Melez.-

La entrada de la gruta es estrecha, tal y como serán casi los túneles de su interior. Solo podrán pasar de uno en uno y en muchos casos apretujándose y de lado. Solo por la parte más baja es algo más ancha y permite, con las manos bajadas, ir llevando las armas o bolsas. Pero el DJ debe dejar clara la impresión que en la mayoría de los tramos solo se pueden desplazar y nada más. Si algo les fuera a atacar

estarían desvalidos. Claro que qué clase de animal podría atacarlo en tal estrechez.

Primero el túnel se va moviendo descendente y hacia delante. A partir de aquí que el DJ que se lo invente. Pero siempre en general, es estrecho, a veces hay que pasar de lado. Otras gateando y solo en pocas ocasiones habrá espacio para que se apretujen dos personas, pero estando encorvadas.

Así hasta que lleguen a una bifurcación en que aparecen tres caminos: dos parecen descender y un tercero a la derecha por el que habrá que escalar ligeramente y luego seguir muy encorvados.

El de la derecha no llevará a ninguna parte, o si el DJ lo prefiere, que lo lleve a otra ramificación y de aquí a la guarida de alguna criatura.

Los que van para abajo llevan al mismo lugar, pero: el de la izquierda es más pronunciado y deberán hacer una tirada de Tregar, o Tregar +50% si lo hacen con unas cuerdas atadas, para descender por una zona que es la cara de una roca que se encuentra muy lisa. Fallar es resbalar y caer. Tira Suerte. Si la saca solo se harán 1D6 PD. Si la fallan será de 1D6 +3 PD. El extra es por golpearse la cabeza con alguna roca.

RECUERDA DJ la de crear una sensación de vulnerabilidad sobre los PJs. Apenas se pueden mover bien y van siempre “restregando el cuerpo sobre las paredes”. Crea tenues ruidos que sobresalten a los PJs. Hay poca humedad y los túneles son sofocantes.

Al final llegan a una gruta amplia y el suelo parece de arena (¿no les parecerá raro a los PJs?) y allí donde brille la antorcha parecerá que se refleja en montones de oro y joyas., y cuando estén todos será en ese momento que sienten como si el suelo, se viniera abajo y ellos con él. Si quiere que hagan tiradas pero el resultado debe ser que caen. Ha comenzado el embrujo de la Mora.

Lo recomendable es hacerle una prueba distinta a cada PJ, pero si el DJ considera que es perder mucho tiempo, que la haga en grupitos o en grupo total. Pero el tipo de visión será parecido al siguiente en el que se tendrán que encontrar con tres opciones mínimo:

Llevarse riquezas, enfrentarse a algo para conseguir que se cumpla la voluntad de Dios o Allha, o sencillamente salir con una joven musulmana de la situación que se encuentre.

Siempre recuerda que el Pj está viviendo dicha situación. Es REAL. No es un sueño. El PJ sabe y recuerda por qué está es ese sitio y NO SABE NADA de que se encontraba en Alcaudete, ni de sus compañeros ni de nada más.

“EL PJ entra al gran salón del castillo donde estaba invitado por el señor de dicha fortaleza. Viene bien vestido como corresponde. Sabe que tiene que tener cuidado pues hay hombres que no están a favor de dicho señor.

Los invitados están hablando, o bailando cuando tocan los músicos, o comiendo de las viandas que hay sobre las mesas. Otros están sentados en uno cojines* bebiendo limonada.

Algunos lo saludan, y a otros los conoce el PJ. El señor está sentado a la cabecera de las mesas hablando y riendo. Un simple sacerdote está apartado y bebe un poco de vino. Su rostro muestra una enorme pesadumbre mientras mira a la gente del salón. Si se le pregunta por el estado dirá que no es capaz de refrenar el mal que se está cometiendo ante Dios, de decir la verdad que tiene ante sus ojos y a la vez perjudicar al noble y buen señor que los cobija.

Una joven de unos 14 años está sentada entre los invitados, ni próxima al señor del castillo ni lejos de él. Va vestida a la usanza musulmana. En ese momento gira la cabeza mira al PJ y le sonríe tímidamente.*

Con tirada de PER (muy fácil) el PJ observa como un religioso (parece un obispo) da algo de dinero a otro y se va con una dama por una puerta pequeña al final de la sala. Si lo persigue el mismo hombre se acercará al PJ y le dirá “*El señor del castillo ya sabe lo que hace su hermano. Aquí tenéis dos sacas de monedas de oro. Seguir solo servirá para que todos sepan lo que hace su hermano y el prestigio del señor que os aprecia caiga por los suelos*”.

El PJ también podrá ver situaciones en que dos hombres se besan. Algunas mujeres se le cae alguna joya al suelo, magníficas, y como si fuera normal alguno de los que pasan por ahí se agachan y se la quedan. De inmediato lo mismo le pasa a una joven dama y frente al PJ

le cae un collar que bien podría valer todo un torreón.

El PJ debe percatarse que de allí puede salir muy rico y seguir siendo amigo y deudor del señor del castillo, o puede proclamar las injusticias que se están dando, los pecados que claramente se están procurando a espaldas del Señor.

Cada dos por tres debe percatarse que la joven musulmana lo observa. Su cara es triste pero siempre asoma una leve sonrisa cuando se miran. A veces está sentada. Otras veces está de pie. Si el PJ va a hablar con ella, le dirá que en este ambiente no se siente bien, le gustaría marcharse de allí.

Si el PJ trata de sacarla no debe de parecer tan fácil. De inmediato un joven la cogerá de la mano y la sacará a bailar. Tirada de DESx3 o el PJ la perderá por unos momentos mientras la ve bailar de una parte del salón a otra (tiempo en el que puede ver situaciones como las anteriores descritas).

Puede surgir un perro que no deja pasar a la pareja y ladra al PJ. Si sigue le morderá como una bestia rabiosa. Las demás personas solo mirarán como si fuera un espectáculo más. O puede ser que dos hombres del señor le ruegan encarecidamente al PJ que no salgan aún de la fiesta, que sería como un insulto al señor y amigo del PJ. Si sigue pues a discreción del DJ.”

*El sueño nunca será perfecto para nadie. Si eres cristiano verás algunas cosas que desentonan con las costumbres que se tiene. Si el PJ le dice algo al DJ sobre eso que haga una tirada. Si sale crítico en RR de repente el lugar del sueño quedará vacío y solo quedará la joven hija del arif.

El final puede ser:

- ❑ que el Pj termine o salga de la fiesta con muchas joyas.
- ❑ Que el PJ desenmascare los actos que son impropios de buenos cristianos y creyentes. Muestre las injusticias.
- ❑ Que el PJ simplemente salga de allí con la joven musulmana.

Solo **el tercer final** será el adecuado. Solo eso quiere la adolescente hechizada. Que

alguien se preocupe realmente de ella, por encima de las riquezas y de lo que los hombres son capaces de hacer por el “dios” que creen (pensemos que ella está allí muerta y maldecida por que su padre la antepuso ante un dios superior).

Nada más salir del sitio, es como si entraran en un túnel y dicho Pj escuchará como un susurro al oído (incluso sentirá el aliento de la joven, y sus labios) las siguiente palabras:

*En el punto que más se aproxima a Allāh,
en el punto que más se acerca a Allāh,
en donde vivía mi padre,
quién me encadenó,
se encuentra aquello que buscas,
que mi padre ocultó.
No en el nombre de Allāh,
sino del rencor.*

¡APRISA!

NdA: EL DJ es LIBRE DE CREAR OTRO TIPO DE SUEÑO si así lo desea y no pensar en este ejemplo para nada.

Es momento que los PJs piensen. El espíritu de la joven apareció en lo alto de la torre. El punto más próximo es el más alto, y el más cercano es el más orientado al este. De día en lo alto de la torre si se fijan bien observarán que esa roca o sillar, aparenta ser más reciente que el resto de las que forman la torre. Rompiéndola encontrarán en su interior lo que más protegía el arif: una espada cuyo extremo es muy similar a un Pomo de Netzaj (Sefarat pag. 37)

Con que un solo PJ consiga superar la prueba, se encontrarán todos en una gran gruta la cual pareció que el suelo se derruía. No hay nada de esos montones aparentes de oro y joyas, solo una gruta algo grande. Del techo entra una ligerísima luz que ilumina muy tenuemente el espacio ante ellos (pero siguen necesitando las antorchas). Si la examinan podrán ver lejos a su izquierda una figura extraña, realizada en piedra, de una criatura aparentemente simiesca, entre un hombre y un mono (piensa mejor en un hombre primitivo) de un tamaño de unas tres varas. No está bien ejecutada pero se

observan claramente las garras y los dientes. Si los PJs empiezan a querer derruir la estatua con sus armas, pues que el DJ haga que una de las armas se melle y quede inservible, a ver si quieren seguir rompiendo rocas con las demás armas.

Si avanzan más al fondo, en un nicho natural, se halla el esqueleto de la joven.

A mitad de la sala un *Dibbuk* deberá atacar a uno o dos PJs (que sean guerreros, por favor). Si gana el *dibbuk* sea apoderará del PJ. Pero si pierde no se retirará para atacar otra noche, sino que en la estatua hay atado un maleficio que forzará a la criatura a penetrar en ella y en poco asaltos comenzará a moverse y atacará a los PJs (pequeño homenaje a las películas de Simbad de los años 70). Preferentemente antes de que vayan a coger los tesoros. (el DJ debería en ese momento hacer tiradas de escuchar, que vean como una sombra grande se mueve desde la mitad de la sala y luego aparece el monstruo).

Vencida la criatura y eliminado del todo el *dibbuk*, podrán seguir con su búsqueda tras el esqueleto de la joven.

Está tendido y vestido con la ropa que la vieran en los sueños. Alrededor suyo huele algo mal, como a huevos podridos. Detrás podrán ver varias cosas: Un Corán bellamente labrado con cubiertas de oro y las letras punteadas con esmeraldas. Un crucifijo de marfil con el Cristo roto y una sustancia rojiza manchando toda la cruz. Quien lo mantenga más de unos segundos en la mano, no lo suelte de inmediato y no se persigne sufrirá un hechizo de *Maldición* de inmediato. Dos cofres de hierro del tamaño de 2x2x1 y de 1x1x1 palmos. Cerrados. Forzar Mecanismo -30%. Y nada más. Aunque los cofrecitos están compuestos uno de monedas solo de oro (doblas y dinares por valor de unos 80000 maravedíes) y el otro más pequeño de piedras preciosas y algunas joyas (que bien tasado todo podría rondar los 40000 maravedíes). Indicar que sacar los cofres no será fácil y los Pjs tendrán que emplear bastante tiempo para la salida.

Es ahora cuando los PJs deberían matar o desarmar al comerciante y los hombres que le queden. Si no lo hacen el comerciante se

adelantará y sigilosamente, tratará de salir de allí el primero y /o que sus hombres ataquen por sorpresa a los PJs armados.

Si se les escapa el comerciante, éste los estará esperando cerca de la salida donde se puede extender un arma pero los que vengan por detrás deben de pasar apretándose con las paredes y sin movilidad. Les sugerirá que si quieren salir de allí les pase con los pies los objetos de valor desde el suelo y que ellos retrocedan hacia atrás.

Si esto ocurre o los PJs fueron conscientes y antes desarmaron a los otros el final será el mismo. Cuando salgan, será ya de día, les espera los soldados del alcaide con él a la cabeza. Desarmará a todos y se hará con los tesoros.

El alcaide está muy cabr.. enojado. Hasta llegar ahí ha perdido un hombre al ser atacado por algo. Y tres caballos muerto al lesionarse y tener que sacrificarlos.

En cuanto al herido que dejaron junto al árbol. Solo quedan rastros de sangre. Algo parece habérselo llevado a la espesura (el gul vino, lo remató y se lo ha llevado para comérselo). Los caballos están muy, pero que muy asustados y alterados. Los soldados también.

Solo si los PJs salieron antes que el comerciante y son muy buenos con su Elocuencia y dicen toda la verdad, quizá el corregidor no los acuse de asesinato y compinches del comerciante. Si por buen hacer, los PJs antes de la persecución dejaron recado del asesinato del secretario y que iban en persecución del comerciante, la tirada será de muy fácil.

Por supuesto todo tesoro se lo quedará el corregidor al igual que las monturas que le hagan falta. Los demás a pie. Recordemos que hasta que no se descienda de la sierra hay pocos trayectos que se puedan hacer adecuadamente subido a un caballo.

Al final el gozo en un pozo (aunque si los PJs se lo han currado y han escondido algo, seamos buenos y dejemos que no se lo descubran. Pero siempre que no sea mucho, a lo más para un caballo de monta).

Advertir que el corregidor no perdonará ni una. Su cara delata matar. Si hay algún PJ que se le quiera ocurrir usar *Elocuencia* para convencer a los soldados que se unan a ellos y

repartirse el tesoro, que haga primero tirada de *Empatía* +50% para que vea que el alcaide no está en absoluto por esa labor, y que la mano no se suelta de la empuñadura. Si aún así quiere “intentarlo” el PJ, en cuanto su palabras muestre el más mínimo asomo de rebelión, don Alfonso lo matará (recuerden que los PJs ya NO tienen armas y estarán rodeados o vigilados). No habrá excusa. Para el jugador habrá terminado la partida. Si lo están pensando mientras vayan a descender por la montaña, también se la estará jugando (el soldado puede contárselo a su señor). Tirada de *Empatía* para ver si ese soldado lo contaría o no (al 50% dicha probabilidad por cada soldado que lo intente), y luego *Elocuencia* – 30% para convencerlo.

De todas formas, sería aconsejable “sacrificar” un soldado. Al poco del comienzo del descenso, don Alfonso matará a uno de los soldados y gritará a los demás el motivo: que había escuchado las palabras engañosas y quería “robar” los cofres de nuestro bien amado rey que es a quién le corresponde, traicionando la fe de Cristo y quizá asesinando a los aquí yacientes (traducido, que los dineros son para él y una pequeña parte para el rey). Al comerciante le dirá que su muerte será mucho menos rápida.

Esperemos que con esto a los PJs se le vaya la idea de la cabeza.

Ahora vamos a hablar de las otras posibles alternativas que han podido ocurrir en este capítulo.

Ya comentamos que podría ser que los PJs no se percaten del asalto del anciano secretario, o que descubrieran muy tarde la muerte de Nihar. En este caso se enterarán por el alguacil que llamará a los PJs de servicio en la villa y les informará de la muerte del anciano, y la persecución que va a tener en breve bajo el mando del alcaide.

Si los PJs se ofrecen voluntarios para acompañarlo, el alguacil hablará y el alcaide los aceptará. Si los PJs no dicen nada o desean permanecer en la ciudad, entonces la partirá marchará en busca del comerciante y los PJs se quedarán en Alcaudete a la espera de acontecimientos.

Otro asunto más negativo es que los PJs partieran en busca del comerciante y no saquen tiradas de *Rastrear*, *Descubrir* o PER. No consigan descubrir y seguir el camino del comerciante o lo hagan demasiado tarde. En ese caso la partida del alcaide les dará caza e irán con él, bien como acompañantes si dejaron información antes de partir, bien como cautivos (salvo muy buena *Elocuencia* y pruebas de ello). El DJ es libre de llevarlos o de que vuelvan atados a la ciudad por uno o dos soldados.

Ibrahim ben Ha-Levi Eleazar

¿Quién es realmente este personaje? Pues se podía considerar como discípulo, aunque mejor es decir seguidor, del “judío” que estuvo los dos últimos años aconsejando al arif, junto a la extraña vieja venida de tierras centrales de *Ifriqiya*. Fue precisamente Ibrahim quién influyó lo necesario en el arif para hacer venir a estos dos personajes.

Y es que Ibrahim, como ya estaremos suponiendo, es un mago musulmán practicante de magia negra. Nació en Jayyān (Jaén) ya con el asedio cristiano. Perteneciente a una familia acomodada de mercaderes musulmanes que poco futuro iba ya a tener allí. Lo que perduraba de su familia, tras morir padre y hermanos varones por la guerra, mendigaba más que vivía. Allí comenzó a servir y destacar con un cristiano boticario, en realidad un alquimista. Pero quiso más y la buena o mala suerte hizo que lo dejara a favor de otro mago que se decía judío. Se marchó a *Al-Qal'a* (Alcalá la Real) donde le sirvió y aprendió. Hasta que el “judío” le dijo que ya no podía servirlo más (ya no se fiaba) y ambos se separaron. Ibrahim resolvió ir a Alcaudete en uno de esos momentos de incertidumbre de la guerra, prosperó y allí se ha mantenido hasta ahora. Se hizo pasar por converso y así se mantuvo incluso en la toma de nuevo de Alcaudete por los musulmanes al principio del siglo XIV.

Aunque Ibrahim es ciego, tiene la habilidad de poder ver. La edad empezó a afectarle pronto la vista pero logró con malas artes entablar un “pacto” con un Shaythán

(demonio). A cambio de un primer sacrificio le ha permitido/enseñado hacer un Lutin y es a través de esta criatura que ve (es decir, puede ver lo que vea esta criatura). Para conseguir más poder y lograr una vida más larga realizó una compleja invocación (*Aquelarre menor* cuyo demonio parece ser Beherito). Dicho demonio se jactaba de embrollos y engaños, pero Ibrahim cree saber lo que se le pide y ha llegado la hora de ofrecerlo: *que muchos mueran a causa de sus propios actos*.

Calaf era un *askari* que cayó en desgracia y al que le cortaron la lengua. Ibrahim supo atraerlo y ahora es su sirviente y guardaespaldas. Es completamente leal al mago.

La magia de Ibrahim ha ido creciendo con el tiempo, pero no ha alcanzado un gran poder. Con los problemas del arif se le ocurrió la oportunidad de que viniera su antiguo maestro en las oscuras artes y poder aprender algo más de él. Recordaba la historia de un antiguo ritual. Le contó la situación de la villa y que quizá el arif podría caer bajo el influjo de alguna “solución” de su antiguo maestro. Sorpresa fue el verlo llegar acompañada de aquella vieja africana, que resultó ser la enseñante y el “judío” el seguidor. Esto hizo que Ibrahim se viera muy apartado. Aceptó el papel de tercero y trató de pasar lo más desapercibido (que bien que lo ha logrado), pero a la vez aprender todo lo que pudiera.

En esos dos años uno de los conocimientos que obtuvo fue un raro conjuro de invocación en el que la bruja presentaba encerrado en el pomo de la espada del arif la “llamada a un demonio” (muy parecido al hechizo Sefirótico de nivel 6: Pomo de Netzaj. Suplemento *Sefarat*. En este caso está tergiversado y por tanto se considera como Qlipothico pues solo puede originar daño). El portador de la espada que presenta el pomo podría pedir algún deseo a dicho demonio. (Uno de los deseos fue que el demonio matara al rey Fernando IV. No lo hizo de inmediato pero la maldición que envió fue suficiente para que tuviera que dejar el asedio y más tarde muriera en Jaén).

El final terminó cuando el arif se decidió a dar el último paso para realizar un ritual que podría darle un poder como para vencer a las huestes cristianas.

Desgraciada o afortunadamente, el ritual no logró completarse, como ya sabemos, y todos fueron muertos, salvo el ciego Ibrahim que no iba a estar en el lugar. Lo que si sabía es que la espada del arif tampoco podría estar, pues el demonio que se encontraba en el pomo podía poner en riesgo la ceremonia.

Al viejo le costó averiguar dónde pudo esconderla, pero al final creyó saberlo. Desgraciadamente era un lugar muy simple pero siempre protegido y prácticamente imposible de sacarla sin llamar la atención. Así que estableció un plan: primero quiso saber las posibilidades de que una nueva expedición asediara *Hisn al-Qabdaq*. Luego trazar un plan para que el mayor número posible de soldados dejaran el recinto. Mediante unas monedas logró que un borracho de Alcalá le contara la historia al comerciante Avulan, del cuál ya sabía el interés por hacerse rico de la manera más rápida posible. Cuando supo que iba a visitar al médico, pudo antes hacer que bebiese una poción de **Discordia**, lo que hizo que apenas se refrenara ante el médico y acabara matándolo. Tuvo la fortuna de conseguir un nombre y esa era ahora su última baza. Ibrahim que sabía lo del secretario judío, al ver el nuevo interés de Avulan por hablar con el tesorero dedujo lo que pasaba y deseó ayudarlo proporcionándole un “*viejo filtro que se me obsequió hace años*”, a cambio de un precio en posesiones a comprar, ahora que se iba de Alcaudete. A la vez dejó caer algún rumor sobre el posible gran tesoro del arif para que llegara a oídos del corregidor, y también le picara la codicia.

El que a la vez aparecieran otros hombres muertos, y que las suposiciones sobre el ataque musulmán fuera tan preciso en el tiempo (amén de que también a podido pasar cierta información al walí de *Al-Qal`a*) ha sido una gran ayuda a sus planes. Si a eso se suma los asesinatos inesperados, el plan no le ha podido salir mejor. Logrado un cierto caos que quería y que al menos de diez a quince hombres de armas hayan abandonado Alcaudete ha sido un gran beneficio. Ahora con el asalto en ciernes espera poder entrar en la fortaleza, pasar al castillo y allí obtener la espada que es lo que quiere.

¿Y dónde se encuentra la espada?

*En el punto que más se aproxima a Allāh,
en el punto que más se acerca a Allāh,
en donde vivía mi padre,*

Incrustada en el bloque rectangular de mampuesto que se haya más arriba y más al este de la torre (que resulta más nuevo a la luz del día) se encuentra la espada del arif. Es una de las razones por el que el espíritu de la joven puede aparecer en lo alto de la torre, atada a una parte del tesoro del padre.

Asedio

Solo en el caso que los PJs hayan superado la prueba y animen al corregidor don Alfonso Fernández a regresar lo más rápido posible (independientemente que sean acogidos de manera favorable o hecho prisioneros), llegarán en el mismo momento que la villa resulta rodeada. Partirán de la gruta con el sol ya levantado (los hombres y bestias del alcaide necesitan unas horas de descanso). Si no fuera así saldrán ya con el sol a mediodía y llegarán a Alcaudete con el amanecer levantado.

Desde las alturas podrán observar como las tropas musulmanas están tomando posición alrededor de la ciudad. Las tropas cristianas están en las murallas y los hombres que pueden servir para la batalla están con sus herramientas esperando órdenes. No hay suficientes soldados y el plan es sencillo: aguantar a los musulmanes y si penetran, entrar todos en las murallas que rodean el castillo. Ya se han mandado correos a caballo a Martos para que vengan refuerzos. Algo menos de 4000 hombres asedian la villa.

Los PJs junto al séquito del don Alfonso Fernández llegarán algo antes del amanecer a fuente Amuña, en algo menos de una jornada de marcha intensiva (y otro caballo menos). Podrán aprovecharse con la nocturnidad que precede al alba, para pasar entre las filas de musulmanes. Tendrán un encuentro con una patrulla, correr hasta la Puerta de la Villa, dar el alto los guardas, el alcaide gritar la orden de que le abran la puerta y entrar en la ciudad como suele ocurrir con el 7º de caballería en

las películas del oeste, con los indios pisándole los talones y en el último momento.

A partir de aquí todo debería ser intensivo, y los PJs tienen un malus de -10% en armas debido al agotamiento.

El alcaide se desentiende de los PJs: o que lo encierren junto al comerciante si no demostraron su lealtad (se puede usar el cuerpo de guardia, o el extremo de las caballerizas, como celda y atándolos con argollas)⁴, o que busquen al alguacil, tras devolverse las armas, para se pongan a defender la ciudad. Se va con los cofres al castillo, seguido de un séquito de seis hombres al menos, y tratará de guardar los cofres en su habitación y de saber como está la ciudad preparada para su defensa.

Si los PJs van a ser encerrados, sería adecuado que en cuanto vean que el alguacil parte, traten de salir de allí como puedan. Apuntemos que los PJs irían en este caso DESARMADOS de sus armas principales, las que tuvieran a la vista (espadas, hachas, bastones, lanzas, etc.) No así de cuchillos u otras armas **ocultas**. Una última opción es que debido a la necesidad de guerreros por el asedio, el alcaide don Alfonso les permita volver a tomar las armas para poder enfrentarse a los musulmanes.

Nada más partir el alcaide, comienza un intento de asalto musulmán. El grupo principal por el lado de muralla occidental (Puerta de la Villa hacia abajo). Se generará un caos de gritos, hombres que tratan de subir por escaleras, flechas que vuelan, murallas demasiado extensas para los hombres que la protegen, grupos retrasados de mujeres y hombres mayores con herramientas que cortan subiendo en dirección al castillo, soldados junto a campesinos tratando de retrasar a escasos grupitos de soldados musulmanes que logran bajar de las murallas y penetrar en la villa, y al final todas las personas de Alcaudete entrando al alcázar de la villa por la única puerta que hay frente a la Puerta de Santa Ana.

Observando el mapa recordamos que el alcázar presenta una doble muralla (ver

⁴ Pensamos que debido al asedio, la planta baja de la torre que se podía usar como celda, estará mejor usada como almacén. Los aljibes en uso.

dibujo). La propia de la fortaleza, y justo debajo hay como un camino sobre otra muralla que la separa del resto de la villa. La entrada a este camino se bloquea de manera sencilla, cerrando las puertas y creando una barricada con carros cargados de piedra. Desgraciadamente esta es la muralla que todavía se estaba reconstruyendo y habrá zonas con menos altura, pero apenas influirá en la partida.

Se supone que el objetivo del grupo debe ser encontrar al viejo ciego. Si se retrasan bastante sería conveniente con que llegaran justo en el momento que el ciego acaba de terminar el ritual.

Puede que algún PJs guerrero participe en la defensa de la ciudad (esto ayudará luego a que el corregidor sea más benévolo con los PJs) y el resto de PJs busquen al ciego Ibrahim.

Si no apresaron a Mahmūd, este individuo junto a tres compañeros más, trataran en la refriega de matar a los soldados que custodien la Puerta de la Villa y abrirla. Otra ocasión para que los PJs puedan acabar con este tedioso fanático. Si no es así, supondremos que el tal Mahmūd muere allí pero logra entorpecer lo suficiente para que las fuerzas musulmanas tomen la puerta y entren.

Si los PJs SI deciden que lo más importante ahora es que al menos algún PJ encuentre al ciego (no estará ya en su casa) y lo tratan de hallar en el castillo, haz que una vez dentro lo vean en el patio (habrá bastante gente de la ciudad), que se dirige a subir la escalera hacia la puerta de la Torre del Homenaje (la antigua residencia del arif y ahora del alcaide) seguido de su sirviente. Se percatarán de cómo el sirviente mata a un soldado que hay en la puerta y como el viejo es capaz de abrir la puerta con una llave. Con *Descubrir* verán como un bicho que se mantiene en uno de sus hombros.

Aquí deja que los PJs corran, logren llegar a la entrada de la torre, en las escaleras internas tengan que luchar contra el sirviente y al final tengan que enfrentarse en las almenas con el mago. Resaltar que dispone de al menos 1 ungüento de Mal de Piedra y 2 hechizos de Sangre de dragón (explosión) para hacer

reventar el merlón donde se encuentra la espada, pero en apuros lo jugará contra sus perseguidores, y a ser posible uno por las escaleras.

Por las escaleras de entrada y dentro del castillo, solo se puede luchar en uno contra uno. Armas a distancia tampoco son posibles si está justo en la entrada de la torre, ni si está justo en la entrada de la terraza o en la **escalera** que va de la primera planta a la planta alta. Y recuerda lo de posición superior.

Que los PJs no se han decidido por buscar de inmediato al anciano y tardan bastante tal que podría ya ser media mañana, pues entonces llegarán justo tarde para ver como se hace con la espada.

Bien tras preguntar si alguien ha visto al viejo ciego, se percaten que no está en su casa, o bien cuando lleguen a la explanada del castillo los PJs podrán ver justo a las puertas de la Torre del Homenaje a don Tamayo en guardia frente a dos soldados del alcaide y al sacerdote Eurico detrás tratando de convencerlos que depongan las armas, y suban juntos para detener a un infiel y traidor. Al ver a los PJs les pedirá ayuda: deben de detener al ciego Ibrahim. Alrededor todo es confusión; la gente del pueblo por los alrededores llorando o rezando, por las murallas tirando flechas o piedras o lo que tengan a mano, y los demás soldados y hombres del pueblo a la espera evitando que puedan subir por las murallas con escala. El alcaide que se encontraba en esos momentos fuera de la torre, en la parte este de las murallas del alcázar, saldrá en compañía de varios soldados a donde se encuentran los PJs. Ya algunos soldados dan la vuelta y apuntan sus ballestas a esa zona.

No hay otra. Tendrán que luchar contra los dos soldados de manera rápida o no podrán pasar. Luego observarán como hombres de armas del alcaide aparecen dentro de la torre muertos y en la escalera se encontrarán al sirviente del ciego. Escucharán dos fuertes explosiones. Cuando lleguen arriba podrán escuchar las últimas palabras para invocar al demonio del pomo de la espada (en árabe). La espada se encuentra clavada en el suelo, justo en medio de un octógono ritual pintado en el suelo. Dentro de él una estrella de cinco puntas

orientada al sur. El pomo se derretirá y en las almenas de la torre comenzará el aire como a condensarse, aumentar la temperatura y a la vez a oler MUY mal (pero si el DJ desea que aún no haya realizado el conjuro, es libre de hacerlo).

En este momento Ibrahim solo hará dos cosas: defenderse de los PJs que le ataquen y si se ve desesperado, saltará de la torre y usará un conjuro de volar para salvarse (aunque lo vea todo el pueblo, pues su intención es salir de allí lo antes posible. Para ello usará el hechizo Rama de los Deseos en el que ha logrado introducir el de Alas del maligno), en una especie de levitación aterrizando justo tras los muros del alcázar, en medio de las casas adyacentes. Quizás un último disparo acertado de arco o ballesta pudiera darle la puntilla final, pero solo lo ejecutaría un PJ. Ahora solo le queda que la última parte del ritual se cumpla: la mayor muerte posible de personas, a mano de esas propias personas. ¿Y como será esto?

Se tardará un buen rato en la aparición del demonio. Si los PJs se quedan quietos al final aparecerá un demonio/saythan. Hablará con una “voz” como el crujido de huesos al astillarse. Solo preguntará al que sostenga la espada **¿QUE DESEO, POR MI NATURALEZA DE SER PUEDO CUMPLIRSE POR ULTIMA VEZ?**

Si el PJ que sostenga la espada pide cualquier cosa que no provoque daño, no sea malévolos dado la condición del demonio (como puede ser “vuelve al infierno” o “sana a mi compañero”), el demonio se reirá a carcajada batiente y dirá: **ESO NO ESTA EN MI NATURALEZA INFERNAL.** Y comenzará a matar a todo el que se le antoje. Los PJs serán los primeros. Precisamente esto es lo que desea Ibrahim: *las muertes se producirán por ellos mismos.*

Si el PJ pide un deseo malvado (el que sea) el demonio lo cumplirá y no volverá a aparecer. ¿Se le ocurrirá a algún PJ pedir la muerte de Ibrahim? ¿O que mate a todo musulmán? (Atención DJ: es un demonio, y por ejemplo puede decidir matar a todo musulmán de la

villa dejando caer una enfermedad. Que esta mate luego a cristianos o no es algo que NO se había pedido en el deseo. No podrá matar a todos los musulmanes por estar muchos protegidos por Dios, lo que daría lugar a fallar en el deseo).

Se puede tirar por *Con. Mágico* difícil, para que se percate que lo que ha ocurrido ha sido una invocación, no que un demonio estuviera atrapado y ha sido liberado. La invocación lo permite el pomo de la espada y por media de esta ya se ha originado y no se puede detener. Quién empuñe la espada será considerado el invocador. Y que a un demonio se le llame PARA NADA suele ser muy pernicioso (si no lo tienen en cuenta siempre se puede ayudar a los PJs con Eurico que en voz baja les advertirá que *un demonio siempre pide algo a cambio*).

Apuntar que la solicitud al demonio debe ser muy clara y concisa, o el DJ debería tergiversarla a lo peor posible. El demonio **solo podrá ejecutar actos malvados** (malvados de verdad), que es lo que le obliga la atadura del hechizo que lo obliga a asistir en el pomo de la espada, traído por la extraña bruja de tierras en las que luchó hace ya demasiado siglos, el rey Salomón, y que en este caso fue derrotado, debiendo de huir.

El final queda aquí en mano de la voluntad del DJ incluso permitiendo deseos “aceptables” si considera que sus PJs se lo han trabajado bastante para morir ahora por una simple frase.

Epílogo

Es un demonio. No se puede luchar contra él, menos aún cuanto los PJs no tienen nada especial. Si el demonio queda a su libre albedrío (se pidió un deseo “bueno” o nadie hizo caso del demonio y éste se cansó de esperar), se contará que hubo una tremenda lucha en el interior de las murallas, que los musulmanes cuando tomaron el castillo se asustaron tanto de la tremenda cantidad de gente masacrada que decidieron no entrar y cuando los refuerzos calatravos y cristianos llegaron de Martos y Jaén, los musulmanes

tomaron el camino de vuelta y volvieron al sur con lo que arramblaron del pueblo.

Los cristianos contarán que los demonios acompañaban a los infieles musulmanes y por eso la tremenda derrota y huida.

Además un mago musulmán ciego se hará más poderoso al pactar con un demonio, y otorgarle éste la posibilidad de alargar su vida... convirtiéndolo en un upiro. Más he aquí que en otro lugar se narra.

En términos de juego es que el demonio aumentará el MIEDO en términos absoluto. La mayoría de los cristianos tendrán tanto pavor por el asalto nazarí que se suicidarán matando antes a sus allegados. Algunos soldados musulmanes también se suicidarán, o saltarán de las propias murallas, por el miedo a la propia lucha. Por otra parte surgirán de cualquier hueco alacranes que picarán a otras muchas personas antes de desaparecer...para volver a los infiernos.

Los PJs que no se encuentren en lo alto de la torre podrán salvarse si sacan o un crítico en *Templanza* o en *Suerte* (a elegir)

Milagrosamente don Alfonso habrá sobrevivido, no sabe como, y apareciendo en un pequeño subterráneo debajo de la iglesia. No estará seguro de lo que ha pasado El sacerdote yacerá muerto próximo al altar, de varias heridas de flechas y alfarje (cosas de mantener la historia y no matar a don Alfonso que creo fallece en el 1327).

En cuanto a los PJs. Si lograron que el demonio se fuera, aún les quedará unos cuantos combates contra los musulmanes. Luego el asalto se detendrá. Tras unos días de lucha y asedio, el ejército musulmán verá que no le es fácil tomar la fortaleza (han llegado incluso a saltar las murallas de la villa) y tras noticias de que viene otro ejército cristiano, decidirá saquear con todo lo que pueda de Alcaudete y volver de nuevo hacia el reino nazarí.

☆ Si fueron “arrestados” por el corregidor tras la salida de la cueva, pero han luchado por la villa, y “vencieron” al demonio, don Alfonso solo les pedirá que se larguen de la ciudad. Si algún PJ estaba a su servicio, será expulsado. No querrá volver a ver a los

PJs. Si algún PJ es de clase inferior a burguesía y es seguro que mató a algún soldado, el corregidor lo ajusticiará junto al comerciante Avulan como ejemplo de castigo (solo ocurrirá con un solo PJ). No sabrá nada de demonios (aunque algo en su psique le dice que allí algo muy malo ha ocurrido).

- ☆ Si no fueron arrestados, si no que avisaron al corregidor a dónde iban, les agradecerá la ayuda y su valor, otorgándole a cada una la posesión de una casa de la villa. Además si hay un PJ sirviente suyo lo subirá de cargo. A todos les dará una compensación de forma de tierras (si es adecuado para el PJ) de unas 30 fanegas de campo de cultivo de los alrededores de la villa. Equivale a una ganancia posible de 180 maravedíes al año (a los que no parezca adecuado con su profesión se podrá sustituir por una recompensa de unos 800 maravedíes en mano). Por supuesto del tesoro no recibirán nada.
- ☆ Si el demonio se rió de ellos... pues posiblemente todos muertos (salvo algún PJ que no se encontrase en la villa).

Recompensas

- ☆ Por descubrir y detener al asesino Mahmud: +10 P.Ap.
- ☆ Por conseguir el tesoro: +10 P.Ap.
- ☆ Por detener y entregar al comerciante como asesino del médico y el secretario: +5 P.Ap.
- ☆ Por evitar la invocación del demonio y hacerse con la espada **antes** que Ibrahim: +15 P.Ap.
- ☆ Por hacer que el demonio no “quede a su libre albedrío”: +5 P. Ap.
- ☆ Por sobrevivir y quedar bien ante el corregidor: +10 P.Ap.
- ☆ Por sobrevivir pero quedar mal ante el corregidor: -5 P. Ap.
- ☆ Por una buena/mala interpretación: +/- 10 P.Ap.

Última nota: El DJ es **LIBRE** de cambiar cualquier trama y adaptarla mejor a su conveniencia: personajes, los asesinatos, el modo, aparición de criaturas, cambiar de malo y otras opciones.

Seguro que hay hechos históricos que no son acertados. Modificarlos a la realidad histórica y darlo a conocer sería incluso un favor a este humilde autor.

Advertir que la aventura NO ESTÁ testada, por lo que quizá aparezcan errores o la dificultad no esté contrastada. Esto quiere decir que el número de enemigos debería cambiar según el nivel de los PJs: sacar más o menos soldados, espías, criaturas (en vez de un dibbuk el arif llevó dos y por tanto hay dos estatuas; en vez de dos brazo tiene cuatro), y similares.

El interés por esta aventura era describir un poco el pueblo de Alcaudete. El pueblo es el principal PNJ. Así pues lo último es pedir comprensión en cuanto a la aventura, por las posibles inexactitudes y fallos existentes.

PD: La ambientación se basa en que las criaturas deben darle a los PJs sensación de que son "personas, pero raras" (el hada mora, el gul, el babuino). Aunque sepan que son criaturas, que no se lo parezcan (la mente humana trata de olvidar). Por el contrario se debe hacer más "tenebroso" la aparición de seres espirituales (mora encantada, baharis).

PPD: Excusas y perdón si el latín está incorrecto (que lo estará).

Dramatis Personae

don Alfonso Fernández de Córdoba

Corregidor y alcaide de Alcaudete

FUE: 16	Altura: 1'70 varas
AGI: 15	Peso: 164 libras
HAB: 18	RR: 85%
RES: 17	IRR: 15%
PER: 12	Templanza: 53
COM: 12	Aspecto: 16
CUL: 11	Edad: 29 años
	Suerte: 35

Protección: Loriga de mallas (5); Casco; Escudo

Armas: Espada de mano (76%) 1D8+1+1D4; Daga (65%) 2D3+1D4; Pelea (40%); Lanza Larga (60%) 1D8+2+1D4; Escudos(65%)

Competencias: Cabalgar (65%); Mando (70%); Tormento (35%), Leer/escribir (30%); Idioma (Andalucí) 20%

"Álvaro" Abulan ibn Melez

Comerciante "morisco"

FUE: 12	Altura: 1,66 varas
AGI: 11	Peso: 124 libras
HAB: 10	RR: 60%
RES: 14	IRR: 40%
PER: 16	Templanza: 40
COM: 18	Aspecto: 15
CUL: 15	Edad: 38 años
	Suerte: 49

Protección: Ropas gruesas (1)

Armas: Daga 35% (2D3)

Competencias: Descubrir 70%; Comerciar 75%; Cabalgar 20%; Elocuencia 72%; Leer/Escribir 40%; Castellano 78%; Idioma (árabe) 74%; Leer/escribir (castellano y árabe) 30%

Ibrahim ben Ha-Levi Eleazar

Mago oscuro "morisco" (y además ciego)

FUE: 7	Altura: 1'59 varas
AGI: 8	Peso: 112 libras
HAB: 17	RR: 0%
RES: 8	IRR: 101%
PER: 18	Templanza: 60
COM: 17	Aspecto: 9
CUL: 20	Edad: ≈80 años
	Suerte: 55

Protección: Ropas gruesas (1) (Es un anciano y ya siempre suele tener frío)

Armas: Estilete 30% (1D3+1)

Competencias: Conocimiento Mágico 95%; Elocuencia 95%; Leer/escribir (árabe y andalucí): 80%; Leer/escribir (castellano) 40%; Leer/escribir (hebreo) 15%; Teología (islam) 78%; Alquimia 88%; Conocimiento vegetal 83%; Conocimiento Animal 75%; Idioma (Castellano, árabe y andalusí) 75%; Idioma (hebreo) 30%; Sigilo 68%

Hechizos: Alas del maligno; Amuleto; Aquelarre Menor; Discordia; Encanto del viajero; Filtro de memoria; Guarda contra embrujos; Intuir la magia; Lámpara de búsqueda; Leche de Sapiencia; Mal de Ojo; Mal de Piedra (Ars Magna); Mal del tullido; Maldición de Gul; Polvos de hechicería; Rama

de los deseos; Robar la esencia; Sangre de Dragón; Veneno de Escorpión; Talismán de protección; y al menos 8 hechizos más entre Talismanes y Maleficios de vis prima a tertia.

Poderes especiales Tiene un Lutin al cual se le ha permitido el poder de que el mago vea lo que vea el Lutin. Por supuesto, un acto benévolo del mago y el Lutin se irá al infierno (literalmente)

Rihar ibn Sofer

Tesorero, secretario, alfaqueque, mediero y lo que se tuerce

(actualmente "pluriempleado" y antes currante)

FUE: 6 **Altura:** 1'54 varas
AGI: 7 **Peso:** 104 libras
HAB: 15 **RR:** 45%
RES: 7 **IRR:** 55%
PER: 10 **Templanza:** hace ha que la ha perdido: 20.
COM: 18 **Aspecto:** 9
CUL: 20 **Edad:** 54 años
 Suerte: 48

Protección: Carece

Armas: Carece

Competencias: Leer/escribir:80%; Idiomas (Castellano, Andalucí y Árabe) 70%; Idioma (Catalán, Valenciano y Balear) 35%; Leer/Escribir (Árabe y Andalucí) 70%; Leer/Escribir (Castellano) 55%; Comerciar 80%. Elocuencia 80%; Empatía 85 %

Nota: SIEMPRE saldrá del alcázar protegido por al menos 2 soldados.

Pablo Meléndez

Alguacil

FUE: 16 **Altura:** 1'66 varas
AGI: 15 **Peso:** 140 libras
HAB: 15 **RR:** 75
RES: 20 **IRR:** 25
PER: 11 **Templanza:** 55
COM: 13 **Aspecto:** 14
CUL: 8 **Edad:** 33 años
 Suerte: 32

Protección: Coracina (5); Casco; Escudo

Armas: Hacha de armas (72%)
1D8+2+1D4; Pelea (33%); Cuchillo (40%)
1D6+1D4

Competencias: Cabalgar (30%); Sigilo (42%); Escuchar (60%); Esquivar 60%; Idioma (andalucí) 45%; Mando 40%

Soldados de Alcabdete

FUE: 15 **Altura:** variable
AGI: 15 **Peso:** variable
HAB: 15 **RR:** 75%
RES: 15 **IRR:** 25%
PER: 15 **Templanza:** 50
COM: 6 **Aspecto:** variable
CUL: 5 **Edad:** variable
 Suerte: 26

Protección: Gambezón reforzado (3) y Capacete (2); Escudo de madera

Armas: Lanza corta (1D6+1+1D4) o Hacha de Armas* (1D8+2+1D4) 50%; Ballesta 40%; Daga 35%

Competencias: Cabalgar 40%; Escudo 50%; Escuchar 35%; Descubrir 40%; Rastrear 35%

Nota * Se ha buscado para los nobles un ejército de armas buenas y baratas, y les sale lanzas cortas y hachas de armas.

Calaf

Antiguo soldado y "guardatodo" de Ibrahim

FUE: 20 **Altura:** 1'79 varas
AGI: 16 **Peso:** 180 libras
HAB: 18 **RR:** 60%
RES: 20 **IRR:** 40%
PER: 12 **Templanza:** 48
COM: 4 **Aspecto:** 17
CUL: 5 **Edad:** 34 años
 Suerte: 21

Protección: Gambeson (2)

Armas: Maza de armas 73% (1D8+2+1D6); Almarada 50% (1D4+2+1D4); Pelea 45% (1D3+1D4)

Competencias: Sigilo 55%; Esquivar 54%

Nota: Ibrahim NO sale nunca si no es acompañado de Calaf.

Alahmūd

Jornalero (pechero) y aprendiz de asesino en serie

FUE: 14 **Altura:** 1'63 varas
AGI: 12 **Peso:** 134 libras
HAB: 15 **RR:** 70%
RES: 14 **IRR:** 30%
PER: 17 **Templanza:** 54
COM: 8 **Aspecto:** 12
CUL: 5 **Edad:** 21
 Suerte: 30

Protección: Carece

Armas: Cuchillo 38%; Pelea 28%

Competencias: Conoc. Área (Alcaudete) 70%; Correr 30%; Empatía 30%; Mando 35%; Ocultar 30%; Sigilo 42%

don Tamayo de Fuendía

Mayor de los freires de la Orden de Calatrava en Alcabete

FUE: 20 **Altura:** 1'79 varas
AGI: 15 **Peso:** 180 libras
HAB: 12 **RR:** 45%
RES: 17 **IRR:** 55%
PER: 12 **Templanza:** 61
COM: 10 **Aspecto:** 11
CUL: 15 **Edad:** 35 años
 Suerte: 37

Protección: Lóriga de mallas (5); Bacinete (4)

Armas: Espada mano 80% (1D8+1); Maza de armas 90% (1D8+2+1D6); Daga 15% (2D3)

Competencias: Cabalgar 85%; Empatía (75%); Elocuencia 75%; Esquivar 80%; Mando 50%; Teología 70%; Hechizos:

Curico

Sacerdote y freire de la Orden de Calatrava

FUE: 10 **Altura:** 1'70 varas
AGI: 14 **Peso:** 126 libras
HAB: 12 **RR:** 90%
RES: 14 **IRR:** 10%
PER: 12 **Templanza:** 63
COM: 18 **Aspecto:** 16
CUL: 20 **Edad:** 38 años
 Suerte: 50

Protección: carece

Armas: Clava* 40% (1D6)

Competencias: Empatía (88%); Elocuencia 90%; Escuchar 70%; Leer/escribir (latín): 85%; Idioma (Latín) 85%; Idioma (andalusí y árabe) 45%; Teología 95%; Teología (islám) 40%

Rituales: Tertius Ordo

* Solo la llevaría en casos muy excepcionales, como puede ser al final de la partida. Otra cosa que la utilice.

Milicia

Peones (entiendase en lo militar) y campesinos

FUE: 12 **Altura:** variable
AGI: 12 **Peso:** variable
HAB: 12 **RR:** 70%
RES: 12 **IRR:** 30%
PER: 10 **Templanza:** 50
COM: 10 **Aspecto:** variable
CUL: 6 **Edad:** variable
 Suerte: 26

Protección: Carece

Armas: Lanza corta: 30% (1D6+1);

Aperos de labranza 40% (1D6)

Competencias: Correr 35%

Hombres de armas de Abulan

FUE: 16 **Altura:** 1'67 varas
AGI: 14 **Peso:** 140 libras
HAB: 15 **RR:** 75%
RES: 15 **IRR:** 25%
PER: 14 **Templanza:** 44
COM: 5 **Aspecto:** 13
CUL: 4 **Edad:** 26 años
 Suerte: 23

Protección: Velmeiz (2); Brazales (2)

Armas: Bracamante 55% (1D6+2+1D4); Daga (35%) 2D3+1D4

Competencias: Cabalgar 38%; Descubrir 40%; Esquivar 40%

Soldados Nazaries

FUE: 15 **Altura:** variable
AGI: 15 **Peso:** variable
HAB: 15 **RR:** 70%
RES: 15 **IRR:** 30%
PER: 15 **Templanza:** 50
COM: 6 **Aspecto:** variable
CUL: 5 **Edad:** variable
 Suerte: 26

Protección: Gambazón (2) y Capacete (2);

Adarga

Armas: Lanza corta (1D6+1+1D4) o Hacha de Armas* (1D8+2+1D4) 50%; Arco Corto 50%; Cuchillo 35%

Competencias: Cabalgar 40%; Escudo 50%; Escuchar 35%; Descubrir 40%; Rastrear 35%

* No menos que los otros nobles cristianos: muy útil y económico.

CRIAATURAS

Lutín

FUE: 1 **Altura:** 0,1 pie
AGI: 20 **Peso:** 1 onza
HAB: 10 **RR:** 0%
RES: 6 **IRR:** 115%
PER: 28
COM: 0
CUL: 16

Protección: carece

Armas: carece

Competencias: Esquivar 75%; Escuchar 90%; Sigilo 90%

Hechizos: 3 hechizos de magia negra (goécia)

Poderes Especiales: Vuelo

Nota: El lutín no siempre acompaña a Ibrahim cuando sale a la calle. Si lo hace sale oculto entre sus ropajes. En la casa suele vigilar a los foráneos desde lo alto, gracias al pasillo por encima del patio, o escondido entre los muebles, telas y cojines.

Mora Encantada (Falihia)

RR: 0%
IRR: 115%

Protección: Una mora encantada es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectada por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlas.

Armas: carece

Competencias: carece

Hechizos: carece

Baharís

FUE: 12 **Altura:** 1,50/1,60 varas
AGI: 10 **Peso:** 110/130 libras
HAB: 25 **RR:** 0%
RES: 8 **IRR:** 125/150%
PER: 40
COM: 16
CUL: 28

Protección: Inmunidad a todo tipo de armas que no sean mágicas.

Armas: Carecen.

Competencias: Elocuencia 65%, Conocimiento Mágico 90%, Cantar 10%, Alquimia 115%, Escamotear 110%.

Hechizos: Pueden aprender cualquier hechizo, excepto los de vis septima, aunque les gustan especialmente los hechizos de Polvos de Seducción, Discordia, Atadura de Eunuco y Cadena de Silcharde.

Poderes Especiales: Pueden volverse invisibles a voluntad.

Alacrán

El alacrán es un animal tan insignificante que no merecen indicarse ni siquiera sus características físicas.

Protección: Carecen.

Armas: Picadura 80% (Veneno).

Competencias: Correr 100%, Sigilo 60%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales: Picadura Venenosa: El que sea afectado por la picadura de un alacrán deberá hacer una tirada de **Resistencia x1** y obtener un éxito crítico. Si falla, morirá a los pocos días, pero si la consigue a partir de ese día será inmune a cualquier otro veneno que proceda de un animal.

Bicha

FUE: 1 **Altura:** 0,25/0,50 varas
AGI: 6 **Peso:** 2 libras
HAB: 0 **RR:** 10%
RES: 2 **IRR:** 90%
PER: 1
COM: 0
CUL: 0

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Sigilo 80%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales: *La Mala Suerte:* Todo aquél que vea a una bicha y no haga el mencionado ritual (si lo conoce) o haga una tirada de RR a la mitad de su porcentaje, sumará un 30% a sus posibilidades de obtener una pifia en todas sus tiradas durante las próximas 1D4+2 horas. Por ejemplo, si una tirada tenía unas posibilidades de pifiar de 96-00, ahora serán de 66-00.

Dibbuk

Las características de un *dibbuk* varían según el animal o criatura mágica que fue anteriormente.

RR: 0%

IRR: 125%

Protección: Un *dibbuk* es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlos.

Poderes Especiales: **Posesión del Durmiente:* Si un personaje se encuentra en un lugar impuro y se echa a dormir puede recibir la visita de un *dibbuk*. La víctima deberá hacer entonces una tirada de RR con un penalizador igual a los puntos de IRR que tenga el *dibbuk*

por encima de 100 (si es un *dibbuk* con 150% en IRR, el penalizador será de -50%). Si falla, la víctima soñará que se encuentra completamente armado delante de una criatura (el animal o criatura que fuera antes el *dibbuk*) y deberá luchar contra ella —siguiendo las reglas de combate habituales e incluso pudiendo utilizar magia—: si vence el personaje, el *dibbuk* huirá y no atacará a nadie más esa noche; pero si vence el *dibbuk*, se apoderará del cuerpo del durmiente y éste se transformará en un ánima errante. Claro que si el cuerpo del poseído llega a 0 PV, el *dibbuk* también huirá y la víctima regresará a su cuerpo para descubrir que está agonizando, aunque si consigue reponerse de sus heridas podrá ser él mismo.

Babuino grande

FUE: 15 **Altura:** 1 vara
AGI: 18 **Peso:** 140 libras
RES: 13 **RR:** 50%
PER: 15 **IRR:** 50%
 Templanza: 50%

Protección: Carece

Armas: Mordisco 50% (1D6) ; Garras 40% (1D4).

Competencias: Saltar 70%; Esquivar 40%

Australopithecus

FUE: 30 **Altura:** 3 varas
AGI: 5 **Peso:** 380 libras
RES: 35 **RR:** 50%
PER: 13 **IRR:** 50%
 Templanza: 50%

Protección: La roca se ha transformado en un “ser vivo” dejando una protección de 5.

Armas: Mordisco 50% (3D6);

Manotazo/Garras 40% (1D4+3D6), Pelea 25%

Competencias: Esquivar 20%; Agarrar 50%*

Poderes especiales:

* Altura: Debido a su altura, si los PJs desean poder alcanzarle en la cabeza, sería necesario saltar, por lo que antes de las acciones de ataque deben decir si quieren poder golpear en la cabeza. Si es así tendrán un malus de -10% a golpear. Si es que no, solo podrán acertar de tronco para abajo.

*Solo morderá si la víctima está caída en el suelo. En ese caso la agarrará, la llevará asta la boca y morderá la cabeza. Esto es una acción extendida.

*Sus golpes son equivalentes a un arma pesada.

Nota: La criatura está pensada para un máximo de 3 PJs luchadores (+50% armas medias). Si el grupo dispone de 4, 5 o más miembros luchadores se recomienda al DJ: para 4 o 5, aumentar la RES (+10) así como armadura a 6, y que la bestia disponga de 4 brazos (o más difícil sacar dos *dibbuk* y con ello dos esculturas-bestias).

Gul

FUE: 13 **Altura:** 1,30 varas

AGI: 27 **Peso:** 74 libras

HAB: 8 **RR:** 0%

RES: 16 **IRR:** 125%

PER: 25

COM: 7

CUL: 5

Protección: Carecen.

Armas: Mordisco 50% (1D6+1D4).

Competencias: Esquivar 45%, Correr 60%, Rastrear 90%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Aullido: Todo aquél que escuche el aullido de un gul pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50% durante 1D6+10 asaltos (en el caso de que sea una mujer embarazada, además abortará). No es posible tirar ni RR ni Templanza para evitarlo.

Metamorfosis: Un gul puede convertirse en humano (normalmente en mujer) durante el día, pero al llegar la noche adoptará de nuevo su verdadera forma.

Parálisis: Si un gul consigue dar tres veces la vuelta en torno a una persona o animal, y éste falla una tirada de RR, quedará paralizado por completo durante 1D10 asaltos.

Shaythán (Demonio Menor)

Gerith

Es un Demonio Menor. Los PNJs no tienen nada que hacer (salvo ganar 2D10 de IRR si fallan tirada de IRR con un penalizador de -50%)

Y aquel PJ que pidió el deseo, más vale que se vaya preparando un Voto (pag. 267) para ver si en un futuro le es perdonado el terrible pecado cometido al solicitar un “favor” a todo un Demonio.

Hada Mlora

FUE: 15 **Altura:** 1,75 varas

AGI: 25 **Peso:** 120 libras

HAB: 25 **RR:** 0%

RES: 20 **IRR:** 150%

PER: 20

COM: 10

CUL: 15

Protección: Son inmunes a todo tipo de daño físico, aunque se vean afectadas por la magia.

Armas: Carecen.

Competencias: Conocimiento Animal 95%, Cantar 75%, Sigilo 85%, Elocuencia, 70%

Hechizos: Cualquiera que no sea de magia negra.

Poderes Especiales:

Cambiar de Aspecto: Pueden adoptar cualquier forma siempre que no supere (o sea inferior) en una vara a su verdadero tamaño. La transformación se lleva a cabo en un solo asalto.

Apéndices.-

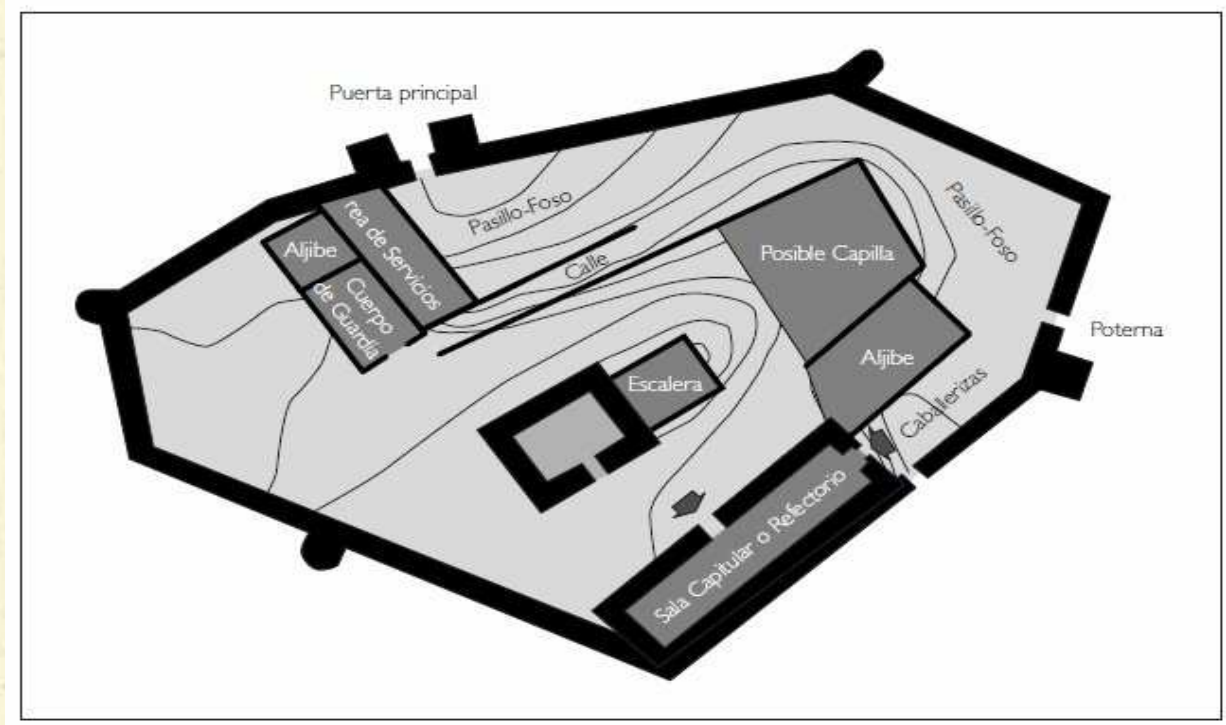
Horas canónicas:

- Maitines: medianoche
- Laudes: al amanecer, habitualmente sobre las 3:00
- Prima: Hora en la que sale el sol, aproximadamente las 6:00 de la mañana
- Tercia: Tercera hora después de salir el sol, las 9:00

- Sexta: mediodía, a las 12:00
- Nona: sobre las 15:00
- Vísperas: tras la puesta de sol, habitualmente sobre las 18:00
- Completas: antes del descanso nocturno, sobre las 21:00 o incluso bastante antes

Castillo

Se insertan algunas imágenes sobre el castillo, todas basadas en las páginas web que hago referencia al final (espero los autores no lo consideren inapropiado, en su caso las retiraría de inmediato)



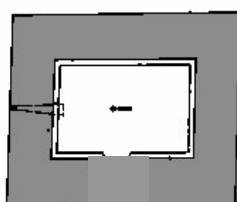
La zona entre el “refectorio” y el cuerpo de guardia estará ocupada por pequeñas construcciones de madera donde se ubican la herrería, carpintería, y demás talleres necesarios dentro de un castillo o fortaleza así como algún gallinero, conejera y similar.

Se recuerda al DJ que la iglesia y claustro habrían sido derruidos, esta zona estaría sin edificar, con cascotes donde estaría la iglesia y se supone que lo que debajo fuera la cripta, fue donde se aprovechó para tratar de realizar el ritual, y que los cristianos destruyeron y derrumbaron.

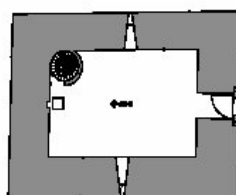




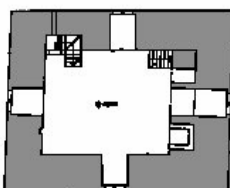
Puerta principal



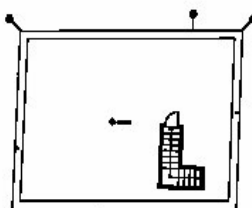
PLANTA BAJA Planta baja



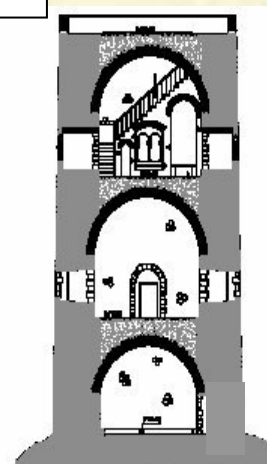
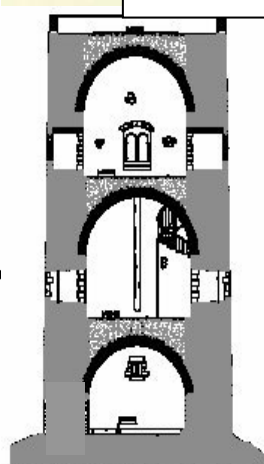
PRIMERA PLANTA Primera Planta



PLANTA ALTA Planta Alta



PLANTA DE TERRAZA Terraza



Planta baja: Por estar en frontera han tapiado la puerta y ahora se usa como almacén. Un hueco comunica con la primera planta. Se puede utilizar como aljibe que recoge el agua de lluvia que cae en la terraza

Primera planta: Es por donde se entra a la Torre, mediante una escalera de piedra que asciende hasta su puerta. Es la sala del castillo y lugar de recepción del corregidor con cualquier miembro de la villa. Aquí duermen

hombres allegados al corregidor (escuderos y amigos infanzones). Unos cofres guardan sus pertenencias.

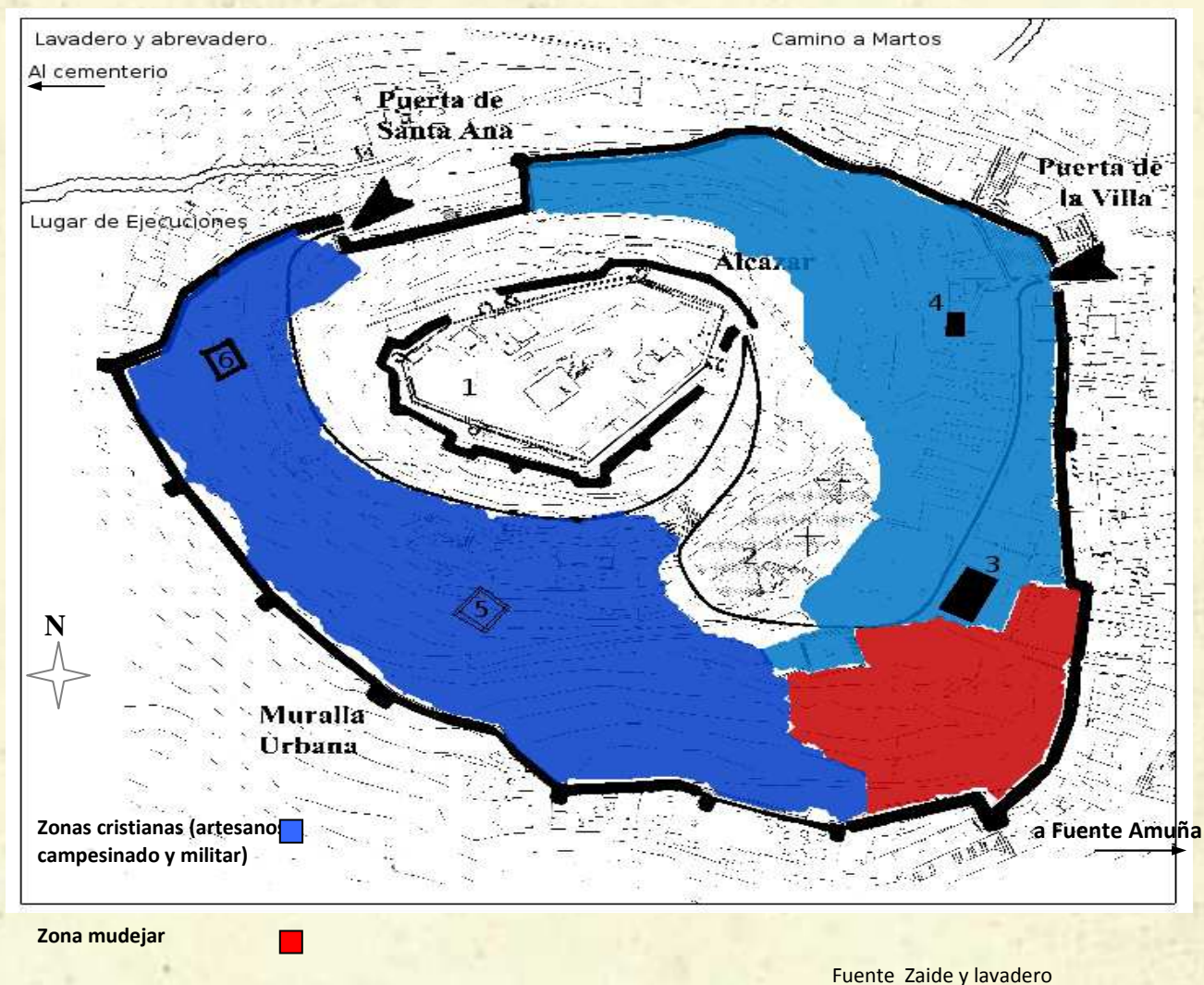
Planta alta: Dividida en dos, permite dormir al corregidor y al secretario aparte.

Terraza: Exterior donde se ubica la enseña de Castilla y desde donde mejor se vigilan los alrededores de la villa.

Plano de Alcaudete

Es solo ficticio e imaginado por el autor de esta aventura de rol en cuanto a posible disposición de los habitantes y edificios. Las carnicerías y comercios que generan desperdicios se encuentran bien a la entrada del pueblo por puerta de la Villa, y recorriendo la muralla hasta llegar hasta la sexta torre por el sur (las zonas más bajas del pueblo y de pendiente al río, por donde podrían salir las aguas sucias tras pasar el lavadero).

- 1.- Alcázar 2.- Iglesia 3.- Casa donde se hospedan los calatravos
4.- Taberna 5.- Casa de Ibrahim 6.- Casa de Avulan



Casa de Ibrahim ben Ha-Levi Cleazar

En la casa solo viven de manera permanente el ciego Ibrahim y su ayudante personal Calaf. No obstante paga a familias vecinas para la ayuda de la casa, y en especial la comida. A veces se la hacen en la casa, otras se la traen hecha. En la casa se hacen notar los pájaros y es constante que algún jilguero esté cantando. Hay jaulas en los patios.

1.- Zaguán. Sirve de entrada (acodada). Unos cojines y taburetes ayudan al visitante si tiene que esperar aquí.

2.- Despensa. Pequeña habitación que sirve de despensa y almacén.

3.- Patio principal. Una alberca en el centro ayuda a recoger agua de lluvia. Les ayuda un pozo que en época de pocas lluvias apenas mantiene agua. Vegetación y un banco con cojines ayuda a pasar horas en el patio.

4.- Establo. Pequeño establo para el mantenimiento de una mula. La tienen para cuando Ibrahim tenga que salir a alguna parte que esté lejos y/o esté cansado. También se crían ahí unas gallinas y un ganso que se suelta en el patio para avisar de intrusos.

5.- Cocina y despensa. Pueden asistir las mujeres de la familia vecina a quién Ibrahim le paga para que les haga las comidas y cada determinados días limpien parte de la casa. Pueden dormir aquí, en caso que les haga falta, así como cualquier otro sirviente. Las mayorías de las actividades de la casa se encarga Calaf.

6.-Salón. No es muy grande pero también sirve de recepción si tiene a alguien a quien considere. Una silla amplia y un diván le ayudan mejor que si tuviera que tumbarse en cojines, a la usanza musulmana. En toda la casa se mezclan mobiliario musulmán y cristiano. Una cruz decora la pared frente a la puerta. La riqueza de Ibrahim se denota en que a parte de cofres aquí muestra unos estantes de madera con algunas figuras, juegos (como unos dados) y a mano varios platos, vasos, jarras e incluso juego para el te. Así tiene los objetos más a mano y le ayuda a alcanzarlos mejor. Se observa arriba un pequeño hueco cuadrado (no cabe un adulto normal) que comunica con la habitación superior. Permanece parte de lo que era el hueco de escalera que comunicaba las habitaciones de las mujeres con esta habitación (así podían bajar abajo si que se les viera desde el exterior).

7.- Sala de baño. Una pequeña piscina cubierta cuya agua se calienta ayudada por una pequeña caldera. En invierno además ayuda a calentar aire que circula por debajo del salón y de los pisos superiores de esa ala por medio de tuberías.

8.- Patio interior. Rodeado por un muro alto que llega hasta la segunda planta. Dispone de varios pequeños huertos, una pequeña fuente. Un caminito de tierra bordea el muro y permite andar por todo el patio. Algunos jilgueros permanecen aquí encerrados en jaulas y algunas perdices. Los gorriónes se han acostumbrado a posarse aquí. También paran por voluntad propia algunas palomas torcaes.

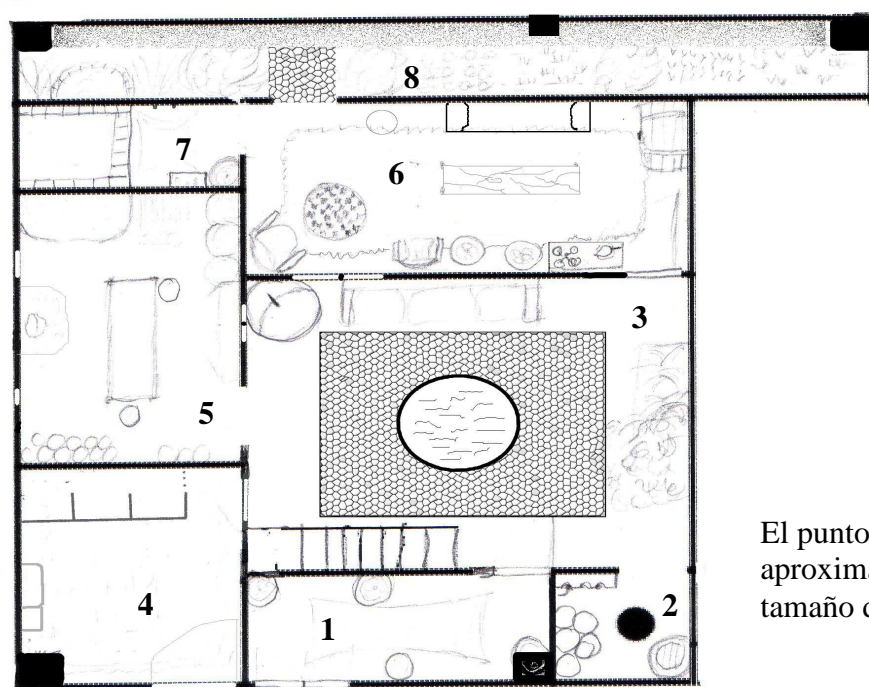
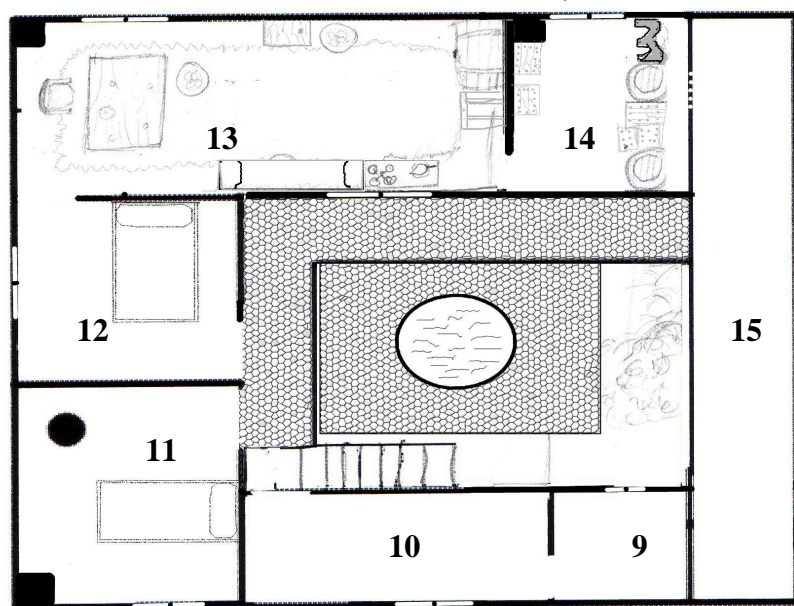
9.- Almacén. Pequeña sala para almacenamiento. Hay herramientas y armas para Calaf. Se pueden encontrar alguna daga, un hacha y dos lanzas cortas.

10.- Habitación. Una sala que a todas luces no se usa y parece que puede servir para alojar a alguien de fuera, como un invitado, si eso fuera necesario. Un colchón, un mediano arcón de madera, y elementos de aseo componen esta sala.

11.- Habitación de Calaf. Consta de su lecho, una alfombra en el suelo, cojines y dos arcones donde guarda sus cosas (incluso monedas a discreción del DJ). También están a mano sus armas principales.

12.- Habitación de Ibrahim. Toda esta sala hubiera sido las habitaciones para las mujeres e hijos de un musulmán. Dormitorio laboriosamente decorado con buenos materiales. Los objetos son simple pero de calidad. Un pequeño cofre guarda su joyas y abalorios usados a menudo (anillos, y un colgante con la medalla de un santo). Paredes cubiertas por telas claras. Sobre una mesita hay un crucifijo de mesa. Su base se puede desenroscar (se necesita cogerlo y luego *Descubrir* muy difícil) y de su interior se extrae la llave que abre el cofre pesado de la siguiente sala.

13.- Sala de Ibrahim. En esta sala se pasa la mayor parte del tiempo Ibrahim. La antigua sala de estar para mujeres se ha reconvertido en otra sala para Ibrahim cuando no le apetece bajar. Parecida a la de abajo, dispone también de un escritorio con tinta y utensilios de escritura. Apenas se usa. Otro diván, sillas de mimbre, cojines, alfombras, arcones y elementos decorativos completan la sala. En un cofre (muy recio y dura cerradura), se guardan las escrituras y posesiones de Ibrahim, así como buena parte de su fortuna en monedas. Se necesitan al menos cuatro personas para llevárselo por el extra de peso que tiene. La base es de hierro y formado de las maderas más duras (no arderá a menos que se meta en un horno, o con aceites). En su interior está la llave de la puerta de la sala oculta.



El punto negro representa aproximadamente el tamaño de una persona

14.- Pajarera. En realidad es una sala que sirve también para almacenar trastos viejos, pero la aprovecha Ibrahim para mantener una palomera y para observar el castillo que desde ahí se ve muy bien (incluso se puede vislumbrar la ventana donde duerme el corregidor). Huele mal por los excrementos de las aves, pero el suelo parece que se limpia cada cierto tiempo. En la pared del fondo se aglutinan muchos trastos que parece no se usan: sacos vacíos, cestas de esparto, mimbre, algunos toneles, herramientas, lo que al DJ se le ocurra, una yunta y muchas jaulas (estropeadas y válidas). También aquí se encuentra la puerta que da a la sala oculta. Todo está puesto de tal forma que parece que se enganchan unas cosas con otras, por lo que solo tres o cuatro objetos se pueden

coger (a discreción del DJ, como puede ser una jaula, una cesta...). El resto parece estar enganchado entre sí. Realmente si el PJs dice que se para “a observar las jaulas” y acierta con Descubrir difícil, percibirá que están unas enganchadas con otras, entre media se incrusta el mango de lo que podría ser una guadaña. Si se extrae este “barrote”, y se tira con cuidado de ciertas jaulas, casi todas ellas con varias otras dejan un hueco para pasar por detrás y tras los tolones se vislumbra una puertecita de algo más de un metro de alto. Si los PJs no quitan nada pero se dedican a tratar de mirar tras todas esas jaulas, con una tirada de PER quizá puedan vislumbrar que hay una puerta tras los toneles.

El viejo dirá que era la puerta que quedaba en la habitación tras remodelar toda esa sala. Entonces contará a los PJs que esa parte corresponde al edificio vecino y que no se quitó por los trastos y por que la obra se hizo desde el otro lado, tapiando y nada más. La puerta es muy resistente.

15.- Sala oculta. Esta sala se ha mantenido cortando algo del ancho de las habitaciones de esa ala del edificio. Desde fuera no es apreciable (no se observa cuando acaba la casa del ciego, y cuando empieza la de los vecinos). Este lado del edificio lo “donó” el ciego a sus vecinos*. Por tanto es prácticamente imposible detectarla, a menos que hagan agujeros o te pongas a contar pasos (¿mates en la edad media? ¡Qué jugador siquiera sabe leer/escribir!). Aquí hay unas pocas estanterías con tarros de hierbas, elementos básicos y elementos escabrosos para conjuros. Largas velas y candelabros ayudan a iluminar esta sala cuando Ibrahim se “pone a trabajar”. Lo hace gracias a la ayuda de visión de su *latín*, aunque muchos de los lugares y estantes los reconoce por su asiduidad y tacto. También se podrá encontrar algún talismán terminado o por terminar. Todo a opción del DJ (pero sin pasar de vis cuarta y debe ser de magia negra).

. Por lo general, Ibrahim atenderá a las visitas entre el patio central y el salón donde es muy fácil observar a la gente a través de su *lutín* camuflado desde las alturas (pasillo, arbustos y escaleras). Siempre puede alegar que lo que han visto es un pájaro, probablemente una paloma.

Los puntos negros representan aproximadamente el tamaño de una persona.

La casa del comerciante Avulan la puede considerar el DJ parecida a esta pero algo más grande (con el ala que falta) y donde viven al menos tres guardas y dos familias además del comerciante

Índice Cronológico (¿?)

- ♦ -1212: Victoria de los cristianos ante los musulmanes en las Navas de Tolosa.
- ♦ -1228: Fernando III entrega a la Orden de Calatrava la fortaleza de Martos con todos sus términos, así como Porcuna, Víboras y veinte yugadas de tierra en Arjona, cuando las mismas fueran conquistadas.
- ♦ -1225; 1240 y 1245: *Hisn al-Qabdaq*, conocida como Alcaudete por los cristianos, núcleo fortificado perteneciente a la Cora de Ilbira (Granada), y dependiente del partido de Alcalá la Real (*Qal`at Yahsub*), es conquistada por los cristianos por Fernando III (o fue en 1242). Se otorga Alcaudete y Priego de Córdoba a la Orden de Calatrava.
- ♦ -1300: La Orden de Calatrava pierde Alcaudete a manos de Muhammad II.
- ♦ -1312: Muere "en Jaén" el rey Fernando IV que estaba sitiando Alcaudete. Recuperación de Alcaudete por el infante don Pedro. La Orden de Calatrava solo recibe derechos eclesiásticos.

NOTA: Estas vicisitudes hacen que durante los siglos XIII y XIV, la población disminuyera notablemente, quedando sólo la guarnición militar. Las casas eran pocas y dentro del recinto amurallado. A mediados del siglo XIV queda definitivamente en poder de los cristianos, así como Alcalá la Real, lo que hace que ya no se encuentre en primera línea con los árabes. Alfonso XI concede privilegios con objeto de atraer nuevos habitantes y poco a poco éstos aumentan, así como las edificaciones.

- ♦ -1328: Alfonso XI otorgó el “fuero de Córdoba” a la villa de Alcaudete. El cargo de alcaide lo ocuparon los Fernández de Córdoba, aunque subordinados a los intereses del monarca, por lo que los pobladores de la villa reciben los mismos privilegios y franquezas que disfrutaban los moradores de la antigua ciudad califal.
- ♦ ((-1340: Alfonso XI reconquista Alcaudete definitivamente ¡wiki!))¿¿??
- ♦ -1351: Alcántara vuelve a manos de la Orden de Calatrava por mandato del rey Pedro I para atraerse partidarios a su causa.
- ♦ -1369: Tras la muerte del rey Pedro I, sube al trono Enrique II Trastámara (¿se le vuelve a otorgar realengo a Alcaudete?)
- ♦ -1385: Don Alfonso Fernández de Montemayor, Adelantado Mayor de la Frontera (1380), obtuvo la donación en mayorazgo del señorío de Alcaudete por parte de Juan I. La villa quedó adscrita al señorío de los Montemayor, pasando de realengo a señorío.
- ♦ -1408: asedio al que sometió la plaza el rey Muhammad VII, que tras tomar la población y parte del castillo tuvo que abandonarla ante la tenaz resistencia presentada por los sitiados al mando de D. Martín Alonso de Montemayor.

Una idea sobre Alcaudete

A continuación se deja unos enlaces que ayudarán mucho a hacerse una idea de cómo podría haber sido la ciudad de Alcaudete y que ayudarán en la ambientación del módulo:

- Página sobre Alcaudete y distintos Puntos de Interés.-
<http://www.redjaen.es/francis/?m=c&o=5461&letra=&ord=&id=66790>
- Artículo sobre Las defensas de Alcaudete (con interesantes ilustraciones y reconstrucciones de la muralla)
http://www.ujen.es/revista/arqym/PDF/R13_1/R131_3_Castillo.pdf
-

Bibliografía y Webgrafía

No hubiera posible la realización de esta aventura sin la ayuda de los siguientes documentos y páginas web.

- Jose Luis y Juan Carlos Castillo Armenteros. *Defensas de Alcaudete en época almohade.*
- Jose Luis y Juan Carlos Castillo Armenteros. *La organización militar de la Orden de Calatrava en el Alto Guadalquivir a través de las investigaciones arqueológicas*
- Universidad de Granada. Manantiales y Fuentes de Andalucía. *Fuente Amuña (Alcaudete, Jaén)*
- Carlos de Ayala Martínez. *Un cuestionario sobre una conspiración. La crisis del maestrazgo de Calatrava en 1311-1313.*
- Red Jaén_Francis
<http://www.redjaen.es/francis/>
- Universidad de Jaén
www.ujen.es/revista/arqym/PDF/R13_1/R131_3_Castillo.pdf
- Asociación Cultural Amigos de Alcaudete
<http://www.amigosdealcaudete.com/index.htm>
- Wikipedia (Historia de Alcaudete)
http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Alcaudete

- ADSUR. Asociación para el Desarrollo Rural de la Sierra Sur de Jaén
http://www.adsur.es/turismo_historia_cronologia_1260-1300.php
- Blog Doña Mencia. Villalegre
<http://donamencia.blogspot.com.es/2007/09/el-ladern-en-la-edad-media-iv.html>
- Andalucía. Turismo digital.
<http://www.andaluciaturismodigital.com/noticia.asp?idcontenido=5069>
- Fundación de Medinaceli
<http://www.fundacionmedinaceli.org/casaducal/fichaindividuo.aspx?id=394>

Nota final: El logo del macho cabrío y de Aquelarre son obra de Arnal Ballester (extraído del recopilatorio *Aquelarre Apócrifo* por Antonio Polo)

La **Opcionales** son colocadas por no terminar de convencerme como ha quedado el asunto de Mahmud (al menos la he retocado 4 veces), no obstante creo que es preferible para la historia que no se usen, pues quizá se podría apresar demasiado pronto al asesino y quitar presión a la otra trama que es la más importante.

Reacuérdesse que la actitud de Ibrahim es la de un converso total, que se arrepiente y se “mortifica” por haber sido musulmán y que acepta la ceguera como castigo por ello.

Por cualquier incongruencia, error o exagerado “disparate”, espero se me perdone y se corrija en vuestras futuras adaptaciones. Y que la aventura resulte interesante y sobre todo, que sea jugable y divertida, y atraiga la atención por esta zona de frontera.