

Specus Despertilionum

(La Cueva de los Murciélagos)

por Juan Pablo Fernández



Esta aventura es la versión para varios jugadores del módulo autojugable del mismo título que apareció en el manual de Aquelarre (pág. 474-491). Aunque es apto para personajes de cualquier profesión y posición social, lo ideal es que en el grupo haya un noble y que los demás personajes actúen como sus súbditos. La aventura tiene lugar en 1441, momento en el que el castillo de Zuheros, que dependía del Concejo de Córdoba, pasa a manos de don Gonzalo, noble descendiente de la casa de Aguilar.

I. DE REALENGO A SEÑORÍO

Zuheros es uno de los típicos pueblos-fortaleza, baluartes defensivos situados en la frontera con Granada, que el rey castellano solía donar a la nobleza para que los convirtieran en plazas fuertes y resistentes a las excursiones de los nazaries. Un imponente castillo se erige sobre la base de una elevada roca que domina un pequeño pueblo, un lugar privilegiado desde el cual se puede otear el horizonte y quedar advertido de la llegada del enemigo con tiempo suficiente para preparar la defensa. El pueblo, en el que viven no más de veinte o treinta familias de campesinos y ganaderos, se extiende sobre una meseta a los pies del castillo protegido por una muralla, y rodeando los enormes peñascos desciende un río que irriga todas las tierras de cultivo, y que hay que salvar mediante un puente para acercarse a las murallas. Hay algunas viviendas extramuros, que los moros construyeron cuando Fernando III conquistó el castillo y les obligó a residir fuera del recinto amurallado; los vecinos las aprovecharon después de que quedaran desiertas tras el éxodo de los moros a Granada abrumados por los excesivos impuestos que debían pagar al rey y a la iglesia.

Los PJ se adentrarán en una zona montañosa, con algún pequeño bosque y a veces zonas de vegetación desperdigadas por las laderas, pero todo valle por el que pasen lo encontrarán deforestado y con la parte baja del tronco de los árboles aún moteando un paisaje exento de vida vegetal. Entre riscos y altos peñascos podrán ver en la lejanía un enorme castillo del color de la roca sobre la que se asienta.

La vista del castillo es posible desde una antigua calzada romana que une las fortalezas de Baena y Cabra, pasando por el término de Zuheros, para después unirse a otra que se dirige a Antequera. Las razones por las que los PJ se encuentran allí pueden ser varias:

- † Si vienen desde Jaén y se dirigen a Málaga es probable que tengan que pasar por esta calzada. Esta zona tan accidentada y llena de cuevas es ideal para las emboscadas, y de hecho muchos bandidos viven aquí y vigilan continuamente los caminos en busca de víctimas. Un encuentro con un grupo numeroso podría obligar a los PJ a desviarse hacia el castillo, lugar que obviamente los bandidos querrán evitar.
- † Si han estado en Córdoba, un familiar de don Gonzalo, señor de Zuheros, puede haber contactado con ellos a través del PJ noble, encomendándoles la misión de comprobar qué tal le va al conde en su nueva residencia; que el familiar sea amigo o enemigo del conde queda a discreción del DJ, pues la casa de Aguilar era amplia y poderosa entonces, y sus miembros a veces no se llevaban muy bien entre ellos.

Ya sea entonces porque lleguen huyendo o estén de visita, finalmente los PJ llegarán al pueblo amurallado. Depende de la hora del día, es posible que observen a los campesinos trabajando en los cultivos que se encuentran extramuros, pero tendrán que insistir bastante cuando lleguen al solitario portón de entrada, pues si no hacen el suficiente ruido pasará un buen rato hasta que se abra una mirilla y a través de ella les contemplen unos ojos inquisidores. Aunque casi cualquier respuesta que den valdrá para que puedan atravesar el portón, su guardián no tolerará la entrada de PJ armados a no ser que haya un noble entre ellos, o bien entreguen sus armas (aquellas del tamaño de un cuchillo pueden pasar desapercibidas con una tirada de *Ocultar*, que tendrán que confrontar con una de *Descubrir* de los soldados).

Una vez dentro, notarán muy poca actividad: casi todos los vecinos permanecen dentro de sus hogares; hay muchos de piedra, pero no faltan las chozas de adobe con un bajo techo cubierto de paja. Todas las casas están apiñadas sin orden ni concierto, de manera que no se puede decir que existan calles propiamente dichas, aunque sí espacios algo más abiertos que podrían considerarse plazas. Los únicos edificios que destacan son la pequeña Iglesia de Santa María, construida sobre una antigua mezquita adosada a la muralla, y de dimensiones tan reducidas que apenas puede albergar a todos los vecinos, y el concejo, lugar donde se reúnen los oficiales a cargo del pueblo. No hay posadas, pero si los PJ necesitan algo de equipo, los campesinos estarían dispuestos a negociar con las pocas pertenencias de las que disponen, mediante trueque o a cambio de dinero (consulta la pág. 517 del

manual, pero ten en cuenta que la mayoría del equipo no está disponible, y el precio es muy relativo). Encontrarás más información sobre el pueblo en el Apéndice I.

Tobías y su familia

En su camino hacia el castillo los PJ se toparán con un grupo de hombres armados que la han tomado con un muchacho, al que empujan y dan golpes en el trasero con las conteras de sus lanzas. Aunque parezca mentira, son soldados del señor de Zuheros, y solo por sus gambesonos y sus bacinetes se reconocen, pues de lo contrario parecerían bandidos. Mucho cuidado deberán tener los PJ con lo que hacen: no les conviene de ninguna manera enfrentarse a los soldados: si luchan contra ellos lo más probable es que terminen azotados y en las mazmorras del castillo; pero pueden ayudar al muchacho interviniendo de forma pacífica: una tirada de *Mando* por parte del noble del grupo, unas cuantas monedas o un buen argumento rematado con una tirada de *Elocuencia* podría disuadirles; pero no harán ningún caso si los PJ les amenazan con irle con el cuento a su señor, sino que se reirán y tratarán aún peor al muchacho. Si de alguna manera logran que le dejen en paz (o si lo intentan, aunque no lo consigan) el muchacho, en ese momento o con posterioridad (según se desarrollen los acontecimientos), impresionado por su valentía al haber hecho frente a aquellos abusones, les dará las gracias y se presentará como Lorenzo, hijo de Tobías, insistiendo en que le acompañen a su casa, donde disfrutarán de la hospitalidad de su familia. A partir de ese momento, el DJ puede usar a Lorenzo para informar a los PJ de lo que ocurre en el pueblo y de cualquier persona que viva en él (pero no de las que viven en el castillo, que los campesinos evitan en la medida de lo posible).

También cabe la posibilidad de que los PJ pasen del tema, pero Tobías es un personaje fundamental en esta historia, y de alguna manera lo deben conocer. Existen otras posibilidades de introducirlo en la aventura:

- † Si los PJ piden asilo, la casa de Tobías será su elegida: tiene un pequeño huerto vallado en la parte trasera y un reducido establo que indica que su propietario debe ser descendiente de colonos. Tobías les puede alojar a cambio de que ayuden en las tareas del campo, o bien a cambio de dinero. Sin embargo, si hay un noble entre los PJ, sería absurdo pedir alojamiento a un campesino, cuando puede solicitarlo en el castillo.
- † El propio Tobías, o algún miembro de su familia, podría interesarte por alguno de los PJ, ya sea por su “profesión” (que podría reconocer por su aspecto, sus ropas o por que lleve a la vista un objeto que sea indicativo, como el arco en el caso de los cazadores) o por algo que le haya llamado la atención. Aquí será la habilidad del DJ la que permitirá que el encuentro no parezca forzado: un PJ brujo o un sacerdote podría ser abordado para curar a un enfermo o bendecir una tierra que no da frutos, un artesano podría arreglar desperfectos en su casa o aperos rotos... hay un gran número de posibilidades.

Una vez que se haya establecido el contacto, los PJ acudirán a la casa de Tobías y podrán conocer a su familia.

El cabeza de familia es un hombre alto y delgado, con la barba rasurada y que camina un poco encorvado. Es un hombre introvertido pero afable, de pocas palabras pero hospitalario.

Su mujer, María, es grandota y fuerte, de anchas caderas, voz potente y pronto fácil, pero bajo esa apariencia se esconde una persona inocente que confía plenamente en su marido.

Los hijos son Lorenzo, de 12 años, alto y bien formado, de manera que parece dos o tres años mayor; María, de 9 años, también muy madura para su edad; Rafael, de 8 años, que siempre anda detrás de su hermano; y el pequeño Tobías, de 3 años.

Los padres de ambos cónyuges no viven, pero sí sus tíos y primos, que se reparten en varias casas de alrededor, y con los que mantienen una buena relación, en especial las mujeres, que suelen ayudarse entre sí en sus tareas domésticas y en la crianza de los niños pequeños.

La cabaña de madera donde viven es algo más espaciosa de lo habitual, pero sigue siendo una choza de techo bajo y de paja. De varios ganchos en las paredes cuelgan aperos y cuerdas, y apoyado en la pared hay un tablón y unos caballetes sobre los que se coloca cuando llega la hora de comer, amén de varios banquitos de madera. En la otra pared hay dos jergones separados por una cortina, y en una esquina un montón de paja. Como se ha dicho antes, Tobías dispone de un pequeño establo donde descansa su único buey (hace poco se le murió el otro) y una cabra que le proporciona leche; con estos animales deberán dormir los PJ que le pidan asilo a Tobías, pero si ayudaron a su hijo Lorenzo podrán dormir en el montón de paja que hay en la cabaña. El pequeño huerto vallado contiene una plantación de nabos.

El nuevo señor

Tobías, o cualquier zuhereño cuya confianza se sepan ganar los PJ, pondrá a estos al tanto de los recientes hechos que han dado lugar a la tensa situación que se está viviendo en el lugar. Hace poco el castillo de Zuheros se encontraba bajo jurisdicción del Concejo de Córdoba, pero el rey Juan II se la donó a Gonzalo Martínez de Córdoba, pues el rey se ha propuesto acabar de una santa vez la conquista del reino granadino, que la cosa se está eternizando, y resulta que el emplazamiento del castillo tiene una gran importancia estratégica. Así que el conde don Gonzalo se traslada a Zuheros, echa a patadas a los funcionarios del Concejo y nombra los suyos propios. Los vecinos recibieron con recelo a su nuevo señor, pues aunque estaban acostumbrados a que los funcionarios del Concejo les sangraran a base de impuestos para la guerra contra Granada, bien sabían que la cosa no iba a mejorar con la llegada de una persona que, además de exigirles tanto o más que sus predecesores, tendría derecho casi total sobre ellos (ver los derechos de un señor feudal sobre sus vasallos en la pág. 418 del manual). Y

pronto notaron el cambio a peor, pues el conde quería construirse un palacio junto al castillo y comenzó a utilizarlos como mano de obra, así que tenían menos tiempo para sus campos, y llegó una época de tormentas en la que perdieron muchos cultivos por dejarlos desatendidos trabajando para el caprichoso señor. Y si no bastaba con esto, les tocó además sufrir los excesos de Fernando, el hijo del conde, que solía bajar borracho al pueblo a lomos de su caballo, fanfarroneando y utilizando a los vecinos para su propia diversión; una vez sobrepasó los límites de lo humanamente soportable al forzar a una muchacha, y entonces los campesinos se negaron a trabajar en el palacio del conde. A este no le quedó más remedio que usar la mano dura: sus soldados sacaban a los vecinos de sus casas a la fuerza y los conducían al castillo a punta de lanza, mientras Fernando se seguía pavoneando por ahí. Un puñado de campesinos empezó a organizar una resistencia contra el conde y sus soldados, y cuando estos intentaban sacar de su casa a un campesino enfermo, se armaron con sus aperos y los atacaron, hiriendo a uno de ellos. Ese mismo día por la noche desapareció Fernando, y a la mañana siguiente un soldado informaba de que lo había encontrado muerto en el camino que conducía a la Cueva de los Murciélagos. El conde montó en cólera, atrapó a uno de los cabecillas de la revuelta y lo colgó en una horca que puso frente a la puerta del castillo para que todos lo vieran... Al mismo tiempo, los soldados comenzaron a comportarse como bandidos, saqueando a los campesinos con la excusa de que escondían parte de la cosecha que debían entregar como impuesto. Gonzalo se encerró en su castillo y no volvió a convocar ningún concejo, mientras sus súbditos seguían siendo maltratados por los soldados, creciendo en ellos el odio y la indignación...

Y así están las cosas cuando los PJ llegan al pueblo. Los campesinos apenas salen de sus casas para no encontrarse con los soldados, y esconden sus cosechas y sus pertenencias lo mejor que pueden. Algunos se han visto obligados a huir, otros se han tenido que esconder en la sierra y han terminado convirtiéndose en bandidos. Y el rey está demasiado ocupado en su guerra contra Granada como para prestar atención a lo que pasa aquí.

II. LA PIEDRA INEXPUGNABLE

Tarde o temprano, los PJ se dirigirán al castillo, ya sea para buscar trabajo o para pedir asilo en caso de que haya un noble entre ellos. En el Apéndice II tienes una descripción del castillo y de las personas que viven en él.

Al llegar verán la gran torre del homenaje alzarse a una gran altura sobre la roca delante de ellos. El edificio de entrada al castillo se ha construido adosado a la roca (por cierto, cerca de allí aún cuelga de la horca el cuerpo de uno de los cabecillas de la revuelta); se accede a él a través de una puerta de hierro custodiada por un soldado que suele estar en uno de los puestos de guardia. Este no pondrá muchas trabas para dejarles entrar, a no ser que se presenten armados, en cuyo caso lo consultará con Héctor, el alcaide, que los examinará personalmente; también ocurrirá esto si hay un noble entre los PJ, ya que

será Héctor el que lo lleve en presencia del conde don Gonzalo.

Este les recibirá en el salón, que se encuentra en la segunda planta de la torre del homenaje, sentado en su sillón y acompañado de Pedro, su mayordomo y consejero, que hablará por él. Lo que ocurra entonces depende de los PJ:

- † Si hay un noble entre ellos, serán bien recibidos y don Gonzalo ofrecerá su hospitalidad durante una semana, ya que al cabo de ella le visitarán sus familiares y la presencia de otros nobles amigos les puede disuadir de intentar usurparle la fortaleza (que muchas veces los miembros de la familia eran los peores enemigos). Al noble lo alojará en la torre del homenaje, y a sus acompañantes en el edificio donde duermen soldados y siervos.
- † Si no hay ningún noble y vienen a pedir trabajo, Pedro les pondrá a prueba primero dependiendo de lo que sepan hacer, y estará especialmente interesado si hay algún albañil.
- † Aquel que busque un puesto entre la guardia, será evaluado por Héctor, el alcaide del castillo, y si se lo comunican a él antes de que les lleve en presencia del conde, él mismo se encargará de convencerle de la necesidad de más hombres para garantizar el orden, ahora que los ánimos están tan caldeados.

Una vez dentro, dale un día o dos a los PJ para que exploren el castillo, conozcan a las personas que lo habitan y sepan cómo funcionan allí las cosas (sírvele para ello del Apéndice II, donde además podrás consultar cuáles son los quehaceres de los PJ según el oficio por el que les haya contratado el conde). Los criados temen al conde, y por ello será muy difícil que hablen sobre él, aún más si no pueden decir nada bueno (a no ser, claro, que los PJ se los camelen de alguna manera). Los soldados, por lo general, se comportan como matones y abusan impunemente de los campesinos. Don Gonzalo no hace nada por evitarlo, ya que culpa a los campesinos de la muerte de su hijo; además, desde el fatídico día se ha encerrado en la torre, y vencido por el odio y la tristeza no habla con nadie excepto con Pedro, su mayordomo. Solo podría hallar algo de paz si encontrara al asesino de su hijo, pero sabe que es casi imposible, pues piensa que su muerte la planeó toda la gente del pueblo.

III. UN CRIMEN SIN RESOLVER

Los acontecimientos que se van a producir ahora afectan a los PJ por el vínculo que han establecido con Tobías o algún miembro de su familia; vínculo que el DJ debe haberse encargado de generar de alguna manera, tal como se explicó más arriba, ya que de lo contrario los PJ no tendrían motivación para indagar sobre el asesinato de Fernando, el hijo del conde. Don Gonzalo solo desea encontrar al culpable, y le bastará el más mínimo indicio para encerrar a quien sea en las mazmorras y condenarle a morir en la horca; por eso, cuando Tobías sea acusado, no dudará en torturarlo hasta que confiese lo que quiere oír. El resto de la aventura tras el encierro de Tobías es de libre exploración, y por lo tanto hay que tener en cuenta

que los PJ pueden seguir el orden que les apetezca; solo ocúpate de que cada acción tenga su consecuencia.

El arresto de Tobías

Cuando los PJ estén ya a sus anchas en Zuheros, ocurrirá el siguiente suceso, que podrán presenciar o no, dependiendo de dónde se encuentren. El alguacil se dirige a la cabaña de Tobías en compañía de otros tres soldados; él y otros dos entran dentro mientras uno vigila fuera a los vecinos que empiezan a salir de sus casas. El alguacil rebusca entre la paja y encuentra una daga, y en ese momento ordena a los otros que arresten a Tobías. Le golpean sin contemplaciones hasta que queda doblado de dolor en el suelo y se lo llevan a rastras. Su mujer y sus hijos les siguen hasta el castillo, llorando y gritando que Tobías no ha hecho nada, y cerca de ellos, pero a distancia prudencial, un grupo de vecinos van murmurando maldiciones contra los soldados. Nadie podrá pasar de la puerta, y la familia de Tobías se quedará en sus inmediaciones durante un buen rato, hasta que alguien se los lleve de vuelta a casa o encuentren a los PJ y les pidan ayuda. Dentro del castillo, el alguacil lleva a Tobías a presencia del conde en la torre del homenaje y le entrega la daga que ha encontrado en su cabaña. El conde, encolerizado, acusará a Tobías de haber asesinado a su hijo, cosa que este negará insistentemente; pero de nada le servirá, pues don Gonzalo ordenará que lo encierren en las mazmorras y lo torturen hasta que confiese, lo cual ocurrirá a las pocas horas, justo cuando un grupo de vecinos, envalentonados, acuden al castillo para protestar por el arresto de Tobías. En ese momento saldrá el conde y anunciará que Tobías será ahorcado al día siguiente de la llegada de sus parientes (sin duda, es una buena oportunidad para demostrarles cómo gobierna su feudo con mano de hierro), y acto seguido ordenará a sus soldados que despejen la entrada, cosa que harán a base de palos.

No se sabe exactamente qué día llegarán los parientes del conde, y esto es una baza que puede usar el DJ para añadir emoción a la aventura: justo cuando estén a punto de descubrir al verdadero asesino y obtener pruebas de la inocencia de Tobías, los parientes del conde se presentarán en el castillo.

Averiguaciones

El principal enigma de esta historia es la identidad del asesino de Fernando, el hijo del conde, pero para llegar a descubrirlo es necesario indagar sobre una serie de cuestiones que no están nada claras:

1. ¿Qué ocurrió la noche que Fernando desapareció?
2. ¿Quién encontró el cuerpo de Fernando, y dónde?
3. ¿Qué significado tiene la daga que encontraron en casa de Tobías, y cómo supo el alguacil que estaba allí?

La respuesta a la primera pregunta hay que buscarla entre mucha gente, desde los habitantes del castillo que vieron salir a Fernando hasta el último vecino que le vio con vida por la noche. En el castillo solo podrán decir que vieron a Fernando salir del castillo montado en su

corcel cuando el sol aún no se había ido, llevaba una bota de vino y ya iba achispado. En el pueblo dirán que, cuando volvían de trabajar los campos, Fernando les cerró el paso con su montura y, claramente borracho, trató de atrapar desde ella a cuanta muchacha veía para alzarla a la silla. Al no conseguirlo, desmontó y las persiguió, pero apenas si se tenía en pie. Entonces vio a un soldado que tenía el día libre y había bajado al pueblo, y le ordenó que le cazara alguna moza. A este le pareció divertido y consiguió atrapar a una de ellas, cosa que celebró Fernando compartiendo con él su bota de vino. La sacaron del pueblo antes de que sus familiares pudieran hacer nada, ya que el soldado que custodiaba la puerta la cerró y no permitió a nadie salir. El relato lo puede seguir la muchacha, Bárbara, que contará que el hijo del conde estaba demasiado borracho, pero que el soldado, que la había rondado en otras ocasiones, trató de violarla mientras Fernando se había echado para recuperar fuerzas. Ella cogió una piedra y consiguió golpear con ella la nariz del soldado, y así logró escapar.

A partir de aquí es Francisco, el soldado que acompañaba a Fernando, el que podrá continuar con la historia, y de paso responder a la segunda cuestión, pues fue el último que vio con vida al hijo del conde y quien lo encontró muerto. No es difícil de encontrar, pues tal como afirmó la muchacha, tiene la nariz partida por su golpe. Será especialmente difícil sacarle información a Francisco, ya que se llevó una fuerte impresión aquella noche y solo quiere olvidar lo que vio. Su historia es la siguiente. Aquel era su día libre, y bajó al pueblo a la hora a la que los campesinos volvían del trabajo porque quería encontrar a Bárbara, una muchacha a la que llevaba tiempo pretendiendo y que le había rechazado en varias ocasiones. Mientras esperaba, vio a Fernando persiguiendo en su montura a varias muchachas que regresaban a sus casas en compañía de sus familias. Viendo que Bárbara estaba entre ellas, Francisco se acercó y entonces Fernando le ordenó que le cazara una muchacha. El soldado no se lo pensó y se fue derecho hacia Bárbara. Como estaban cerca de la puerta de la muralla, salieron con ella rápidamente sin dar tiempo a los demás a que pudieran perseguirles, ya que Fernando ordenó cerrar la puerta tras ellos. El resto del relato hasta que Bárbara consigue escapar debería ser idéntico al de la muchacha: les servirá a los PJ para comprobar si Francisco está siendo sincero. Lleno de dolor por el golpe en la nariz, Francisco volvió al lugar donde descansaba el hijo del conde, pero no le encontró. Sin embargo, oyó bufar a su caballo camino arriba, y fue directamente para decirle que aquella perra se había escapado, convencido de que le divertiría perseguirla, y así poder darle su merecido. Pero el caballo estaba solo, y además se le veía nervioso. Lo cogió de las riendas y subió por el camino que llevaba a la Cueva de los Murciélagos, llamando a Fernando. Entonces vio el cuerpo a un lado del camino y pensó que estaría durmiendo la mona. Pero al acercarse vio algo que ya nunca olvidará: el cuerpo de Fernando medio devorado. Tras vaciar de su estómago el vino que había trasegado, le invadió un miedo atroz, que se vio acentuado por el hecho

de que sentía una presencia cercana, e incluso le pareció ver la silueta de una persona entre las malezas. Rápidamente, montó en el caballo y huyó de allí al galope. Cuando llegó a las puertas de la muralla, avisó al soldado que las custodiaba en ese momento de la muerte de Fernando, y al poco acudió el alguacil con varios hombres para trasladarlo al castillo, pero no encontraron el cuerpo donde Francisco dijo que lo había encontrado. No fue hasta el amanecer cuando lo hallaron cerca de la Cueva de los Murciélagos.

El propio alguacil, así como los soldados que le acompañaron, pueden atestiguar el lamentable estado en el que se encontraba el cadáver. Parecía que lo hubiera devorado una bestia. Casi todo el pueblo salió para ver cómo trasladaban al castillo el cadáver envuelto en sábanas, y muchos murmuraban a su paso que Dios había hecho justicia. Comenzaron a creer el conde y los soldados que los campesinos le habían tendido una trampa a Fernando, lo habían asesinado, habían robado sus pertenencias y habían abandonado su cuerpo a los lobos. El párroco del pueblo ofició la misa de difuntos en la intimidad del castillo y Fernando recibió sepultura en la capilla en presencia del conde y sus oficiales.

Pero todavía nos queda saber qué papel juega la daga que encontraron en la casa de Tobías. Se trata de una daga de plata que Fernando siempre llevaba encima, lo cual sitúa a Tobías como principal sospechoso de su asesinato. Los PJ solo pueden saber de la daga a través de los soldados o de Tobías y su familia, que vieron cómo el alguacil sacaba la daga de entre la paja. Sin embargo, María o Tobías, si consiguen visitarle en los calabozos del castillo (cosa que solo conseguirán sobornando al soldado que

lo custodia, ya que ha recibido de Héctor la orden de no dejar pasar a nadie), dirán que no tienen ni idea de cómo llegó la daga a su casa, ni cómo el alguacil sabía que estaba allí. Lo cierto es que alguien se lo dijo, pero los únicos que saben esto son el propio alguacil y, a través de él, Héctor, el alcaide, que no dirán nada para preservar la identidad de quien acusó a Tobías; además, esa persona se dirigió directamente al alguacil, sin que nadie lo viera. Si, oliéndose que alguien le ha tendido una trampa a Tobías, le preguntan a este, a su esposa o a su hijo Lorenzo por las personas con las que han tratado últimamente, dirán que tienen tratos con muchos vecinos a los que les venden los nabos que cultivan en su huerto; tampoco tienen enemigos entre los demás campesinos, y de hecho todos están más unidos que nunca debido a los excesos de don Gonzalo y sus hombres. Solo si preguntan si alguien ha entrado en su casa, o si han tenido tratos con alguien inusual, se pondrán a pensar y dirán que Gregorio el sepulturero, un tipo huraño y solitario, vino a su casa interesado por probar algunos nabos. Y aunque no lo saben, fue este precisamente quien, aprovechando un descuido de Tobías, el único presente, mientras le daba la espalda a Gregorio para buscar los nabos, ocultó la daga entre la paja y luego dio el chivatazo. Pero, ¿por qué lo hizo?

Gregorio

Tanto el hecho como el motivo solo podrán averiguarlo de labios de Gregorio, pero este no confesará a menos que se le torture. Vive extramuros, en una cabaña al lado del cementerio. Recibía una pequeña paga del Concejo de Córdoba, y ahora la recibe de don Gonzalo. Su cometido es excavar fosas y amedrentar con su presencia a



posibles saqueadores de tumbas. Pero parece que no se ha tomado muy en serio su oficio últimamente... Si entran en el cementerio, los PJ verán, con una tirada de *Descubrir*, que todas las fosas han sido removidas recientemente; y si tuvieran la oportunidad de excavarlas y comprobar los ataúdes, todos los encontrarán vacíos. Y es que Gregorio los desenterró a todos y los llevó, uno a uno, a la entrada de la cueva de los murciélagos, pues una mujer le pagaba por cada uno de ellos. Un día se le presentó y, sin más, le plantó una bolsa llena de dinero delante de las narices y le prometió más a cambio de que le proporcionara cadáveres lo más frescos posibles. Él nunca había visto a aquella mujer, y supuso que era una bruja que se había mudado allí y se ocultaba en las cuevas, y que necesitaba de los cadáveres para sus prácticas demoníacas. Cuando ya no le quedaba "género", la mujer (que siempre se le presentaba a la luz del día) le entregó la daga de Fernando y su anillo de oro (que los PJ podrán encontrar rebuscando en su cabaña previa tirada de *Descubrir*, dentro de una pequeña bolsa) y le dio instrucciones para que inculpara a uno de los vecinos primero con una de las posesiones de Fernando, y cuando este fuera ajusticiado, repitiera la operación con otro; así provocaría el levantamiento de los campesinos y pronto habría muchos más cadáveres. Gregorio oculta sus ganancias en un agujero a los pies de una gran encina.

IV. EL HOGAR DE LOS NECRÓFAGOS

Hay varias cuevas en los alrededores de Zuheros, pero la de los murciélagos es, sin duda, la más singular. Está situada en la cima de un cerro, y se llama así por la cantidad de murciélagos que moran en su interior. Al final, todos los indicios llevarán a los PJ a visitar esta cueva: el cuerpo de Fernando fue hallado en el camino que conduce hacia ella, y Gregorio afirma que vive allí una bruja que le pagaba a cambio de que le llevara cadáveres. Se la describirá como una mujer joven y bella, a la que ha juzgado como bruja por el tema de los cadáveres (si bien a él poco le importaba, mientras le hiciera rico). Efectivamente, podrán rastrear por las cercanías de la cueva las huellas de unas pisadas que se adentran en ella, pero una vez dentro desaparecen. Además, con una tirada combinada de *Descubrir* y *Rastrear* se podrá ver que llega un punto en que la forma de las huellas cambia y se asemejan a las de unas garras. Una tirada de *Conocimiento Animal* desvelará que no pertenecen a ningún animal conocido por los PJ.

A cualquiera que se adentre en esta cueva le parecerá estar ante los restos de un mágico mundo subterráneo, con piedras que parecen haber sido talladas para que adopten formas unas veces bellas y otras grotescas, dando lugar a salas bastante peculiares. También se pueden apreciar de tanto en tanto algunas pinturas en las paredes (rupes- tres, aunque el DJ puede alimentar la paranoia de los jugadores describiéndolas como demoníacas). La cueva tiene una gran profundidad, y de hecho, será necesario pasar tiradas de *Conocimiento Mineral* para no perderse. A veces, también serán necesarias tiradas de *Saltar* y de *Trepár*, pues existen pasajes bastante peligrosos, en los

que hay el riesgo de caer en abismos de cuyo fondo surgen afiladas estalagmitas.

Será imposible encontrar a quienquiera que esté escondido en la cueva; serán sus moradores quienes, si quieren, encuentren a los PJ. Y aunque se alimenten de cadáveres, no despreciarán el buen bocado que se les presenta; pues se trata de una pareja de guls con tres crías pequeñas y voraces a las que deben alimentar. Hace poco se asentaron en esta cueva, en la que se había escondido un grupo de bandidos. Los devoraron a todos y se hicieron con su botín, que ahora utilizan para que Gregorio les consiga más carne con la que alimentarse tanto ellos como a sus retoños. Cuando quedó vacío el cementerio, desesperados ante la falta de comida, empezaron a rondar por el pueblo en busca de algún campesino solitario. Uno de ellos estaba por allí el día que salió Fernando, y aprovechó la oportunidad para engañarlo adoptando el aspecto de mujer y devorarlo, robándole todas sus pertenencias. Después de eso, trazaron el plan para provocar más muertes en el pueblo y así poder seguir alimentando a sus crías con la ayuda de Gregorio.

Los guls han tenido tiempo de explorar la cueva y han dispuesto su morada en una sala prácticamente inaccesible a menos que se sepa de su existencia, ya que se accede a través de un túnel que se abre en el techo de una galería. En el momento en que los PJ hagan un ruido o hablen algo, los guls les oirán y saldrán para cazarlos. Para ello los atemorizarán con sus gruñidos e intentarán separarlos para matarlos uno a uno. Si se ven capaces de vencerlos, tratarán de conducirlos a una fosa que utilizan como depósito de las sobras de los cadáveres que devoran, donde, debido tanto a la macabra visión como el insoportable hedor, los PJ tendrán que pasar una tirada de *Templanza* si no quieren ser presa del pánico y vaciar su estómago, con lo que lucharán con una penalización -25%. En una batalla abierta, los guls aprovecharán la estrechura de la cueva para anular la ventaja numérica de los PJ. Además, mientras uno pelea, el otro se dedicará a aullar para provocar una conmoción en ellos (ver características de los guls más abajo) y luego unirse a la lucha. Si los PJ logran matar a uno, el otro intentará huir, y si le dejan y le siguen (con tiradas enfrentadas de *Correr*, ya que tratará de despistarlos), les conducirá a su refugio, donde están sus tres crías (aún indefensas, pero cuidado que muerden) y donde guardan el botín y la espada de Fernando.

V. CONCLUSIONES

Varias cosas pueden pasar, dependiendo cómo hayan manejado el asunto los PJ durante la aventura. Para que don Gonzalo libere a Tobías tienen que presentar alguna prueba de su inocencia. Lo mejor es hacer que Gregorio se confiese, pero este culpará a los PJ en cuanto esté frente al conde. La prueba definitiva es el anillo de Fernando, que Gregorio mantiene oculto en su cabaña, o su espada, que está en posesión de los guls. De no haber encontrado ninguna de ellas, todo depende del desarrollo de los acontecimientos, y de la habilidad de los PJ para convencer a don Gonzalo de la culpabilidad de Gregorio. Per-

derán toda credibilidad en cuanto empiecen a hablar de los guls, y suerte tendrán si al hacerlo no acompañan a Tobías en la horca por tomar al conde por tonto.

¿Cuál sería el final feliz de esta historia? Pues culpar a Gregorio del asesinato de Fernando y conseguir que ocupe el lugar de Tobías. Así, don Gonzalo comprenderá que ha cometido un error, invitará a sus súbditos a la cena el día que lleguen sus parientes, y el pueblo se reconciliará con su señor después de todo. Años después la rama de los Fernández de Córdoba heredará el señorío, al morir don Gonzalo sin haber tenido descendencia.

Posibles recompensas podrían ser un puesto importante en el castillo, una carta de recomendación para un PJ miembro de la baja nobleza, o unos cientos de maravedíes como agradecimiento. Y, por supuesto, la amistad de don Gonzalo, que siempre recibirá de muy buen grado a los PJ en su castillo.

DRAMATIS PERSONÆ

SOLDADOS

FUE:	15	Altura:	Variable.
AGI:	15	Peso:	Variable.
HAB:	12	RR:	60%
RES:	15	IRR:	40%
PER:	10	Templanza:	40%
COM:	8		
CUL:	8		

Protección: Gambeson (2 puntos de Protección) y Capacete (2 puntos de Protección).

Armas: Lanza Corta 45% (1D6 + 1 + 1D4).

Competencias: Correr 30%, Descubrir 35%, Tormento 40%.

CAMPEÑINOS

FUE:	10	Altura:	Variable.
AGI:	10	Peso:	Variable.
HAB:	12	RR:	50%
RES:	12	IRR:	50%
PER:	12	Templanza:	30%
COM:	5		
CUL:	5		

Protección: Ninguna.

Armas: Aperos de labranza 30% (1D8).

Competencias: Correr 25%, Sigilo 30%.

GULS

FUE:	15	Altura:	1,40 varas
AGI:	30	Peso:	90 libras
HAB:	10	RR:	0%
RES:	15	IRR:	100%
PER:	20		
COM:	10		
CUL:	10		

Protección: Carecen.

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

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

Podereš Especiales

- † **Aullido:** Todo aquel 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 este falla una tirada de RR, quedará paralizado por completo durante 1D10 asaltos.

APÉNDICE I: Zuheros

Zuheros es un pueblo-fortaleza que fue frontera con el Reino de Granada desde que Fernando III lo conquistó en 1241 hasta 1492, en que se completó la conquista del reino nazarí. La disposición de su castillo, erigido sobre la base de unos altos peñascos precedidos por una meseta, lo hizo resistente a las algaradas durante todo ese periodo.

El castillo puede verse rodeado de los altos macizos de la Sierra de Cabra desde la ruta que une los señoríos de Baena y Cabra. Al llegar hay que cruzar un puente que salva el río Bailón, un torrente que desciende de la sierra rodeando los enormes peñascos sobre los que se asienta el castillo.

Tras el puente se llega a una zona habitada extramuros, donde existió una aljama en la que habitaron los moros tras la conquista del castillo. Estos se sublevaron varias veces debido a los gravosos impuestos que tenían que pagar, y fueron emigrando al Reino de Granada, de manera que ya en el siglo XV apenas quedaban familias mudéjares y el arrabal se fue poblando de los vecinos que ya no cabían en el recinto amurallado. Los moros erigieron una mezquita adosada a la muralla justo al otro lado de donde se encontraba la que tuvieron que abandonar y que los cristianos convirtieron en iglesia. Esta mezquita debía estar ya ruinosa a principios del XV, y un siglo después se convertiría en la iglesia principal.

La muralla nace del castillo y encierra parte de la meseta que se abre bajo su asentamiento. Consta de varios lienzos que unen torretas cuadradas dispuestas estratégicamente, con algunas torres albarranas.

El espacio entre las murallas y el castillo lo ocupaban las viviendas de los campesinos que trabajaban las tierras irrigadas por el río Bailón. Sus casas se apiñaban formando estrechos y tortuosos callejones y calles ciegas (sin salida) y llegaban hasta las inmediaciones del castillo, en las que existía una explanada que lo separaba del pueblo.

Uno de los pocos edificios de interés aparte del castillo era la Iglesia de Santa María, adosada a la muralla, tan pequeña que apenas tiene la suficiente capacidad para albergar a los vecinos. Consta de dos naves angostas, y la principal la sostienen tres postes unidos con arcos, que molestan la vista del altar mayor, dispuesto en el interior de un arco ciego sin más adorno que una imagen de la virgen con el niño Jesús en brazos, de tamaño mediano. A la izquierda, una imagen de san Jerónimo y un poco más al lado el sagrario tras unas puertas doradas. El techo de la iglesia está muy bajo, y esta no tiene sacristía, coro ni órgano. Tiene, sin embargo, una torre con dos campanas.

El concejo es un edificio situado extramuros donde se reúnen los oficiales que administran el pueblo. El señor de Zuheros informa de las reuniones a través del portero, que actúa como pregonero. Los oficiales que participan son:

- † Alcaide: es el jefe de las tropas del señor feudal, que se encarga de defender el castillo y la frontera de los ataques de los moros. El cargo lo detenta Héctor, un experimentado combatiente que siempre ha estado al servicio de Don Gonzalo y rara vez lo ha defraudado.
- † Alguacil: el jefe de la “policía”, que actúa fuera del castillo garantizando el cumplimiento de la ley que dicta su señor.
- † Escribano: pone por escrito las decisiones que se toman en el concejo.
- † Mayordomo: el hombre más cercano al conde, ya que actúa como su consejero personal y administra sus propiedades, organizando el trabajo en el castillo y recaudando los impuestos en compañía del alguacil.
- † Jurado: un hombre elegido entre los más notables del pueblo, que transmite las peticiones y quejas de los súbditos.
- † Regidores: son cuatro, y también forman parte del patriarcado del pueblo, teniendo voz y voto en las reuniones del concejo, aunque rara vez miran por los intereses de sus vecinos.

Don Gonzalo no dispone de alcalde, oficial encargado de impartir justicia, ya que prefiere encargarse él mismo de este menester con la ayuda de Pedro, su mayordomo.

APÉNDICE II: EL CASTILLO

El castillo de Zuheros lo erigió en el siglo IX el clan de los Banu-Himshi muy cerca de una vía de tránsito que unía Córdoba y Granada, a las puertas de la Sierra Subbética, formando parte de la Cora de Ilbira. El clan se rebeló contra el califa Abderramán III, y como consecuencia de ello poco después todos sus castillos serían derruidos. En el siglo XII llegan los almohades a la península y lo reconstruyen, y un siglo más tarde, en 1241, las tropas de Fernando III el Santo lo toman al asalto y pasa a manos cristianas; a partir de entonces será frontera con el Reino de Granada hasta 1492, en que los Reyes Católicos la conquistan. En el siglo XIV pasa a ser propiedad del concejo de Córdoba, hasta que en 1441 Juan II lo dona a

don Gonzalo Martínez de Córdoba, de la casa de Aguilar, para que lo convierta en una plaza fuerte, pensando en la guerra contra Granada. Poco después don Gonzalo muere sin descendencia, y lo dona a la casa de los Fernández de Córdoba.

La fortaleza se asienta sobre un enorme peñasco que domina todo el pueblo, de manera que es inexpugnable por la parte norte y oeste, mientras que su parte suroriental da a la villa. Hacia la parte occidental, en el tiempo que nos ocupa, se comienza a construir un palacio, pero no se terminará hasta el siglo XVI.

El castillo se encuentra a una altura considerable, a la que se llega a través de una entrada en recodo, especialmente diseñada para defender el acceso a la fortaleza. Una puerta de hierro, siempre custodiada por un soldado, da paso a un interior en el que se observan unas ladderas en el techo, con aspilleras para hostigar a los enemigos que tratan de invadir la fortaleza. Al frente hay dos pequeños puestos de guardia. Hay que salvar dos niveles de escaleras antes de llegar al patio de armas.

Lo primero que se ve son los establos a la izquierda, tras los cuales hay un espacio destinado a las letrinas. Al frente de estos, un viejo edificio de madera que contiene la herrería.

Al fondo hay un edificio de dos plantas: la primera se usa como almacén, para guardar tanto las armas como las herramientas que utiliza la servidumbre, y también como despensa; la segunda como dormitorio y comedor para siervos y soldados.

Al frente de este edificio está el aljibe, donde se conserva el agua de la que se abastece la fortaleza, y a su lado un pequeño huerto y un corral con gallinas y una cabra, que proporcionan huevos y leche fresca.

Por aquí se accede a la torre del homenaje, que tiene tres plantas y la azotea. A la primera solo se puede acceder desde el interior, mientras que las otras dos son accesibles desde escaleras exteriores flanqueadas por muros almenados.

La primera planta se usa como mazmorra, ya que no tiene ventanas y solo tiene un acceso; también como bodega, que el señor es muy aficionado a los buenos vinos de la campiña.

El conde hace su vida en la segunda y la tercera planta. La segunda alberga el gran salón donde celebra los banquetes e imparte justicia, con las paredes cubiertas de tapices, largas mesas de madera a ambos lados y una gran sillón al fondo, forrado en terciopelo de color rojo. También se encuentran en ella las cocinas y una pequeña capilla, con un banco dispuesto frente a la imagen de un santo colocada bajo un arco ciego y precedida de unos cirios que se mantienen encendidos. A ambos lados del banco hay sendas losas de piedra con una argolla de bronce en el centro, donde reposan los restos de la esposa y el hijo del conde. En la tercera planta está la alcoba y la habitación de invitados, actualmente ocupada por el mayordomo y el escribano; a este último se le ha facilita-

do allí mismo un escritorio y utensilios de escritura, así como un arcón donde guarda todos sus legajos.

De la azotea cuelgan los pendones con las insignias de Castilla y de la casa de Aguilar. Es el punto más alto del pueblo, y aquí siempre hay un soldado que otea el horizonte.

Contando con el conde, son 25 las personas que viven en el castillo.

De esas personas, once son soldados. Como se ha dicho, uno siempre guarda la entrada y otro hace de vigía. Héctor, el alcaide, suele estar en el castillo, aunque sale de vez en cuando. Otro soldado más se queda en el castillo desempeñando diversas funciones, como la de carcelero cuando hay prisioneros en las mazmorras, mientras que un quinto disfruta de descanso. Los otros seis soldados están fuera del castillo, siendo uno de ellos el alguacil.

1



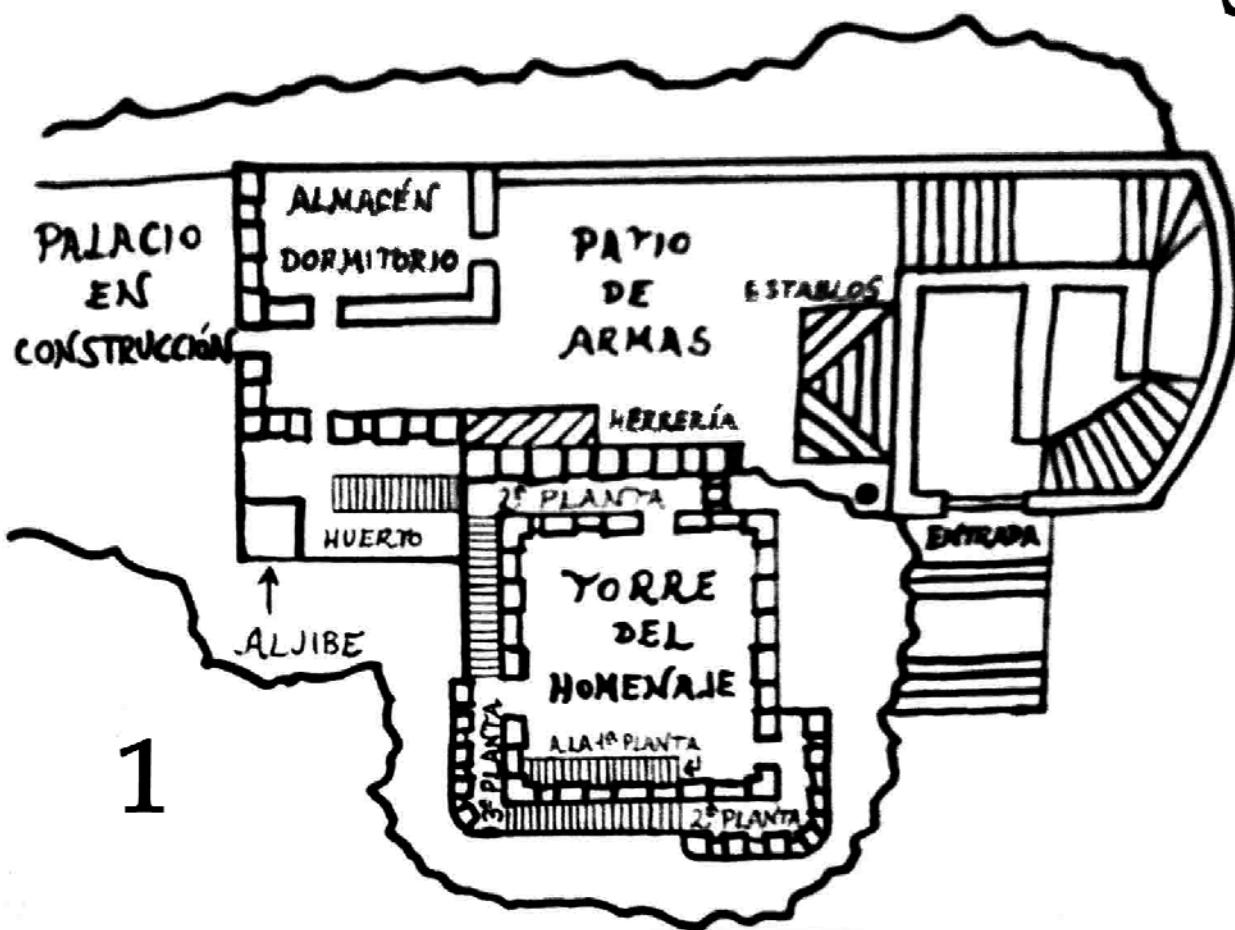
2



3



3



1

2

Dos se dedican a hacer la ronda por la muralla, aunque normalmente se quedan en las torres albarranas, y otro custodia la puerta de entrada al pueblo. Los otros tres dan vueltas por el pueblo, pero cuando el ganado sale a pastar suelen acompañar a los pastores para disuadir a los bandidos que moran en las cuevas cercanas.

Todos los soldados duermen en la segunda planta del edificio que se usa como almacén, junto con los siervos, pero el alcaide y el alguacil tienen camas aparte para ellos solos y se aíslan de los demás mediante unos cortinajes.

Pedro, el mayordomo, siempre está en el castillo organizando el trabajo de los siervos y asesorando a su señor en los juicios y en cualquier otro menester, pero a veces sale en compañía del alguacil para recaudar los impuestos.

El escribano siempre está en su escritorio, aunque a veces da un paseo por el castillo para hacer inventario (para lo

cual se ayuda de un par de siervos) o para calcular el coste de las reparaciones que indica el mayordomo. Este también puede requerir su ayuda cuando sale a cobrar los impuestos, que para eso es el que más sabe de cuentas.

Entre los once siervos que trabajan en el castillo se encuentran el cocinero, con su mujer y tres hijas que ayudan en tareas diversas, como cuidar del huerto y calmar los apetitos del conde, que las requiere a una o a todas cuando le viene en gana. Hay también dos mozos de cuadra, y un albañil que ha llegado recientemente con su esposa y un hijo pequeño, por el tema del palacio, y que también es un poco herrero. Hay también otros dos criados que hacen un poco de todo.

Aparte de ellos, el conde tiene a su disposición un cazador que le acompaña siempre que sale a practicar la caza y que le proporciona carne para su despensa.