

II ologae



Por António Peiro



Prefacio



El 16 de Julio de 1212 se dio uno de los episodios más importantes de los anales de la historia de la península. La batalla de las Navas de Tolosa supuso el avance definitivo de los reinos cristianos frente a los Almohades asentados en el sur de la península. Esa contienda y la campaña que la precedió supusieron por primera vez una verdadera alianza en la Hispania de los 5 reinos; si bien la alianza no fué total, ya que el Rey de León no intervino activamente, si podemos de un verdadero acuerdo de no agresión entre León y Castilla (papado mediante) para hacer posible la conquista de los territorios perdidos tras el golpe de Alarcos.

Encontramos entre los siglos VIII y XIV en tierras hispánicas una particular visión de las cruzadas que paralelamente se estaban dando en Oriente Medio. Con la particularidad de que aquí realmente tuvieron lugar grandes periodos de convivencia pacífica y una clara muestra de que ambas culturas vertían influencias la una en la otra. La reducción del reino Andalusí no se hizo solo bajo la fuerza del acero, si no que encontramos verdaderas maniobras políticas en forma de capitulaciones. Estas particularidades llegaron a hacer que las huestes que acudían a la llamada de cruzada provinientes de europa, francos en su mayoría, ávidos de batalla y de lucha contra el infiel, se retiraran de nuevo a tierras francesas tras la capitulación de Calatrava.

En el año 2012 y concretamente hoy, el día que publico este módulo, nos encontramos ocho siglos despues de la Batalla de las Navas de Tolosa. Han pasado ochocientos años desde que se derrotaran las tropas del Miramamolín, en una batalla que algunos historiadores no dudan en igualar en importancia a Poitiers o Covadonga, que supuso el gran freno al avance del imperio que durante 501 años se había asentado en la península.

Este módulo quiere servir como mi pequeño homenaje a esta fecha centenaria y a todos aquellos que, ya fuere bajo la cruz o la media luna, tiñeron con su sangre los campos jienenses.

Esta aventura está pensada para un grupo formado por 5 o 6 personajes, todos ellos cristianos y es recomendable que sean personajes de armas, tanto por el trasfondo de la aventura como por el desarrollo de ésta. Tolosae transcurre en un periodo anterior al que se trata en el manual de Aquelarro, por ello el Director de Juego deberá hacer las modificaciones que crea oportunas. A continuación presento una lista de las profesiones “aconsejables” para jugar la aventura. De igual manera se incluyen al final las fichas de los personajes que se usaron durante el testeo de esta aventura.

▼ Alguacil	▼ Infanzón
▼ Almogávar	▼ Pardo
▼ Caballero de Orden Militar*	▼ Soldado
▼ Cazador	

*Deben pertenecer a las órdenes de Santiago, Calatraba, San Lázaro, Temple y San Juan

Además, dado el contexto y el marco histórico en el que se sitúa esta aventura, si algún jugador quisiera interpretar un personaje femenino, éste debería disfrazarse para ocultar su sexo y, dentro de las profesiones mencionadas anteriormente, solo tendría cabida como cazadora. Pero esto siempre dependerá del DJ en función de lo realista o fiel que quiera ser respecto del hecho histórico así como la pericia del jugador a la hora de interpretar y de la dificultad que quiera tener a la hora de interpretar. En caso de que haya un jugador con un personaje femenino disfrazado, recomiendo al DJ que haga al jugador en cuestión hacer una tirada de Disfráz al menos una vez al día. Esto representa las diferentes situaciones que pueden revelar el verdadero sexo del personaje ya sea cuando se lave o con cualquier necesidad física. Asimismo si el personaje requiriese algún tipo de tratamiento médico o la aplicación de primeros auxilios en pecho o abdomen podría automáticamente desvelar al personaje como mujer.

Debo recalcar que estas indicaciones son solo debidas al marco histórico en el que se desarrolla la partida, como DJ eres completamente libre de aplicarlos o no.

Introducción

El 18 de Julio las tropas Andalusíes se lanzan contra la plaza fuerte de Alarcos, aún en construcción. Las huestes castellanas que allí se encontraban mandadas por el propio Alfonso VIII resultan diezmadas. Las consecuencias que tuvo dicha batalla se arrastraron durante los años siguientes.

En el plano territorial supone un gran retroceso, perdiendo parte de los territorios que, a lo largo del último siglo, habían arrebatado al imperio almohade. La victoria en Alarcos supuso un impulso en el avance almohade pudiendo, en los dos años posteriores, llegando hasta Extremadura, el Tajo y la Mancha, devastando todo el territorio hasta las cercanías de Toledo

Demográficamente fue un desastre para ambos bandos. Las tropas castellanas son masacradas, tal magnitud tuvieron las bajas de la batalla que el reino castellano tardó 17 años en volver a efectuar una ofensiva contra el sur. 17 años, el tiempo que tarda una nueva generación en llegar a la edad adulta. Además se mantuvieron cautivos un total de 12 caballeros para asegurar el rescate. *[Nota del Autor: Según Vicente Cascollá los caballeros fueron tomados como prenda hasta que Diego López de Haro se presentara en Marrakech, cosa que no hizo y fueron decapitados; para esta aventura supondremos que 2 de esos caballeros no fueron decapitados realmente, si no que siguen cautivos a espaldas del bando Cristiano].*

Por el contrario Yusuf II podía permitirse un rearme de sus tropas de manera rápida, es por eso que se retira a África en busca de nuevos hombres para el ejército Almohade.

Un Breve Respiro

Reino de Castilla, principios de Julio de 1212. Los personajes forman parte del contingente castellano comandado por el propio Alfonso VIII. Las tropas castellanas se dirigen dirección sur, tras tomar la plaza de Calatrava la mayor parte de los caballeros francos que han acudido a la cruzada convocada por Inocencio III se retiran de nuevo a tierras francesas. Tras la capitulación de Calatrava el ejército Castellano toma camino hacia Alarcos, Piedrabuena, Benavente y Caracuel entre el 5 y el 6 de Julio. Mientras, Pedro II y el ejército aragonés se mantienen en Calatrava a la espera de la llegada del rey de Navarra, que se dará el día 7. Los tres ejércitos se reúnen cuatro días después, el 11 de julio, frente a Salvatierra. El Señor de Salvatierra, Ibn Cadis, había rendido la fortaleza a cambio de libertad, momento en el que partió a galope tendido hasta tierras andalusíes.

Los personajes se encuentran instalados en el campamento que se ha formado alrededor de la fortaleza de Salvatierra, ésta ha capitulado su rendición hace cinco días; dos días después, los francos, agraviados por no pasar por el acero a todo infiel con quien se toparan abandonaron el campamento después de que sus comandantes discutieran acaloradamente con el rey castellano, ahora se dirigen de nuevo a sus tierras, solo se han mantenido doscientos entre caballeros e infantes de un total de veinticincomil. La noche anterior llegaron por fin las tropas de Navarra y Aragón, se estima que sean cerca de veintemil, en su mayoría almogavers y tropas a caballo. De esta manera la crónica de los últimos días es lo que más se habla alrededor de los fuegos en la oscuridad de la noche.



Once de Julio

Reunión con el Arzobispo

En algún momento despues de sonar maitines (0h), los personajes son llevados por dos hombres ante Rodrigo Jimenez de Rada, arzobispo de Toledo. Este les reúne en una de las dependencias del alcázar. La habitación se encuentra prácticamente vacía. Un escritorio de madera vieja y una silla se sitúan al fondo, sobre la mesa destaca una preciosa edición de la biblia, asimismo se encuentran desperdigados varios papeles, en una esquina se puede encontrar tintero y pluma mientras que en la opuesta puede verse un gran cirio que ilumina toda la superficie. Un par de candelabros situados estratégicamente dan luz al resto de la habitación.

Pero el eclesiástico no se encuentra solo, junto a él hay dos hombres. El que aparenta más edad (concretamente tiene 60 años), es fácilmente reconocible por los personajes, se trata de Diego López de Haro, Señor de Vizcaya y mando de uno de los ejércitos de Castilla, al que ya han visto en más de una ocasión en el campamento. El segundo hombre es algo más joven

(cerca de 40) y su presencia produce cierta inquietud ya que sus ropas son claramente árabes. Se presenta a los personajes como Roque González, los personajes podrían sentirse algo incómodos ante tan extraño individuo.

Roque González es un caballero vasayo del rey de Castilla, lleva escondido en Vilches desde que las musulmanes capturaran el Alcázar de Calatrava al poco de Alarcos. Allí hace las veces de informador bajo el nombre de Rasiq el'Hurr. Hace unos días descubrió que dos de los doce caballeros que fueron capturados en Alarcos y que se tomaba por ejecutados siguen vivos. Al parecer Al-Nasir quiere usarlos como moneda de cambio para que Alfonso VIII frene su avance por el sur. En caso de que se negara correrán el mismo destino que los otros prisioneros.

Aunque aún se puede hacer algo, ya que tienen que pasar por Vilches . Cuando salgan del pueblo es el momento para que la caravana sea atacada y liberar a los dos prisioneros. Pero Roque no ha podido hacerse con la fecha exacta de su llegada, con lo que los personajes deberán mantenerse allí a la espera hasta poder llevar a cabo el rescate.





Los personajes deben partir inmediatamente, aprovechando la noche. Es importante que nadie sepa su propósito, ni siquiera ninguno de los tres reyes que allí se encuentran saben de esta reunión. Por supuesto Roque los acompañará y les buscará hospedaje a su llegada, pero es muy importante que se refieran a él como Rasiq, así como ellos deberán buscarse algún nombre más adecuado para no levantar sospechas.

Los personajes tienen hasta Laúdes (las 3 am) para preparar lo poco que puedan llevar. En ese momento les estará esperando Roque en las puertas de Salvatierra. Monta un robusto caballo y junto a él hay una pequeña carreta de dos ejes de la que tira un burro. Ésta se encuentra tapada por una enorme manta de lana que la cubre hasta los laterales, haciendo imposible ver su contenido.



Doce y Trece de Julio

Camino a Vilches

La comitiva toma dirección sur iluminados solo por la luna, las estrellas y alguna antorcha que porten. El camino es bastante tranquilo y transcurre sin ningún incidente (a no ser que el DJ decida empezar a meter caña a los jugadores desde este momento). El trayecto les tomará algo más de medio día a caballo, contando con un par de paradas breves. De manera que antes de que suenen Nonas (18h) se encontrarán a las puertas de Vilches.

Durante el recorrido tendrán tiempo para hablar con Roque, que les dará algunas directrices sobre cómo deben actuar al llegar a Vilches.

Hablando con Roque

▼ Es importante que los personajes adopten nombres árabes para pasar desapercibidos por lo menos en público, de igual forma deberán referirse a Roque como Rasiq el Harr

▼ De igual forma, alguno debería tomar el nombre de **Mu'tamid ibn Amir el Hadí**, Roque le dará ese nombre a un personaje noble, a uno que sepa árabe o, en su defecto a uno al azar. Ese personaje

deberá actuar como si fuera un noble árabe, primo de Rasiq, el resto de personajes serán su séquito o familiares.

▼ Si alguno de los jugadores supiera árabe, ya sea Mu'tamid o algún otro, en caso de que les pregunten, han venido para visitar a Rasiq.

▼ Roque porta en la carreta varios fardos con diverso equipo de viaje árabe, así como algunas sayas, aljubas y alpargatas que hará ponerse a los personajes en lugar de sus ropas. Entregará además una cimitarra a Mu'tamin para que la porte.

▼ Los personajes deberán dejar todo su equipo dentro del carro bien escondido dentro de los fardos.

▼ Si algún personaje no fuese a caballo podrá viajar en la carreta. Es importante que el que se haga pasar por Mu'tamid vaya a caballo.

Vilches

El pueblo de Vilches se encuentra emplazado sobre un antiguo castro ibero, por eso es conocido también como Castrum.

Tomada en el 711 por las fuerzas árabes aún nunca ha sido retomada [NdA. *Vilches será tomada en el año 1212 justo después de la Batalla de las Navas de Tolosa, por Rodrigo Garcés de Asa, bajo orden de Alfonso VIII, sería conveniente facilitar esta información a los jugadores como epílogo de la*



aventura]. Es por eso que presenta un trazado típico de ciudad musulmana, con calles irregulares, abundantes callejones y un zoco como eje de la vida comercial, queda a discreción del DJ el trazado de la misma.

En el punto más alto de la ciudad se encuentra el castillo de Giribaile, de construcción musulmana, en 1170 los almohades se apropiaron del mismo, actualmente (1212) el emir que ostenta el gobierno de Vilches Malik el Rashid. Dentro del castillo de Giribaile se encuentra la residencia del emir, así como una pequeña casa de guardia donde se organiza la guardia de la ciudad formada por 50 hombres entre arqueros y hombres con lanza. También encontramos en los sótanos del alcázar un pequeño calabozo con 5 celdas.

Una robusta muralla de piedra de unos 3 metros de altura, 5 en su parte más alta, rodea toda la ciudad dejando 3 entradas a la misma: una puerta al sur, otra al norte y una tercera puerta al este. Estas puertas están permanentemente vigiladas por una guarnición de 2 hombres que abren las puertas al amanecer (lo que suele ser a las 6 de la mañana) y se cierran con las últimas luces (sobre las 10 de la noche). Cuando los personajes lleguen a la ciudad entrarán por la puerta Este después de rodear toda la ciudad a una distancia prudente.

Las murallas sirven de separación entre la ciudad original y los incipientes arrabales que empiezan a surgir a las afueras de la misma. Unas cuantas docenas de casas de adobe forman los barrios pobres que se encuentran indefensos ante un ataque a la ciudad. En esta barriada encontramos el cementerio, una casa de leprosos (lacería) y algunos prostíbulos de baja alcurnia con ramera que nada tienen que ver con las sofisticadas Qainas del interior de la ciudad.

En las cercanías de Vilches se encuentran los ríos Guarrizas, Guadalén y Guadalimar (actualmente es el pueblo con más kilómetros de costa interior de toda España, con tres pantanos dentro de su término). Es por ello que sus alrededores son mares dorados de campos de trigo, cebada y otros cereales que sustentan la base de su economía.

Hay bastante gente tratando de acceder a intramuros. Varias carretas se estorban para entrar al solo poder acceder de una en una, ya sean tiradas por equinos, por jóvenes o por viejos. Un grupo de mendigos también aprovechan el cúmulo de gente para pedir limosna y, los menos honrados, para rajar alguna que otra bolsa.

Cuando los personajes se dispongan a entrar, Rasiq le dirá algo en árabe a uno de los guardias (si algún personaje conoce el idioma





entenderá algo como “Ya he vuelto Absam, mi primo se había perdido por el camino y casi acaba en territorio infiel, por suerte he dado con él antes”). En principio el guardia les dejará pasar, pero el DJ puede obligar a los personajes a hacer una tirada de Disfraz si no actúan como es debido o hacen algo

La Leyenda del Castillo de Siribaile

▼ Cuenta una leyenda de la zona que hace bastantes años, pero no antes de que los árabes tomaran la ciudad de Vilches, un emir que gobernaba en la ciudad, solía pasear por los alrededores de la ciudad, recitando unos breves versos: “De río a río, todo es mío, y nunca moriré de hambre, sed o frío”. El emir se encontró con una pastora a la que le propuso yacer. La muchacha se negó, pero el emir la capturó e hizo presa en el castillo, donde la violentó.

El padre y el hermano de la pastora, conocido el agravio, cavaron profundo en la roca del suelo por donde paseaba el emir. Cuando al día siguiente el emir salió a caminar como era costumbre, cayó en lo profundo del hoyo y quiso Dios que allí muriera. Aunque dicen los pastores que en las noches oscuras aún se puede escuchar de lo profundo de la tierra los versos del emir “De río a río todo es mío, y nunca moriré de hambre, sed o frío”

que pueda delatarles.

Informadores entre los Árabes

La casa de Rasiq se encuentra en un callejón cercano a la muralla. Las paredes de adobe grueso dejan fuera el calor de la calle mientras el frescor del interior alivia a los agotados personajes. Es una casa sencilla de una planta, algunas alfombras tapan las paredes y el suelo. En el centro del mismo, pueden verse restos de un fuego sobre una sección sin cubrir. Unos pocos baúles son el único mobiliario de la casa, además de algunos cojines por los rincones.

Después de cerrar la puerta tras los personajes, Rasiq les dirá que se acomoden mientras guarda el equipo de los personajes en algunos de los baúles. Sacará un poco de pan, carne seca y algunos dátiles que compartirá con los personajes. En algún momento alguien llamará la puerta, será Rasiq quien abra. Entrará entonces un hombre vestido con ropajes árabes, que susurrará algo al oído del castellano.

Habladurías del Vulgo

Los personajes dormirán tranquilos esa noche. El día siguiente podrán moverse libremente por la ciudad



sin ningún problema siempre y cuando mantengan cierto cuidado para no ser descubiertos. Rasiq les dirá que debe ir a preparar algunas cosas y les citará de nuevo en la casa cuando lleguen vísperas.

Rumores Callejeros

▼ Dicen que ese tal Harum "el que sabe" viene de más allá del desierto y que consiguió que un Djinn le otorgara la capacidad de dominar el fuego y doblegar al hombre más fiel (Verdadero)

▼ El ejército de Damasco ha encontrado un harén de mujeres guerreras que en lugar de piernas tienen cola de áspid y que pueden atravesar el ojo de un hombre con una flecha a dos mil pasos (Falso)

▼ Se cree que Garur Catites, un vecino de Vilches puede lanzar mal de ojo y que practica la magia negra, mejor no acercarse a su casa. (Verdadero)

▼ En lo alto del Garibaile hay cuatro sillares que a la luz de la luna relucen como el oro y que, quien intente cogerlos podrá levantarlos con una sola mano (Falso)

▼ En las profundidades del castillo vive una criatura con la forma de un gato gigante y la cara de un humano, que es listo como el mismo diablo y que mata por el placer de la sangre (Verdadero)

▼ Dicen que Al-Nasir ha mandado decapitar a Ibn Cadir por rendir Salvatierra a los cristianos, la verdad es que ahora mismo hay muchas tensiones entre andalusíes y almohades (Verdadero)



Catorce de Julio

Al día siguiente Rasiq se disculpará ante los personajes y les dirá que debe ausentarse durante un tiempo. Los jugadores en ese momento podrán decidir si quedarse en la casa o perderse entre las calles de Vilches en busca de alguna distracción. Pero Roque será muy insistente en que deben estar en la casa antes de tocar Vísperas (18h).

Rasiq regresará a la casa pasada la hora indicada. Tiene la saya cubierta de sangre y suciedad y si se fijan en sus manos (tirada de descubrir) verán que los nudillos de la mano derecha están desgarrados y con restos de sangre. Aunque no presenta ninguna herida y un buen margen de éxito en la tirada dejará ver restos de paja y excrementos de animal en su calzado. En la mano izquierda lleva una carta. [NdA: Rasiq ha estado "interrogando" a un mensajero árabe en un establo de la ciudad]

Después de cerciorarse de que nadie le ha seguido y cerrar bien la puerta, Roque reúne a los personajes en el centro de la estancia y les contará lo que ha podido descubrir.

La Información y el Plan

▼ Los dos infanzones que tienen cautivos son Jaime de Peyró del señorío de Molina y Eduardo de Herrera.

▼ Los dos cristianos se encuentran ya en Vilches, en una de las celdas del Garibaile. Llegaron esa misma mañana y en dos días serán llevados al campamento de Al-Nasir

▼ Junto a ellos ha venido un noble almohade proveniente de más allá del Atlas al que llaman Harum el Alim. Él será quien se encargará de llevar a los cautivos ante Al-Nasir

▼ Los prisioneros serán usados como moneda de cambio para que el rey Alfonso regrese a Castilla y devuelva las plazas fuertes que ha tomado en los dos últimos meses.

▼ La noche siguiente tratarán de entrar en las celdas por una abertura y escapar antes de que los guardias se enteren.

Luna, Piedra, Cruz y Sangre

Los personajes llegan a la casa de Rasiq a la hora acordada y este se encuentra esperándoles en su interior. Rasiq no está solo, junto a él hay otro hombre al que pueden identificar como el que entró en la casa la mañana anterior.



Rasiq viste bajo las ropas un ligero velmezz (chaleco de cuero prot 2 en 4, 5, 6,7 y 8 Res 25). No pueden hacer mucho ruido, así que Rasiq no permitirá que nadie lleve una armadura que no sea armadura blanda o ligera (en ningún caso ninguna que produzca ruido) pero podrá facilitar un velmezz a aquellos personajes que carezcan de armadura (o que no puedan usar la que tenían). De igual manera, no dejará que lleven botas ni nada distinto de alpargatas. Aunque tengan que adentrarse en el alcázar, deben recorrer la ciudad y mantener el subterfugio que llevaban manteniendo hasta ese momento, además las alpargatas son mucho más discretas y silenciosas que el calzado de cuero. Solo podrán portar un arma que puedan esconder entre las ropas (el que se haya hecho pasar por Mu'tamid podrá portar una cimitarra *-saif-* a la vista). Roque lleva, además de sus ropas y su armadura, una extraña cimitarra *-nimcha-*, y una cuerda enrollada desde el hombro izquierdo a la cadera, y que trata de ocultar bajo un pliegue de la túnica.

Una vez listos y habiendo repasado el plan una vez más, el grupo (los personajes, Roque y su compañero) salen a la calle en dirección al Giribaile. Se acercan Maitines y varias figuras recorren las calles de Vilches iluminados solos por la luna.

Pronto llegan al castillo. En la parte más baja del mismo hay una pequeña reja semicircular de una vara de diámetro, lo suficiente para que un hombre adulto no muy entrado en carnes pueda pasar por la cavidad.

El desconocido saca un pequeño cincel y un martillo de entre las ropas y golpea poco a poco la roca sobre los barrotes, consiguiendo arrancarlos. Roque entrará primero, los personajes entrarán después seguidos de por el otro hombre que coloca los barrotes de forma que, si quisieran salir, solo tendrían empujarlos hacia delante.

Los personajes aparecen en mitad de un pasillo estrecho (no llegan a caber tres personas hombro con hombro) y bastante oscuro, aunque a ambos lados brilla a lo lejos (el pasillo mide unas 25 varas) la luz de una antorcha. Inmediatamente, Roque se dirigirá hacia la derecha. La antorcha se encuentra en el cruce de tres caminos: por el que han venido, uno que continúa recto y otro que queda a su izquierda. Una tirada exitosa de Escuchar hará perceptible el sonido de varias voces masculinas que hablan en árabe provenientes del camino de la izquierda (un grado de éxito revelará que se trata de tres guardias; un crítico en la tirada dejará que el personaje los escuche dirigiéndose hacia donde se



encuentran los personajes ahora mismo).

Roque seguirá recto, ignorando el camino de la izquierda (no permitirá que ningún personaje tome esa dirección, puesto que lleva a las barracas de los guardias). Pronto llegarán a una zona donde el pasillo se ensancha lo suficiente como para que cuatro hombres quepan uno al lado de otro. Los personajes tendrán derecho a una nueva tirada de escuchar, al igual que la anterior, un éxito hará que perciban las mismas voces que antes, un crítico es señal de que descubren que se dirigen hacia allá. A cada lado del pasillo hay dos pesadas puertas de madera con un cerrojo corrido; al fondo, y cortando el pasillo, hay otra puerta, pero esta es de bronce, con dos cerrojos correderos.

Roque se aproxima a una de las puertas de la derecha y dice algo en castellano, en ese momento una voz ronca responde en el mismo idioma. Se suma una tercera voz proveniente de la puerta de al lado, también en castellano. Se trata de las voces de Don Jaime y Don Eduardo. Los dos se muestran ansiosos y desesperados por salir.

La mala suerte recae sobre el grupo cuando tres guardias aparecen en la habitación. Si los personajes NO se percataron de su presencia, se les considera sorprendidos y no podrán actuar más que para defenderse. Inmediatamente uno de los guardias

sale corriendo en dirección contraria (va a avisar a otros guardias, tardará 4 asaltos en regresar con ayuda), los otros dos, entre exclamaciones y gritos en árabe desenvainarán (los dos portan *saif* y escudo, una lanza en un sitio tan estrecho es imposible de blandir). Roque se apresura a abrir las dos puertas, pero los nervios le traicionan y no lo consigue, momento en el que decide sacar su arma y unirse al combate.

El desarrollo del combate es el siguiente:

▼ Los guardias llegan al pasillo de las celdas, pillando desprevenidos a los personajes. Uno de los guardias se dirige a pedir ayuda.

▼ Roque intenta abrir las celdas sin éxito, saca su arma, pero este asalto no puede actuar más.

▼ El hombre que acompañaba a Roque cae muerto a manos de un guardia.

▼ Se escucha como se acerca un grupo de hombres armados.

▼ Llega el tercer guardia con otros 5 hombres más armados con *saif* y escudo.

▼ Roque, viendose acorralados y superados en número, abandona el combate e intenta abrir la puerta de bronce del fondo, consiguiendo quitar los dos cerrojos.

Si los jugadores optaran por ayudar a Roque a abrir las puertas, les será imposible, los cierres están



fuertemente echados y el óxido impide que consigan correr los pestillos. Solo en el caso de la puerta del fondo, cuando Roque acuda a abrirla, se abrirá para dar salida al Gailán. [NdA. *Esto es importante para continuar con la trama, aunque si el rigor histórico te es secundario eres libre de permitir que los personajes rescaten a los caballeros en cualquier momento*].

Quince de Julio

Roque ha Muerto ¿Ahora Qué?

Los personajes han conseguido liberarse del pequeño grupo de guardias, pero ahora se encuentran ante una criatura de la que no habían oído hablar nunca y que escapa a la razón y al orden divino de las cosas. Todas las opciones que tienen en ese momento se resumen en dos: Enfrentarse al Gailán y sacar a Don Jaime y Don Eduardo o aprovechar la huida de los guardias para refugiarse de nuevo en casa de Roque e intentar liberarlos en otra ocasión.

Opción 1: Matar al Gailán

Los personajes, dispuestos a sacrificarse por su causa, deciden enfrentarse a la criatura como malamente pueden y liberar a los dos cautivos. Disponen de 10 asaltos para matarlo, liberar a Jaime y Eduardo y huir del Giribaile antes de que 30 soldados de la guardia y Harum el Alim (el encargado de los

prisioneros) aparezcan para detenerles.

Si no consiguen escapar antes de que lleguen los guardias, el grupo será ajusticiado a la mañana siguiente en plena plaza, acusados de ser infieles que han asaltado el castillo e intentar asesinar al emir. Junto a ellos también serán decapitados los dos caballeros acusados del mismo delito. La furia de Al-Nasir y su orgullo han hecho que decida prescindir de ellos.

Si no fueran capturados, deberán darse prisa para huir de Vilches mientras la guardia les busca por toda la ciudad. Si consiguen huir de la ciudad a pie, a la mañana siguiente un grupo de soldados de Vilches a caballo les alcanzará y dará caza, acabando con ellos. Si, por el contrario, consiguen monturas de alguna manera, conseguirán dar esquinazo a los guardias y a la mañana siguiente se encontrarán con una pequeña expedición del ejército cristiano. Los llevarán hasta el paso del Muradal, donde se encuentra el ejército asentado.

Opción 2: Vivir Hoy para Luchar Mañana

Los personajes, abrumados por la situación deciden volver por sus pasos antes de que lleguen más guardias. Deben aprovechar ahora que la bestia está distraída con el cuerpo de Roque y huir pasillo atrás y salir por la abertura que habían entrado. Por suerte, si se dan la suficiente prisa, no serán perseguidos por los guardias, que están más ocupados intentando controlar al bicho que ahora anda suelto.

Las calles de Vilches están revolucionadas. Los rumores dicen que hay un demonio suelto en el alcázar. Los guardias corren de un lado a otro y no tendrían por qué pararse a examinar a los personajes siempre y cuando sean un poco discretos. Arrastrar a un compañero herido o llevar las ropas hechas jirones o con manchas de sangre no es una actitud muy discreta... tendrán que inventarse cualquier cosa (y superar la correspondiente tirada de Elocuencia, el DJ puede aplicar el modificador que crea conveniente según la situación). A parte de eso, en principio no deberían tener muchos problemas para llegar a casa de Roque.

Una vez en lugar seguro, deberán ver que soluciones tomar. Pueden dejar a Don Jaime y Don Eduardo a su suerte y volver al campamento, en cuyo caso el final que les espera está tras el lazo de la horca (recordemos que tienen una orden directa de la mayor autoridad religiosa de la península, con lo que seguramente se les condene por traición y servir al infiel, ya que nadie sabía de su "misión"). Por otro lado pueden salir por patas y olvidarse de todo el asunto de los dos caballeros y de la cruzada contra el infiel (vaya jugadores más sosos...). Otra opción (y la más lógica seguramente) es intentar un nuevo rescate. Recordemos que los dos prisioneros serían trasladados al día siguiente al campamento de Al-Nasir (y si no, que una tirada de memoria se lo recuerde... eres el DJ no te cortes a la hora de alterar "pequeños resultados" tras la pantalla). Los personajes en ese momento disponen de todos sus enseres, así como lo que les hubiera dado Rasiq, el carro y las monturas.

Los personajes sabían que la caravana iba a partir ese mismo día, pero no saben cómo, cuando ni por donde. Una tirada de elocuencia con éxito hará que el personaje haya recabado suficiente información como para poder partir.

La Caravana

Lo sucedido anoche ha precipitado los acontecimientos, una caravana partió hace apenas una hora por la puerta sur. En ella iba Harum el Alim con ocho hombres negros como la noche. Llevaban una carreta con algo tapado, aunque era imposible saber su contenido

Si los personajes se dan prisa, en un par de horas a galope darán con el grupo, se trata de nueve hombres, siete de ellos (negros como el carbón) viajan a pie, mientras que los dos restantes (uno también negro, el otro tiene una apariencia claramente árabe con porte noble).

El árabe se trata de Harum el Alim, un reputado noble de la corte almohade del cual se dice que practica magia, mientras que los otros hombres son miembros de los Im-esebelen o "La Guardia Negra" la guardia personal de Al-Nasir. En principio se presume que los personajes nunca han salido de la península, y mucho menos para pisar tierras del África

Subsahariana, de forma que no habrán visto nunca a un hombre de esas características. Si algún jugador saca una tirada de leyendas (siguiendo la mentalidad de la época) habrá oído hablar de estas extrañas criaturas de más allá del desierto, que han sido mandadas por el mismo Lucifer para ayudar al infiel en su lucha.

A partir de aquí lo más previsible es que los personajes se lancen contra los árabes. Con lo que poco decir queda ya... Aunque, si retiran la tela que tapa el carromato verán una jaula cúbica de 1'5 varas de lado y en su interior los dos prisioneros atados y amordazados [NdA.

Durante la partida de prueba los jugadores en el último momento creyeron que dentro de la jaula tapada podía estar el Gailán de nuevo y no los prisioneros –esa opinión tienen de su DJ- si crees que los personajes están teniendo pocas dificultades durante esta aventura puedes incluir un segundo carromato de similares características, solo que con varios guardias de Vilches en lugar de los Im-esebelen y el Gailán en vez de Harum, pero es importante que den con la carreta de los prisioneros ese mismo día, queda a tu criterio como máster y depende de lo duro que quieras ser con tu partida –no me responsabilizo de que se te amotinen tras la pantalla en ese caso...-]. La estructura está sujeta al carromato por dos fuertes sogas (llevará 2 asaltos a un personaje cortarlas) y un fuerte cerrojo corredero cierra la puerta de la jaula (5PG, protección 3, puede romperse).

El combate se desarrollará de manera relativamente normal. Primero se abalanzarán sobre los personajes los im-esebelen mientras Harum trata de lanzar el hechizo Oración Oscura. Si tiene éxito, todos los personajes que estén montados sobre un caballo deberán hacer una



tirada de cabalgar para mantenerse sobre los animales, que se encabritarán. En el caso de los carros deberán hacer la tirada correspondiente de conducir carros para no volcar o que los caballos se suelten.

El resto del combate Harum se mantendrá a cierta distancia haciendo diversos sortilegios mientras los im-esebelen se encargan de los personajes. Cuando Harum se vea acorralado aprovechará cualquier momento de confusión para beber de un frasco con un líquido negruzco (poción de Velo de la Muerte) y se desplomará al instante bajo los efectos de la poción.

Tanto Jaime como Eduardo se encuentran desnutridos y en un estado de salud lamentable, es por ello que deberán viajar en carro o a caballo. Pero la vuelta será tranquila. Después de unas horas de camino se encontrarán con una pequeña expedición del ejército cristiano. Los llevarán hasta el paso del Muradal, donde se encuentra el ejército asentado. Allí les recibirá Rodrigo Ximenez de Rada y Diego López de Haro en una pequeña carpa, donde les agradecerán su trabajo y les recompensarán debidamente.





Dieciséis de Julio

La Batalla que Marcó la Edad Media

Nota del Autor: A Continuación paso a narrar brevemente el transcurso de la Batalla de las Navas de Tolosa, el cual eres libre de leer tal cual o no, si lo haces, te recomiendo que hagas mención a la función que tuvo cada personaje de tus jugadores en la batalla. Recomendando que este momento sea lo más épico posible, ya que es el porqué de la creación de este módulo. Cuando se jugó la sesión de prueba sonaba de fondo la canción "Preliator" de la formación inglesa Globus.

La mañana despunta en un intranquilo amanecer. Es dieciséis de Julio de mil doscientos doce y los dos ejércitos más grandes que jamás se reunieron en Hispania despiertan uno frente a otro, a poca distancia entre sí, tan poca que la noche quedaba iluminada por las hogueras del enemigo como si fueran luces estelares.

Los dos ejércitos marchan uno frente a otro. El sonido de las pisadas como mil tambores que percuten en el suelo calla el silencio del paraje que se extiende. Miles de lanzas se alzan hiriendo el cielo empuñadas por miles de hombres, padres, hijos y hermanos. El miedo se refleja en cada ojo y una duda apuñala el alma de cada uno: ¿He de caer?

Pronto se encuentran uno con otro. En lo alto, el ejército de Al Nasir compuesto por Andalusíes, Almohades y tropas traídas de los confines del mundo conocido, su número se pierde en el horizonte. En el otro lado, un contingente guiado por Alfonso VIII, Sancho VII y Pedro II: Castilla, Navarra y Aragón; a sus órdenes miles de jinetes e infantes, incluso algunos francos. A la izquierda el de Aragón, el de Castilla se guarda el honor del centro mientras El Fuerte de Navarra ocupa el flanco derecho.

Comienzan las escaramuzas. Los arqueros turcos, provenientes de más allá de la antigua Grecia hostigan a las caballerías de Navarra y Aragón. En otras



ocasiones los arqueros a caballo habían diezmado a las tropas castellanas, pero Navarra y Aragón aguantan el golpe estoicamente.

En ese momento carga la infantería. Una primera línea de andalusíes se enfrenta a las levas castellanas. El choque del acero, los alaridos de los muertos y el fluir de la sangre llenan los oídos de los allí presentes.

El combate se recrudece y los infantes castellanos retroceden, pero un grupo de la milicia mantiene el frente. Los árabes han roto las filas en el impulso del combate, pero una segunda línea de infantería de fresco retoma la línea.

No se sabe cómo, pero en ese momento los andalusíes abandonan el combate. La ejecución de Ibn Cadis varios días antes pasa factura a los andalusíes, que dejan de luchar por el pueblo que les domina bajo el yugo del acero. Cientos de hombres arrojan sus lanzas al suelo y, desobedeciendo a quienes les azuzaron a combatir, se pierden por el llano. Entre las ásperas protegen sus rostros del pesadumbroso polvo y el árido calor se puede leer en sus ojos el miedo, el odio y las ganas de vivir para ver el sol ponerse.

Viendo una oportunidad, la caballería carga. Miles de cascos hacen vibrar el suelo como si la tierra se abriera a su paso. Las órdenes militares se abalanzan al combate junto al rey de Castilla como último avance para arrasar el ejército árabe.

Pero no será el mayor honor para Alfonso. A la derecha, y seguido solo por doscientos jinetes, un gigante de metal se adentra en el caos. Sancho se abre paso entre amigos y enemigos golpeando madera, acero y carne. Al fondo, tras ascender atravesando la violencia, se ve la tienda donde espera Al Nasir, vestido de verde, el color de la victoria. Junto a ella, encadenados entre sí y enterrados hasta la rodilla, los Im-Esebelen, la guardia del califa. Cientos de hombres negros como la pez provenientes de más allá del desierto esperan la carga, pero el de Navarra rompe las cadenas doradas y, mientras las agita en el aire, la masacre se pierde entre los alaridos y la sangre. Solo Al Nasir escapa de la matanza.

Al cabo de las horas, el silencio invade las tierras jienenses, solo roto por los lamentos de los heridos. Quienes no habían caído aguardaban su futuro. A quienes lo hacían bajo la Cruz, les esperaba la gloria y el oro. A quienes lo hacían bajo la media luna les esperaba el olvido y aguardaban la muerte durante los pocos segundos de caída en el barranco que aún a día de hoy y desde entonces se conoce como el paso de Despeñaperros.



Dietiocho de Julio

Un Amargo Desenlace

Dos días después de lo acontecido en Tolosa, el contingente llega hasta un sitio conocido por los personajes. Entre dos ríos se encuentra la aldea de Vilches. En su paso hacia la pequeña ciudad aún pueden ver los restos de la caravana donde estaban Don Jaime y Don Eduardo. A lo lejos, y forzando un poco la vista se puede ver el lateral por donde entraron en el Giribaile y, acercándose un poco más, creen ver la casa del difunto Roque González.

Alfonso levanta el asedio a Vilches, solo protegido por unos pocos guardias que solo habían lidiado con maleantes en los callejones. La plaza no tardó en tomarse, y en un último esfuerzo rinden el Giribaile. Pero el de Castilla decide un castigo ejemplar y ejecuta a toda la población, ancianos, mujeres y niños.

Durante varios días la conciencia de los personajes está intranquila, la suerte de los habitantes de Vilches, con quienes convivieron una semana antes tortura su sueño: ¿Por qué lucho?

F3M



Appendix 3

Dramatis Personae

Rogue González/Rasig
el Harr

Fue	10	Altura	1'68
Agi	15	Peso	124
Hab	20	RR	70
Res	18	IRR	30
Per	10	Suerte	35
Com	10	Templanza	65
Cul	15	Aspecto	14

Protección: Velmezz (2 puntos de Protección), Brazales (2 puntos de Protección), Grebas de Cuero (2 puntos de Protección)

Armas: Saif 65% (2d6+2)

Competencias: Idioma (árabe) 70%, Escuchar 60%, Conocimiento de Área (Vilches) 60%, Descubrir 60%, Disfraz 70%, Sigilo 40%, Ocultar 40%, Elocuencia 70%.

Guardias de Vilches

Fue	10	Altura	Variable
Agi	15	Peso	Variable
Hab	15	RR	50
Res	15	IRR	50
Per	10	Suerte	20
Com	5	Templanza	40
Cul	5	Aspecto	12

Protección: Gambeson (2 puntos de Protección) y Rodela 30%

Armas: Terciado 45% (1d6+1+1d4), Lanza Corta 40% (1d6+1+1d4)

Competencias: Correr 45%, Escuchar 30%, Conocimiento de Área (Vilches) 60%, Descubrir 40%

Gailán

Fue	18	Altura	1'80
Agi	35	Peso	600
Hab	-	RR	0
Res	20	IRR	100
Per	18		
Com	-		
Cul	-		

Protección: Piel Gruesa (3 puntos de Protección)

Armas: Mordisco 75% (2d6), Garras 50% (1d8+1d6), Cola 25% (1d8)

Competencias: Correr 90%, sigilo 90%

Imesebelem

Fue	10	Altura	Variable
Agi	15	Peso	Variable
Hab	20	RR	75
Res	17	IRR	25
Per	15	Suerte	25
Com	5	Templanza	75
Cul	5	Aspecto	10

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de Protección) y Capacete (2 Puntos de protección) Escudo de madera 30%

Armas: Nimcha 60% (2d6+1), Lanza Corta 40%(1d6+1d4+1)

Competencias: Correr 45%, Escuchar 40%, Descubrir 40%

Harum el Alim

Fue	10	Altura	1'68
Agi	15	Peso	110
Hab	10	RR	10
Res	15	IRR	90
Per	15	Suerte	50
Com	15	Templanza	60
Cul	20	Aspecto	12

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de Protección)

Armas: Takuba 40% (1d6+2),

Competencias: Con... Mágico 80%, Escuchar 40%, Descubrir 40%, Leyendas 60%, Corte 60%, Elocuencia 40%, Ocultar 60%

Conjuros: Mal del tullido, Mal de Ojo, Manto de Salamandra, Ojos de Lobo, Oración Oscura,

Jaime de Peyró

Fue	12	Altura	1'63
Agi	15	Peso	119
Hab	15	RR	60
Res	12	IRR	40
Per	10	Suerte	20
Com	10	Templanza	54
Cul	10	Aspecto	14

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de protección) Escudos 30%

Armas: Hachas 60%, Espadas 40%, Lanzas 60%

Competencias: Correr 70%, Escuchar 30%, Descubrir 40%, Seducción 40

Eduardo de Herrera

Fue	15	Altura	Variable
Agi	10	Peso	Variable
Hab	12	RR	60
Res	15	IRR	40
Per	10	Suerte	20
Com	10	Templanza	75
Cul	10	Aspecto	10

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de protección)

Armas: Espadas 60%, Lanzas 30%

Competencias: Correr 25%, Escuchar 40%, Descubrir 40%

Appendix III

Duo Wadig

En este apéndice os facilito los personajes con quienes se probó esta aventura antes de su publicación. Algunos de estos personajes contienen Rasgos de Carácter aparecidos en el suplemento Saeptum Arbitri.

Ramón Ordoñez

Caballero de Santiago de la Baja
Nobleza Navarra

Fue	18	Altura	2'09
Agi	15	Peso	157
Hab	15	RR	70
Res	18	IRR	30
Per	14	Suerte	34
Com	5	Templanza	52
Cul	15	Aspecto	15

Armas: Espadas 25, Espadones 74,
Mazas 74. Escudos 30

Competencias: Cabalgar 45,
Elocuencia 30 (+25), Empatía 3,
Escuchar 28, Esquivar 30, Latín 30,
Aragonés 60, Leer y Escribir 30,
Mando 50, Teología 45

Rasgos de Carácter: Campechano,
Linaje de Héroes, Clase Social Alta,
Alto, Sueño Estridente, Cándido,
Honor del Guerrero, Obligación
Olvidada

Eres Ramón Ordoñez, primo tercero del actual señor de Navarra, Sancho VII "El Fuerte". Con lo que su sangre fluye por tus venas y eso se nota en tu constitución. Eres un gigantón de más de 2 metros (se sabe que Sancho VII llegó a medir ¡¡¡¡dos metros veinte!!!! cuando la gente apenas levantaba de uno sesenta). Tu padre, Ordoño Fernandez, primo segundo de tu señor, batalló contra el infiel ya cuando era un zagal, y los azares quisieron que una ramera



se cruzara en su camino y te engendrarse. Por suerte Don Ordoño te reconoció como suyo. Tu hermano García estaba destinado a heredar el pequeño señorío de vuestro padre, con lo que a tí solo se te abría el camino eclesiástico. Por suerte conseguiste convencer a tu padre para ingresar en los caballeros santiaguistas. Tú hermano, más frágil que tú prefiere jugar a señores y cortesanos mientras escucha a los trovadores en el salón de tu padre. Por el contrario, tú siempre has querido seguir los pasos de tu padre, sobre todo cuando te contaba sus lances en el sur, era evidente que preferías hacer la guerra a la política, con lo que tu padre no se negó ante tu proposición de ingresar en la Orden. En el fondo siempre fuiste su ojito derecho. Poco a poco te abriste paso en la orden dando muestra de tu estricto código de medida, y acabaste destinado en Puente La Reina custodiando el inicio del Camino del apóstol y ayudando a peregrinos con los que rápidamente conseguías su confianza, tenías un don para acercarte a la gente del vulgo. Allí conociste a Pedro Arias, con quien tuviste la oportunidad de recorrer el camino en más de una ocasión. Hace escasos dos años Pedro ha sido nombrado maestro de la orden y, debido a sus obligaciones, se ha distanciado un poco vuestra relación.

Pero, como te decía, estabas

destinado a seguir el camino de tu padre... hasta la última consecuencia. Y en un pequeño recodo de tu conciencia sabes que hay una doncella en los Montes de oca que... ya no es tan doncella, y seguramente su familia ande buscando a cierto caballero del santo, alto como una montaña que acabó con la pureza de la chica y quieren endosarte al churumbel que haya salido de su vientre, ya sea tuyo o de cualquier otro peregrino picado de viruelas. La cosa es que hace unos meses te encontrabas en tierras Navarras cuando tu primo llamó a la lucha contra el infiel en ayuda del Rey castellano. Ahora andas con una mesnada de 200 caballeros en dirección sur para llegar hasta Granada si Deus Vult.

Ordoño Ramírez

Almogàver vasallo del Rey de Aragón

Fue	15	Altura	1'70
Agi	20	Peso	140
Hab	20	RR	60
Res	15	IRR	40
Per	8	Suerte	28
Com	10	Templanza	57
Cul	10	Aspecto	13

Armas: Ballesta -5, Cuchillos 50, Lanzas 70, Pelea 45. Escudos 70

Competencias: Cabalgar 30, Correr 40, Descubrir 35, Escuchar 26, Esquivar 85, Francés 30, Lanzar -5,



Rastrear 26, Saltar 45, Sanar 40, Sigilo 60, Tormento 40 **Rasgos de Carácter:** Marrullero, Persona de mundo, Reflejos felinos, Veterano, Tuerto, Tarado (sádico), Arma favorita (Coltell)

Eres Ordoño Ramírez, hijo de Ramiro "el maldado", un bandido local que hasta su muerte quince años ha asoló los caminos del norte de Aragón. Fruto de ese malsín y una ramera de camino viniste al mundo entre sollozos, sangre y barro en la cuneta de un camino. Ya de zagal, tu padre te enseñó algunos gajes del oficio, especialmente las emboscadas y el uso del cuchillo. Pero cuando tú apenas contabas con nueve años, quiso el de abajo llevarse a tu padre con él como demonio que era entre los hombres. Un virote de la ballesta de un alguacil dijeron... pero lo cierto es que nunca llegaste a ver su cuerpo, que seguramente quedase tirado al borde de cualquier camino de mala muerte.

Visto cuan peligroso era vivir al otro lado de la ley de los hombres te planteaste abandonar la vida que tu padre esperaba que tuvieras. Pero un día un hombre que frecuentó a tu madre te contó algo sobre unos hombres que saqueaban al moro y obtenían riquezas bajo la gracia del Rey, así que, sin dudarlo un momento te hiciste al camino, y al cabo de dos meses en una posada de

un pueblucho de mala muerte un grupo de hombres ebrios respondían a la perfección a lo que te contaron. Aun no sabes cómo conseguiste entrar a formar parte en la mesnada, pues no era solo en ellos sobre quien corría el alcohol. Con el paso del tiempo has ido saqueando tierras de infieles mediante razias, aceifas y algaradas. Y viste que el negocio de la sangre ya era algo más que un negocio, te hacía disfrutar.

Aún recuerdas a aquel crío de no más de diez años que te hizo perder el ojo. Le cortaste manos y pies para después rajarle el vientre. No le arrancaste los ojos, preferías que viera cómo se iba desangrando poco a poco y que oliera el olor a mierda que salía de sus entrañas mientras salían al exterior. Todavía recuerdas con humor cómo el chico intentaba sujetárselas y meterlas dentro con los dos muñones. Este último año Don Pedro os mandó a tierras francas, por algo de unos cátaros... te daba igual, te dijeron que destriparas a unos cuantos francos para meterles miedo y eso fue lo que hiciste. Una fulana de taberna te calentó la cama durante los meses que pasaste por tierras ultramontanas y conseguiste aprender un poco el idioma. La mañana de tu partida te pidió que no te fueras, que te amaría siempre y que te quedaras con ella, que trabajaríais la tierra y engendraríais hijos... No hubo beso de despedida,



solo una bofetada y un empujón al frío suelo para después tomarla allí mismo y salir a galope. Bien sabes que es mejor una puta en el camino que dos nobles damas esperando tu llegada.

Ahora el rey quiere enfrentarse de nuevo a los moros y dejar a los francos tranquilos por un tiempo, así que partiste rumbo al sur... En ese momento te enteraste que una hueste de 25.000 infantes y caballeros entre borgoñones y gascuños también se dirigían para combatir al ejército del falso profeta... No entiendes a tu rey, un día decapitas francos y al siguiente te dice que luches codo a codo con ellos... que se quede las cosas de la corte y la política, mientras tengas algo a lo que hincar tu coltell no te molestarás en preguntar.

Cristina de Pedraza

Cazadora campesina en tierras Castellanas

Fue	13	Altura	1'67
Agi	13	Peso	131
Hab	15	RR	65
Res	14	IRR	35
Per	20	Suerte	45
Com	12	Templanza	65
Cul	13	Aspecto	15

Armas: Arcos 65, Cuchillos 60

Competencias: Astrología 38, Cabalgar 30, Con. Animal 45, Con. Vegetal 26, Descubrir 55, Disfrazarse 25, Elocuencia 12 (+25), Escuchar 60,

Lanzar 26, Leyendas 38, Rastrear 80, Sigilo 39, Tregar 5

Rasgos de Carácter: Sentido de la orientación, Versado en leyendas, Mentiroso, Secreto, Vértigo.

Tu nombre es Cristina de Pedraza eres una joven que proviene de una familia humilde del pequeño pueblo de Pedraza establecido en un pequeño recodo del sistema central. Tu padre era un pobre pastor y tu madre solo se encargaba de cuidar de seis churumbeles en la casa. Tu hermana mayor es quien se encargaba de trabajar la lana que os permitía unos pequeños ingresos además de la leche de la escasa docena de ovejas que tenía tu padre. Tú, como segunda hija, estabas destinada al celibato y debías ingresar en un pequeño convento que hay a apenas 5km de Pedraza, pero el azar hizo que con 7 añitos, mientras peleabas con tus hermanos (cosa harto habitual) demostraras tu certera puntería lanzando piedras a la cabeza de los zagales. Viendo la posibilidad de ampliar la hacienda familiar, tu padre te mandó de aprendiz con Claudio, el cazador del pueblo, de quien aprendiste el uso del arco y el cuchillo curtidor, así como a diferenciar el canto de las diferentes aves y a encontrar a un zorro que haya pasado por un río. Hace seis meses que te casaste con un joven de tu pueblo (Pedraza) llamado Pelayo. El chico era todo lo que una joven podía desear: alto,



fuerte, amable... Era el cetrero del señor feudal, se encargaba del cuidado del Azor y los halcones del Señor, además estabas encinta esperando lo que parecía un varón. Cada noche, Pelayo te narraba las historias que se oían en la casa del señor, y entre chisme y chisme de la corte, te contaba leyendas de moras encantadas que se peinaban a la orilla del Guadalquivir en la noche de San Juan, de pequeñas fatas que habitaban en algunas casas con forma de ratones que remendaban las ropas de los dueños mientras dormían y de lobos blancos que velaban por los peregrinos que se dirigían a honrar a Santiago... la felicidad llenaba cada segundo de tu existencia.

Pero la mala suerte quiso que, durante las eventuales partidas de caza, un jabalí se abalanzase sobre Pelayo, acabando con su vida. Pero las desgracias nunca vienen solas, y un mal de humores hizo que el hijo que llevabas en tu vientre se malograra. Y así, viuda, pobre, estéril y repudiada decidiste aprovechar una oportunidad que se presentaba en el horizonte, pero no por ello sin riesgo. El buen rey Alfonso, el octavo de Castilla, había llamado a levas a la población, en busca de recuperar el territorio perdido 15 años atrás en Alarcos. Ante tí tenías la posibilidad de conseguir un pequeño terreno donde morar, pues el buen Don Alfonso había prometido tierras a

todos los que sirvieran frente al infiel. Pero como mujer se te tenía vetada la participación en los lances contra los Andalusíes, no te quedaba otra alternativa que ocultar tu condición. Cortaste tu cabello e intentas relajar tu figura. Ya no te haces llamar Cristina, si no que ahora eres Cristóbal Peláez, el nombre de tu hijo nonato. Así que ahora acompañas al Rey de Castilla en dirección sur hasta las tierras que los árabes llaman Al-Ándalus y, si Dios quiere, entrarás en las ciudades de Granada y Córdoba, donde ocurrían tantas cosas fantásticas que Pelayo te contaba.

Calixto del Pozo

Alguacil de las levas Sorianas del reino de Castilla

Fue	10	Altura	1'69
Agi	15	Peso	80
Hab	20	RR	70
Res	15	IRR	30
Per	20	Suerte	40
Com	15	Templanza	30
Cul	5	Aspecto	9

Armas: Ballestas 50, Lanzas 55

Competencias: Artesanía 25, Comerciar 20, Con. Área (Soria) 50, Correr 55, Descubrir 45, Disfrazarse 15 (-25), Elocuencia 30, Empatía 50, Escuchar 75, Esquivar 40, Mando 30, Memoria 60, Rastrear 40, Seducción -14, Sigilo 30, Tormento 40.

Rasgos de Carácter: Rápido de pensamiento, Memoria prodigiosa,



Curioso, Curiosidad del gato,
Enjuto, Vulgar, Avaricioso.

Te llamas Calisto del Pozo, lo de "del Pozo" es por el lugar donde te encontró el artesano con el que te criaste. Iba de camino al taller de curtidor que tenía cuando te escucho berreando junto a un pozo, envuelto entre unos paños harapientos. Te acogió en su casa y te enseñó el trabajo de curtidor, aunque te sabía a poco, tenías la necesidad de preguntarlo todo y enterarte de todo, te conocías cada rincón de Soria, cada habitante y cada edificio. Esta capacidad te sirvió para entrar como alguacil y conseguir mejores ingresos que con el taller. Pero te seguía sabiendo a poco, creías que tus ingresos no eran suficientes a pesar de que tu bolsa estaba el doble de llena que las de tus compañeros. Cuando se llamó a las milicias para ir a combatir al sur viste una oportunidad. Decían que Don Alfonso había comenzado una campaña que le llevaría hasta la mismísima Granada. Eso significaba riquezas suficientes para asentar un caserío... o quien sabe si un pequeño feudo si las cosas salían bien. Partiste con tus compañeros hasta que disteis con el contingente castellano. Nunca habías visto tanta gente junta, pero ahora compartes comida y fuego con ellos. El sur te espera.

Geoffrey de Sens

Infanzón proveniente de la nobleza Franca

Fue	20	Altura	1'70
Agi	20	Peso	150
Hab	15	RR	60
Res	15	IRR	40
Per	10	Suerte	30
Com	10	Templanza	60
Cul	10	Aspecto	19

Armas: Ballestas 40, Espadas 75, Lanzas 70. Escudos 50

Competencias: Cabalgar 60, Con. Vegetal 35, Descubrir 20, Escuchar 30, Esquivar 48, Aragonés 35, Castellano 20, Francés 100, Juego 45, Leer y escribir 20, Mando 30, Memoria - 15, Seducción 42, Tormento 30

Rasgos de Carácter: Criado en el campo, Clase social alta, Persona de mundo, Hermosura (Atractivo), Extranjero, Intransigente, Despistado, Tarado (ludópata).

Eres Geoffrey de Sens. Cuando hace seis meses el Papa Inocencio III convocó la cruzada contra el infiel en los reinos Hispanos no lo dudaste un segundo, aferraste tu lanza, te ajustaste el cinto y te dirigiste a galope hasta el pueblo más cercano donde ya había empezado a acudir gente a la llamada de la cruzada. Vienes de una larga tradición de caballeros cruzados, ya el abuelo de tu abuelo se enfrentó a los árabes en Jerusalén allá por el 1119. Llevas la cruzada en

Ramiro Tamudez

Caballero Calatravo de la nobleza Castellana

Fue	8	Altura	1'68
Agi	15	Peso	140
Hab	15	RR	75
Res	17	IRR	25
Per	12	Suerte	40
Com	10	Templanza	68
Cul	18	Aspecto	13

Armas: Espadas 55. Escudos 55

Competencias: Cabalgar 45, Corte 25, Descubrir 40, Elocuencia 30, Empatía 30, Escuchar 24, Esquivar 30, Latín 36, Francés 30, Árabe 26, Leer y escribir 61, Leyendas 43, Mando 20, Sanar 25, Seducción 13, Teología 89

Rasgos de Carácter: Clase social alta, Educación religiosa, Versado en leyendas, Desheredado, Secreto (Humillación), Tarado (misógino), Altanero.

Eres Ramiro Tamudez, hijo de un miembro de la corte de Alfonso VIII. Estabas destinado a heredar el título y las posesiones de tu padre, incluso habían concertado tu matrimonio con la hija de uno de los poderosos de castilla. Pero ya eras genio y figura desde que empezaste a hablar. Siempre te gustó aparentar tener mayor estatus del que realmente tenías, vamos, que te lo tenías muy creído, y si a eso le añadimos tu problema de trato con las mujeres... Porque, claro, ellas son las que nacieron de la costilla, y

tu sangre y cualquiera que reniegue de cristo caerá bajo tu acero. Pero la fiereza no ha sido el único don que ha premiado tu existencia. Cuando caminas por las calles de los pueblos, las mujeres del vulgo no pueden evitar sonrojarse ante tu rostro y ruborizarse cuando les devuelves la mirada. Es por ello que consigues conquistarlas con facilidad. Que preparen sus lechos las castellanas, pues el de Sens va para matar al moro, conquistar sus fortalezas y tomar a sus mujeres. Pero poco a poco el camino se hace tedioso y una vez pasasteis los pirineos os visteis obligados a cabalgar junto a hombres de Aragón. A la luz de las hogueras te enseñaron a hablar el idioma, además de juegos de dados y otros con huesos de cabra, ahora no puedes resistirte a jugarle los dineros cada vez que se da la oportunidad, ya que las únicas mujeres que afloran en el campamento son ramera y el vino escasea más a menudo de lo que te gustaría, así que no te queda otro placer.

Ahora vas en dirección sur a matar al infiel, como ya lo hizo tu padre, y el padre de tu padre antes que él. Y con suerte llegarás para tomar la mismísima Jerusalén



quienes cometieron el pecado original... Total... que no tuviste el trato que se esperaba de tí y ridiculizaste a tu padre. ¿Resultado? tu padre te desheredó, dejándole las tierras a tu hermano pequeño, Bermudo, y tu acabaste con tu alma en un monasterio como paje en la orden de calatrava, no puedes quejarte, pertenecer a una orden militar entra dentro de lo que se merece tu alta alcurnia. Aprendiste rápido a leer y escribir, acabando en el scriptorium traduciendo libros del latín, el francés y algunos tomos en árabe, sobre todo textos religiosos, pero en el fondo los que más te gustaban eran los tratados de teología y algunos bestiarios. Conoces prácticamente la totalidad del Angelicum Natura y gran parte del Rerum Demoni. La guerra de los cielos te apasionaba y la has leído decenas de veces. Poco a poco empezaste a ser instruido en el manejo de la espada, y lo alternabas con tus horas de lectura y trabajo en el scriptorium con largos paseos a caballo por las afueras del monasterio.

Un día, leyendo un gran códice que trajeron de la biblioteca del convento Franciscano de Asís notaste cómo te llegaba la iluminación, y comenzaste a prepararte para, en un futuro, ejercer el sacerdocio. Pero hace unos meses, el buen rey

Alfonso VIII llamó a la lucha contra el infiel a todas las órdenes militares. Era tu oportunidad para demostrar tu valía, recuperarías las tierras que el moro quitó a tu orden y caerías sobre ellos como la espada de San Miguel. Ahora viajas camino al sur, junto al resto de compañeros de tu orden y, si Deus Vault, llegarás hasta la misma Granada para expulsar al infiel



Como siempre, no puedo acabar esta aventura sin dar las gracias a todos aquellos que la han hecho posible.

A los sufridos jugadores que se lanzaron a la aventura de jugar esta partida: Alexia, Juan, Samino, Rollán, Rubén, Jesús, Sherezade y Pancho. Y a todo el Círculo de Isengard (<http://www.circulodeisengard.es/wordpress/>) en Alcalá de Henares por su colaboración conmigo para poder jugarla.

A Albert Tarrés (<http://greatfrezzerspanishversion.blogspot.com.es/>), Iago Urruela (<http://manpang.blogspot.com.es/>) y a NoSoloRol (<http://www.nosolorol.com/nuevo/>) por facilitarme la ayuda y los permisos para la maquetación.

A Jorge de El Podcast del Buho (<http://elpodcastdelbuho.com/>) por grabar ese magnífico capítulo sobre las Navas de Tolosa a proposición mía y que me ha sido tan útil para documentarme y hacer este módulo.

A Pancho y a mi hermano Jaime por estar ahí en los buenos momentos y en los malos y a quienes he querido dar un pequeño homenaje llevando a todo un grupo de jugadores a rescatarlos.

A Pancho (joder macho, y ya van tres...) por llevar casi 4 años haciéndome el hombre más feliz del mundo a su lado.

Y por supuesto, a todos los que estáis leyendo estas líneas en este momento y a todos los que, aunque haya sido solo una vez, habéis visitado Aker Codicem (<http://akercodicem.blogspot.com.es/>) porque esto va por vosotros.

El diseño de los marcos de esta obra corre a cargo de Jaime García Mendoza

Scribere hoc Antonio Peiro.

Die XVI Iulii o Domina Nostra Catullus anni dies duo millia ducenti.

Octo centum annis post eventus hic narrator



