

EL TESORO de CORDOBA

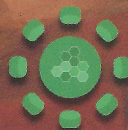
XIII Festival Internacional de Juegos Cordoba 2018

Handwritten signature

Gabriel Soriano &
Jesús Torres Castro

Preámbulo de
Sandy Petersen

festival
internacional
de juegos
córdoba 2018



INK
GOLEM

EL TESORO DE CÓRDOBA, PRIMERA EDICIÓN 2018

XIII Festival Internacional de Juegos Córdoba 2018

EL TESORO DE CÓRDOBA es una aventura de rol clásica.

Los nombres de personas y entidades históricas se han utilizado como referencia en algunos puntos, pero cualquier parecido del texto con hechos o personas vivas o difuntas es una coincidencia.

Nota del Editor:

Desde nuestro Festival celebramos los juegos de mesa y de sociedad en todas sus expresiones.

La obra de H. P. Lovecraft ha sido ampliamente popularizada en gran medida gracias a la publicación de un enorme número de juegos de mesa ambientados en sus mitos. Y en el principio estuvo *La llamada de Cthulhu* de Sandy Petersen. No solo fue el primer juego cthulhiano, sino que fue uno de los juegos de rol primigenios y de más éxito continuado. Cthulhu le debe mucho a Sandy.

Celebrando la visita del autor al Festival Internacional de Juegos Córdoba 2018, hemos creado para la ocasión este fanzine de rol al estilo clásico. Como en pasadas ocasiones con otros materiales editados por el Festival, se trata de una edición limitada; tienes en las manos un verdadero *tesoro* que queremos que disfrutes. ¡Nos jugamos!

Asociación Cultural Jugamos Tod@s

Nota de los Autores:

Esta aventura es un homenaje a Sandy Petersen, autor del juego de rol *La llamada de Cthulhu*, a quien tantas horas de diversión y pérdida de cordura debemos. Publicado por vez primera en inglés por *Chaosium* en 1981, a España llegó en 1988 en un libro de *Joc Internacional* que recogía la tercera edición del juego original y otros contenidos. Con cariño y respeto, tenemos ese material en el recuerdo. Hoy en día el juego está editado en castellano por Edge-Asmodee.

La obra de Howard Philips Lovecraft ha sido continuada y extendida por multitud de autores, originando un universo de ficción con sus propias leyes y características (ultraterrenas). Así se ha propiciado la aparición incesante de juegos de rol y de mesa ambientados en los *Mitos*, y se ha provocado que el nombre impronunciable de cierto primigenio ya no sea un conocimiento arcano. La llama del juego de rol que comenzó todo, *La llamada de Cthulhu*, es duradera. En esa tradición *lovecraftiana* hemos ideado un cuento pulp para jugar al rol, mezclando ficción y realidad -*También es un juego si quieres desenredar ambas*-, en nuestra mágica ciudad de Córdoba y durante el triste verano del 36, con el golpe fascista y el inicio de una terrible Guerra Civil como escenario.

Sí te aseguramos que las personas (las reales) de la familia Soriano fueron responsables del campanario de la Mezquita durante generaciones y hasta 1990, como atestigua algún descendiente. En parte esta historia también es un homenaje a ellas y a la Torre de la Mezquita como lugar habitado y *vivido*.

Para jugar esta aventura necesitaréis un juego de dados, lápices y papeles, hasta 6 personas que quieran ser *Investigadores*, alguien más que quiera ser *Guardián* (quien debe leer y dirigir la aventura), y un sistema de juego que os guste. Divertíos y encontrad por favor cuanto antes el *tesoro* del Festival de Córdoba.

¡Iä, Iä, Sandy fhtagn!

Gabriel Soriano & Jesús Torres Castro

Edición: Asociación Cultural Jugamos Tod@s

Ilustración de cubierta: Javier González *Inkgolem*

Ilustraciones interiores: Raúl Cáceres *Raúlo*

Diseño y maquetación: David Prieto *Sr. Bird*

El Tesoro de Córdoba es una publicación sin ánimo de lucro del

Festival Internacional de Juegos de Córdoba, responsabilidad de la asociación cultural Jugamos Tod@s, con patrocinio de Dracotienda y Crash!!! Comics.

EL TESORO DE CÓRDOBA, PRIMERA EDICIÓN 2018

XIII Festival Internacional de Juegos Córdoba 2018

EL TESORO DE CÓRDOBA

**Una aventura en los mundos de H. P. Lovecraft
por**

**GABRIEL SORIANO
&
JESÚS TORRES CASTRO**

**Preámbulo de
SANDY PETERSEN**

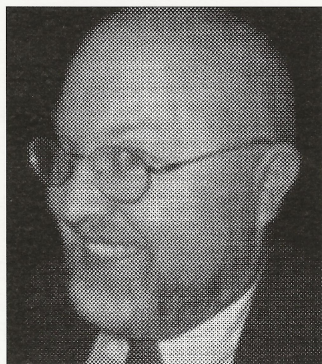
Diseño Cubierta
Javier González Cava *Inkgolem*

Ilustraciones Interiores
Raúl Cáceres *Raúlo*

Diseño Adicional
David Prieto *Sr. Bird*

www.festivaldejuegoscordoba.es

PREÁMBULO



Una historia verdadera...

Hola, soy Sandy Petersen, autor de juegos, y afortunado invitado en Córdoba. Me han pedido que haga una introducción para este fanzine del Festival 2018. Podría divagar sobre mis juegos, los publicados y los próximos que vendrán, pero puedes informarte de ello por tu cuenta (www.petersengames.com). Así que en vez de eso, voy a contar la historia de un *encuentro* que tuve cuando tenía 11 años.

EL AÑO: 1966, Sandy tiene 11 años.

EL LUGAR: Una casa de clase media-baja en un barrio de Provo, Utah.

ANTECEDENTES: Al otro lado de la calle de mi casa había una casa abandonada. Tenía grandes agujeros en los muros, ventanas rotas y partes del tejado se habían caído. Todos los chicos teníamos la *certeza* de que el lugar estaba encantado. Naturalmente, construimos un refugio de juegos en la parte superior del garaje junto a la casa embrujada. La casa en sí no tenía ningún lugar lo suficientemente resguardado, con sus enormes ventanas abiertas y la ausencia de puertas.

La casa tenía un sótano, pero era demasiado horripilante incluso para nosotros. Nosotros *sabíamos* que en el sótano había Cosas Malas. Una vez bajé un tercio de las escaleras antes de acobardarme y salir volando de nuevo hacia la luz. Un chico aseguró que él que había bajado hasta el final y contó que había visto una oscura figura encapuchada. Todos nos quedamos muy impresionados.

En el fondo de nuestros pensamientos, por supuesto, sabíamos que la casa no estaba encantada de verdad y que no podía haber ninguna figura encapuchada. Solo que era divertido pretenderlo. Pero aquello me hizo pensar en fantasmas. Mucho. Asumo que eso me predispuso para mi posterior encuentro fantasmal.

EL EVENTO: Era de noche. No había coches en la calle. Tampoco había gente, excepto yo mismo. Había una ligera neblina en el aire (no es extraño, en Utah). Miré carretera abajo y vi, para mi asombro y terror, la enorme silueta brumosa de una mujer mirando hacia abajo, a mí.

Debía tener tres metros de altura, llevando un gran vestido con falda del siglo anterior. Su cuerpo parecía estar completamente compuesto de niebla. No pude distinguir sus rasgos faciales o detalles de su ropa. Su pelo se desvanecía en el aire nocturno. Ella estaba junto a una farola, fluyendo hacia mí a un ritmo terriblemente rápido. Pero tras el shock inicial (de hecho me alejé corriendo unos metros), me di cuenta de que no se aproximaba. Su cuerpo neblinoso *fluía como si avanzara en mi dirección*, pero ella permanecía fija en su sitio, teniendo solo la apariencia de movimiento. Tenía una cintura bastante estrecha. No recuerdo haberle visto brazos o manos (seguro que no tenía pies). Fui capaz de quedarme plantado y mirarla durante un buen rato.

Ella se interponía en mi camino a casa. Recuerdo que no me apetecía acercarme más a ella. El miedo que su aparición me había provocado era abrumador, pero estaba acompañado de un sentimiento de fascinación. No recuerdo como llegué a casa. Pero la imagen de su apremiante manifestación, *pugnando por avanzar* sin moverse del sitio, nunca me ha dejado.

¿QUÉ ERA ELLA? Bien, no sé si ella era un “espíritu de los muertos”. Pero fuese lo que fuese que ella representara, era obviamente un claro ejemplo de algo que normalmente denominaríamos “fantasma”.

¿Pudo haber sido un efecto de la luz de las farolas y la niebla? Tal vez. ¿Pero podría una serie de farolas colocadas asimétricamente originar una imagen tan simétrica? Además, no hacía viento, ¿así que cómo daba impresión de movimiento en la niebla?

¿Pudo haber sido una alucinación? No creo que sea probable. He tenido alucinaciones (no preguntas), y se sienten de forma muy diferente.

¿Era sobrenatural? ¡Hey!, no digo que su imagen *no pueda ser* explicada por medios naturales. Solo digo que *yo no puedo* explicarla. La vi esa noche y nunca más he vuelto a ver algo como ella desde entonces. Así que cuando alguien me dice que no existen cosas como los espectros, yo sé esto. Hay fantasmas que nos sorprenden y confunden, sea cual sea su origen.

Nos veremos en el manicomio,

Sandy Petersen

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

Dedicamos esta obra a nuestras familias, que lograron que jugásemos en mundos arcanos y universos cósmicos desde edad temprana. Gracias.

También deseamos dar las gracias a Howard Phillips Lovecraft y a Sandy Petersen, sin cuyas obras nada habría sido posible.

PRUEBAS DE JUEGO

Jugamos Tod@s desea dar las gracias a todas las personas de la asociación, cuyo buen hacer y alegría proporcionan la base de un Festival de juegos cada año.

Probaron el juego: Jacqueline Ghysbrecht, Iván Miranda, Charito Carmona, José C. Miranda, Cristina Expósito, David Pérez, Joaquín Hernández, Jokin González y Sonsoles.

El Tesoro de Córdoba

Córdoba, sábado 18 de julio de 1936. Un violento golpe militar pretende acabar con la República Española. La noche del alzamiento una misteriosa mujer sacrifica su vida para revelar una importante misión. ¿Encontrarán los investigadores un tesoro oculto en Córdoba antes de que lo hagan los fascistas?

Información para los Jugadores

El golpe de estado del 18 de julio de 1936 contra el gobierno de la II República se extiende por toda España. La ciudad de Córdoba ha caído con rapidez en manos de los militares golpistas apoyados por la clase alta, terratenientes y la derecha política (como el partido Falange Española), mientras se suceden incidentes en pueblos de la provincia.

Los *Personajes Jugadores* (PJs) son personas con diversas motivaciones para querer actuar y liberar una ciudad controlada por los fascistas. Pueden ser por ejemplo:

- Afiliado al sindicato anarquista.
- Tocaor de guitarra o compositor.
- Perteneciente a una familia minera del norte de la provincia.
- Labradora en la campiña.
- Diputada del Frente Popular en el congreso.
- Maestro de un colegio público.
- Poeta con obras de teatro publicadas.
- Bailaora con amistades entre los turistas extranjeros.
- Soldado de permiso, contrario al golpe de estado.
- Un cargo local o concejal del ayuntamiento.
- Artistas o intelectuales.
- U otros perfiles que encajen en la situación.

Los PJs pueden ser de Córdoba o gente de paso por la ciudad. Pero alguno de los PJs debe ser concretamente vecino del barrio de la Judería y tener algún lazo de amistad con Manolín Soriano (nieto del campanero de la Mezquita). Ninguno de los PJs está armado al inicio de la aventura.

Los PJs se encuentran refugiados en el sótano de la casa de la Niña de Gibraltar, una anciana gitana de Sevilla que conserva hermosos rasgos en su rostro. Su casa, antigua escuela flamenca, siempre fue lugar de charla, cante y guitarra para artistas y poetas, y esta noche aciaga ha resguardado a algunas personas que se oponen al golpe militar o tienen motivos para temer a los fascistas. Se sitúa cerca de la antigua Sinagoga en plena Judería de Córdoba, un laberíntico barrio de calles estrechas alrededor de la Mezquita. Están hablando y escuchando la radio. Las explosiones y los disparos se oyen en la distancia... Nadie sabe qué está pasando exactamente ni cómo acabará la intentona golpista en este caluroso día de verano.

Información para el Guardián

Nuestro planeta es un punto azul en la inmensidad del universo. Seres de edad inimaginable han pasado por la Tierra en sus rutas cósmicas, sin prestar especial atención a la insignificante humanidad que en milenios recientes la habita. Algunos de ellos reposan en nuestro mundo, yacentes pero no muertos. La ciudad de Córdoba es uno de esos lugares.

En tiempos de Al-Andalus, el califa Alhakén II reunió una de las bibliotecas más completas y suntuosas del mundo en Qurtuba, la actual ciudad de Córdoba. En el año 348 del calendario musulmán (970), su bibliotecaria Fátima regresó de una de sus expediciones a Oriente con un ejemplar del libro *Kitab Al-Azif* escrito por el poeta loco Abdul Alhazred. Qurtuba, capital del mundo en aquella época de esplendor, era una ciudad mágica y el libro podía ser de importante pero peligrosa utilidad. Expertas copistas de la corte Omeya realizaron ocho copias del libro, cuyo volumen original fue guardado en la biblioteca personal del califa en la ciudad palaciega de Medina Azahara. Tras la muerte de Alhakén, el uso del *Kitab Al-Azif* por parte del ambicioso regente Almanzor propició la caída del califato de Al-Andalus, dejando la ciudad de Córdoba en declive hasta el siglo XX. Algunos de aquellos ejemplares del libro maldito han permanecido olvidados durante siglos.

En los próximos días los combates se incrementarán en España y el golpe de estado supondrá el inicio de una cruenta Guerra Civil hasta 1939, trayendo una dictadura con el general Franco al mando que durará décadas. Gumersindo del Real, el *Hombre de Gris*, un arqueólogo estudioso de lo esotérico y afín al golpe fascista, cree haber descubierto el emplazamiento de una de las copias del libro en la torre de la Mezquita de Córdoba, donde vive una familia de campaneros desde el siglo XVIII. Ha convencido a los militares que el libro puede ser la clave para encontrar un mítico *Tesoro de Córdoba* de valor inconmensurable.

La noche del 18 de julio

Los PJ están hablando en el sótano de la Niña de Gibraltar, prestando atención a las escasas noticias que pueden tener de la situación en la ciudad y el país. En el calor del anochecer escuchan un alboroto. La Niña de Gibraltar hace pasar con urgencia a una mujer joven envuelta en una gabardina. Al quitarle el inapropiado abrigo observan que ha recibido un tiro en la espalda y

ha perdido mucha sangre. Va bien vestida y tendría buen aspecto, si no fuese por su palidez. La mujer tiene urgencia por contar algo, aunque la anfitriona le pide que guarde silencio y descansa, cogiéndola de la mano. La mujer herida no obstante comienza a decir que se llama Lucía Goya, secretaria del ayuntamiento, y necesita ayuda para impedir que los militares tomen el *Tesoro de Córdoba*; ¡tienen que ir a la Mezquita cuanto antes, *por lo que más quieran!*. La mujer se derrumba inconsciente y los PJs deben atenderla con conocimientos de primeros auxilios o medicina. Una primera tirada deja claro que la mujer va a fallecer sin remedio, pero según el nivel de éxito de cada tirada posterior de los PJs podrán conseguir más información de ella antes de morir. Si le es posible, relata cómo los militares han tomado el Gobierno Civil y el Ayuntamiento. El coronel Tarajo está al mando de las tropas y también ha puesto armas en manos de civiles partidarios del golpe, carlistas y gente de la Falange. No sabe dónde está el alcalde, pero a ella la dejaron sentada en su mesa como si no hubiera pasado nada y le dieron varios manuscritos para mecanografiar. Tarajo daba instrucciones para controlar la ciudad mientras esperaba una importante visita de forma inminente. El visitante llegó a media tarde, era un tipo vestido de gris con sombrero a juego, gafitas redondas y un maletín, escoltado por un legionario. No era militar aunque daba órdenes a los demás, con acento del norte. Como nadie se fijaba en ella, pudo escuchar tras la puerta. El Hombre de Gris traía instrucciones precisas para que se tomase *el Tesoro en la Mezquita*. El coronel Tarajo acordó que pondría hombres a su disposición al anochecer, tan pronto como la situación en la ciudad se tranquilizase. Entonces Lucía supo que debía escapar y adelantarse a sus planes. En la huida le dispararon pero consiguió no ser detenida. La mujer insiste, es de vital importancia que los golpistas no pongan sus manos en el tesoro. Si se hacen con él, tendrán riquezas para ganar cualquier guerra. Su petición debe resultar convincente para los PJs y debe insistir en que si no le ayudan será el fin del país, de sus familias y seres queridos, puede que de toda Europa bajo el fascismo.

Con un registro del cuerpo de la mujer se halla en su mano el fragmento de una nota oficial arrugada y rota:

Alto secreto

Orden directa del general
por el glorioso alzamiento
del objetivo inexcusable
perseguir para la causa
todos los medios
el Tesoro de Córdoba
Por fuerza tens
en la mezquita
Urgentemente, si
remedio de la t
una familia
piedad y
Y por tanto
en vuelo directo
obstante sin dilaci
patria y por Dios
¡Arriba España

Un registro más cauteloso permite observar que la mujer lleva un llamativo colgante de plata con lo que parece un árbol enmarcado por dos cuadrados entrecruzados formando una estrella de ocho puntas. Tal vez un PJ quiera tomarlo, pero debe hacerlo con total discreción pues robar a un cadáver no es algo bien visto.

Se ha puesto el Sol y la Niña de Gibraltar apremia a los PJs a realizar la misión, antes de que lo hagan los fascistas. La Niña

es una anciana y no puede acompañar a los PJs en su misión, solo puede entregarles un par de viejos garrotes. Les advierte que solo podrán volver a su casa si se aseguran de que nadie les sigue. En la Mezquita vive la familia del campanero, un conocido anarquista de taberna. Algún PJ además recuerda su amistad con Manolín Soriano, nieto del campanero, que puede ayudarles en la Mezquita (Viven en la misma torre).

Las calles de Córdoba están silenciosas y solitarias. Huele a quemado y se escuchan tiros esporádicos en la distancia. Comienza la noche pero hace calor. Apenas hay luces encendidas en las casas y los bares han cerrado temprano. Los PJs pueden ver alguna persona atravesando las calles furtivamente.

Siempre que se muevan por la ciudad, los PJs tienen riesgo de encontrarse con patrullas policiales o de milicias falangistas. Si son sospechosos, por ejemplo llevando escopetas o armas visibles, pueden ser delatados (Parte de la población es afín a la autoridad tras el golpe de estado). También hay soldados del ejército en todos los puntos neurálgicos de la ciudad. Los PJs pueden encontrarse con diversos problemas en las calles (*Controles o registros policiales, militares llevándose a gente, falangistas tomando alguna taberna, batidas de policías a caballo, etc.*). Si los PJs son interceptados recibirán un único aviso antes de ser tiroteados. Pueden esquivar las patrullas corriendo por el laberinto de calles de Córdoba (que los PJs pueden conocer), o plantar batalla si están armados.



Patrulla falangista: Cuatro hombres que visten con camisas azules y pueden no ser expertos en el manejo de armas. Sin embargo están envalentonados al considerarse al mando de la nueva situación.

Puntos de Vida: entre 9 y 15 (por persona)

Habilidades: Cantar himnos 70%, Desfilas 80%.

Escopeta 30% (Daño: 2D4), Puñetazo 60%.

Pareja de policías / soldados / guardias civiles: Dos hombres uniformados y vigilantes a lo que pasa en las calles. Pueden ir a caballo.

Puntos de Vida: entre 9 y 15 (por persona).

Habilidades: Derecho 35%, Descubrir 40%, Escuchar 30%.

Pistola 45% (Daño: 1D8 - 10 balas, 2 tiros por asalto), Fusil 55% (Daño: 1D6+2), Montar a caballo 30%, Porra 70%.

Si algún PJ es capturado con vida será llevado al Cuartel de Artillería, que está sirviendo de cárcel (y lugar de ajusticiamiento).

La Mezquita

La Mezquita de Córdoba es un edificio monumental de época andalusí, construido en distintas fases y con modificaciones cristianas posteriores. Su interior es un gran espacio diáfano con 1.300 columnas de doble arco, con una catedral erigida en su centro. En el Patio de los Naranjos hay una gran fuente y se levanta la torre, originalmente un alminar que después pasó a ser el campanario cristiano.

Los PJs se acercan a la Mezquita por la calle Judería y ya de lejos advierten la presencia de dos coches y una docena de personas apostadas en la Puerta del Perdón. Desde la distancia pueden ver que el grupo está formado por cuatro militares y ocho falangistas armados, que parecen estar a la espera.

Si alguien se acerca a preguntar lo echarán a patadas de allí y le dirán que esta noche no es para estar en la calle, que si no fuera porque ninguno se puede ir de allí lo iban a llevar arrestado al cuartelillo. El ambiente es muy tenso con el golpe militar cuyo desenlace nadie puede vaticinar. Si algún PJ consigue sobornar generosamente, convencer con crédito, o hacerse pasar por una persona afín al golpe con charlatanería; le pueden contar con arrogancia que tienen órdenes de tomar la torre de la Mezquita, antes de que algún rojo con puntería se aposte arriba con un rifle y la *lie gorda*. Los altos cargos quieren empezar a quitar de en medio a socialistas, comunistas, anarquistas, ateos y demás calaña para *limpiar España*. Y ya se sabe cómo es el campanero, porque los de la familia se niegan a abrir. Están esperando a que entren en razón. En realidad esa es la excusa oficial que el Hombre de Gris ha dado a las autoridades militares para que tomen la torre. Por elevado que sea el soborno, o por buenas las tiradas asociadas, los militares ordenan finalmente a los PJs que vuelvan a sus casas.

Si siguen rodeando la Mezquita verán con desilusión que todas las puertas están cerradas a cal y canto, pero pueden descubrir que la conocida como Puerta del Sagrario, está abierta un par de palmos y dentro se distingue una pequeña luz roja, perteneciente al cigarro de una persona que no pueden ver. Cerca de esa puerta hay aparcado un lujoso coche. Si siguen vigilando unos instantes verán al hombre salir a tirar la colilla. Pueden aprovechar la oportunidad para reducirlo. El hombre tiene fino bigote, es un señorito de familia carlista y afiliado a la Falange, al que han puesto un arma en las manos por la mañana y al que han pedido que use su coche para la causa. No opone mucha resistencia ni pone en peligro su vida con ningún acto arriesgado.

Lleva una pistola metida en el cinturón por la espalda (que no se acordará de usar), un paquete de cigarrillos y un mechero en el bolsillo de la camisa, un puñado de billetes y monedas en los pantalones, y una llave de coche con la que juega en la mano.

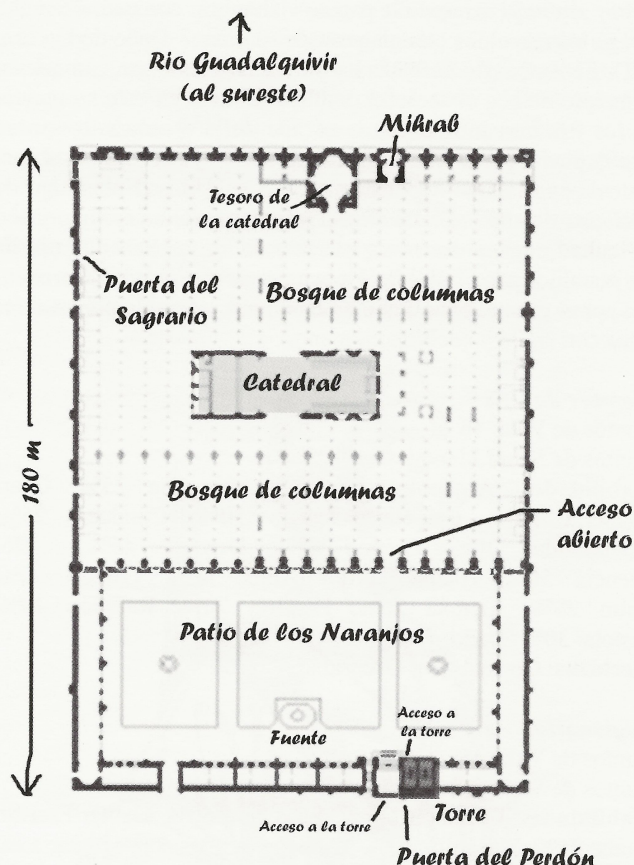
Antoñete Roldán

Puntos de Vida: 13

Puntos de Salud Mental: 35

Habilidades: Cantar himnos 90%, Charlatanería 33%, Conducir 25%, Desfilas 25%, Hablar/Escribir latín 50%, Montar a caballo 65%, Religión católica apostólica y romana 80%, Tauromaquia: 20%.

Escopeta de caza 55%, Pistola 20% (Daño: 1D6).



Dentro del coche, en los asientos traseros, se ven un par de escopetas. Dentro del maletero hay un rifle, cinco pistolas y dos porras, más abundante munición, herramientas y un conjunto de cuerdas.

Los PJs entran en la Mezquita. Si alguno se queda de vigía en la puerta verá pronto que se aproxima un coche militar y que más soldados doblan la esquina - No hay otro lugar donde esconderse y solo le queda huir a la carrera por la Judería, o entrar en la Mezquita y cerrar la puerta (que tiene una gran llave puesta en su interior).

Una vez dentro del gran bosque de columnas de la Mezquita, los PJs ven una única luz en el mihrab (el sancta sanctorum de una mezquita) y escucharán una conversación sostenida por dos hombres; uno es un religioso de avanzada edad, vestido de paisano con alzacuellos; y el otro es un tipo trajeado de gris con aspecto insulso, con acento del norte y voz pausada pero autoritaria. Cerca de ellos, callado y pendiente de lo que ocurre en el mihrab, hay un hombre de piel curtida y cicatrices visibles, con uniforme de la legión. Un raro brasero ardiente ilumina el espacio ricamente decorado del mihrab. Los PJs pueden acercarse en la oscuridad parapetados en las columnas pero el legionario puede oírles si hacen algún ruido o cometen alguna imprudencia. Al acercarse lo suficiente escuchan parte de la conversación cuando el Hombre de Gris se dirige de forma amenazante al religioso: "Le he dicho que la familia que vive en la torre no está colaborando y no tienen intención de abrirnos la puerta, así que apresúrese al cabildo y busque ipso facto una copia de las llaves. Es imperativo que lo que busco aparezca esta noche y sé que está allí dentro, no me haga repetirlo de parte de quién vengo porque..." Sean como sean de sigilosos los PJs, llegado a este punto el legionario los ha descubierto (¡Quién anda ahí!) y la conversación acaba, poniendo en guardia al Hombre de Gris. Los PJs tienen varias formas de reaccionar. Si intentan atacar al Hombre de Gris, él usará al religioso como escudo y tirará el brasero esparciendo las brasas por el suelo, que se apagarán de inmediato (En realidad las apaga con su hechizo de Oscuridad y

si hay algún PJ mirando le parece vislumbrar con extrañeza que apaga los rescoldos con un gesto de su mano - Daño de Locura: 0/1). El legionario defenderá a su jefe si es preciso, aunque en principio ambos evitarán el conflicto directo en este momento. Si los PJs buscan una vía de escape de la escena encontrarán que la puerta por la que entraron, si no está ya cerrada, está custodiada en el exterior por demasiados soldados. Notan algo de corriente de aire proveniente del otro extremo del edificio y con dificultad pueden descubrir que uno de los accesos al Patio de los Naranjos parece abierto. Deben moverse rápidamente a oscuras por el gran espacio lleno de columnas, con el legionario tras ellos con sigilo y cuchillo en mano.

Hombre de Gris

Puntos de Vida: 16

Puntos de Salud Mental: 0

Habilidades: Arqueología 60%, Astronomía 25%, Charlatanería 50%, Ciencias Ocultas 50%, Conducir 25%, Contabilidad 30%, Crédito 65%, Derecho 45%, Elocuencia 50%, Hablar/Escribir Árabe 40%, Griego 30%, Latín 25%, Alemán 20%, Historia 70%, Religión 40%. Pistola: 30% (Daño: 1D8).

Hechizos: Consunción, Oscuridad, y otros.

Legionario

Puntos de Vida: 18

Puntos de Salud Mental: 10

Habilidades: Conducir 60%, Discreción 60%, Hablar/Escribir Árabe 25%, Mecánica 50%, Ciencias ocultas 5%, Montar a caballo 60%, Nadar 60%, Ocultarse 40%, Obediencia militar 99%, Seguir Rastros 55%.

Cuchillo 50% (Daño: 1D4+2), Navaja: 75% (Daño: 1D4) Pistola 50% (Daño: 1D6), Fusil 75% (Daño: 1D6+2) - Está equipado con estas armas y un cinturón de municiones.

Cabezazo 60%, Patada 30%, Puñetazo 75%.

La Torre de la Mezquita

Después de la escena del interior de la Mezquita los PJs entenderán que el sitio lógico para buscar ese extraño tesoro es la torre. El acceso más sencillo es a priori por el Patio de los Naranjos, un gran espacio arbolado, tranquilo y solitario en esta oscura noche sin luna. En esta época la torre de la Mezquita tiene dos accesos: una puerta que da a la calle junto a la Puerta del Perdón (donde están los militares), y otra puerta que da al interior del Patio de los Naranjos.

La gente de la familia Soriano está bastante alarmada por el revuelo que se está formando abajo con los militares y están vigilantes de lo que ocurre fuera. No obstante los PJs deben usar su contacto dentro de la torre para que les abran, aunque esto no debe ser complicado. Cuando los PJs llaman la atención, Manolín Soriano baja con urgencia a abrirles la robusta puerta que da acceso a la torre desde el patio. El muchacho les pregunta qué está pasando afuera; y el caso es que cuenten lo que cuenten los PJs, él dice que los falangistas y unos soldados llevan ahí un rato y que ordenan dejarles entrar, aunque su familia no está dispuesta a abrir la puerta de la calle Cardenal Herrero lo ordene quien lo ordene, si no es una legítima autoridad.

Estancias en la torre (de menor a mayor altura): La torre consta básicamente de unas empinadas escaleras y algunas estancias, a las que se accede por puertas ubicadas a diferentes niveles a los lados de la escalera principal, menos la primera planta de la vivienda Soriano y el campanario que deben ser atravesados por dentro para continuar el ascenso.

1) *La bóveda de la Puerta del Perdón:* A esta gran habitación se accede por una puerta cerrada con llave y tiene una forma peculiar, ya que corresponde al hueco que existe encima de la bóveda de la Puerta del Perdón. En el centro de la sala, en el suelo, hay una gran bóveda invertida, y algunos pequeños ventanucos al exterior. Si los PJs muestran interés en entrar, la primera reacción de los Soriano será un rotundo *no*, que dejará claro lo misterioso de la estancia. Si los PJs consiguen acceder a esta habitación pueden ver que está repleta de trastos y que es aquí donde habita el Tito, que se muestra huido al principio (hablando desde las sombras). Si los PJs realizan una búsqueda exhaustiva encontrarán una loseta rota en la pared (y vuelta a poner de mala manera en su sitio) decorada con una estrella de ocho puntas, y detrás de él un hueco con forma rectangular.



Hombre de Gris

2) *Túneles secretos*: En el interior de la torre existen multitud de huecos que alguien con cuerdas y paciencia (o las habilidades de un gul) podría recorrer. Casi todos estos espacios corresponden al hueco existente entre el alminar andalusí y la torre cristiana. Para explorarlos a conciencia se requiere tiempo y material de escalada. Existe un pasadizo secreto en la base de la torre que lleva hasta fuera de la Mezquita.

3) *La Habitación de las Ratat*: Éste es el nombre que la familia le da a una gran habitación, en origen diseñada para almacenar los acarreos de las campanas, pero poco a poco convertida en otro trastero atestado de enseres. Si los PJs insisten en que buscan algo importante, toda la familia les dirá que miren en la *Habitación de las Ratat*. Cuando los PJs entren, pronto se dan cuenta que cualquier búsqueda en esa enorme habitación requeriría más tiempo del que tienen (Entienden que los militares acabarán por echar la puerta abajo o el Hombre de Gris finalmente conseguirá la llave que tienen los curas del cabildo). Ciertamente los PJs no encontrarán nada de su interés en esta habitación, salvo la colección de antigüedades de Manolín (lo que puede hacer caer en la cuenta de que es aficionado a la Arqueología).

4) *La vivienda Soriano (en dos plantas)*: La familia Soriano vive en dos plantas, más o menos a mitad de altura de la torre. La planta baja consta de un recibidor (donde cobran un pequeño importe a los visitantes por subir a la torre), una pequeña habitación con retrete, un salón con balcón que da al patio, un dormitorio (donde duermen Pepe el campanero y su mujer Luisa) y una cocina. La segunda planta consta de un cuarto de baño con ducha y una gran habitación donde duerme el resto de la familia, cuyos espacios para dormir están separados con sábanas colgadas del techo.

5) *El antiguo alminar*: Techo de la torre andalusí sobre la que se encuentra construido el actual campanario. Esta parte final de la torre es accesible desde varios sitios: La bóveda de la Puerta del Perdón, el dormitorio del campanero, o desde el descansillo que está al final de las escaleras que llevan a la segunda planta de la vivienda.

6) *El campanario (en tres plantas)*: Las campanas de la torre de la Mezquita se disponen en los pasillos externos de tres niveles comunicados por escaleras, abiertos al exterior en balconada. El nivel más alto y de menor superficie alberga solo una gran campana en el centro. Rematando la torre por encima del campanario se encuentra una escultura del arcángel custodio de Córdoba.

Lo que acontece en la torre debe durar aproximadamente una hora en la vida los PJs aunque puede alargarse el tiempo que el Guardián considere, hasta el clímax final. Los PJs llegan a la torre buscando un *Tesoro de Córdoba* que los golpistas consideran de vital importancia por lo que deben estar convencidos de impedir que caiga en manos fascistas. Si el destino juega su papel, los PJs deben abandonar la torre teniendo la mitad del libro y conociendo su naturaleza sobrenatural.

Los campaneros, la familia Soriano: Sus integrantes tienen diversas funciones dentro del edificio para el cabildo de la catedral, con la principal misión de cuidar y llevar a cabo los toques de las campanas. A cambio la familia vive en las estancias de la torre desde hace literalmente siglos, como atestiguan documentos históricos. Las mujeres de la familia llevan un pequeño colgante de plata con el mismo símbolo de la estrella octogonal que el de la fallecida Lucía Goya.

Manolín Soriano: 19 años. Aunque de aspecto apuesto, ahora está muy moreno y excesivamente delgado, ya que acaba de llegar hace un mes de hacer la mili en el Sahara. Ayudará a los PJs en (casi) todo lo que ellos le pidan. Aficionado a la arqueología, las antigüedades y la historia, ha comenzado a aprender el oficio de platero. Conoce al arqueólogo Evilio Goya y ha hablado varias veces con él, una vez le vendió un capitel avispero de Medina Azahara (En secreto se siente atraído por su hija). Sabe dónde su padre guarda la escopeta y a veces la coge para cazar palomos. Si los PJs comparten con él el interés por el libro, querrá buscarlo con ellos pero no dejará que se lo lleven, aunque él



solo lo quiere por su valor histórico (Cambiará de parecer cuando los hechos sobrenaturales se revelen). Ayudará a los PJs a escapar de la torre, y si el Guardián lo considera conveniente Manolín puede acompañar al resto del grupo de PJs en el resto de aventura.

Puntos de Vida: 12

Puntos de Salud Mental: 50

Habilidades: Arqueología 40%, Buscar libros 35%, Charlatanería 50%, Descubrir 45%, Escuchar 30%, Rifle 50%, Historia 35%, Supervivencia 40%, Regatear 45%, Saltar 40%, Preparar 30%.

Manuel Soriano: 41 años. Muy manitas, delgado, de rostro afable y ojos estrábicos, padre de Manolín y Rosi. Es el sucesor natural de Pepe como campanero al ser el hijo mayor, y a todos los efectos ya lo es en la práctica, ya que su padre lleva tiempo descuidando sus tareas en la torre. Actualmente, además de ayudar en la torre, trabaja como fontanero para el cabildo y también en la Electromecánica. Tiene una escopeta guardada en su dormitorio. Sabe que su padre lleva un par de meses actuando de forma extraña y que pasa mucho tiempo en las campanas a solas, aunque es obvio que no hace nada relacionado con el trabajo de campanero. Hace unos años su padre le explicó que el Tito requería en ocasiones de “comida especial” (carne humana), así que cuando Pepe muriera debería ocuparse él de ayudarlo a conseguirla; este escenario aterraba a Manuel, que conoce toda la historia del Tito, incluido su origen, por lo que en el fondo le gustaría que el Tito desapareciera para siempre de la torre. Si Manuel piensa que revelar la existencia del Tito o dejarles entrar en la Bóveda podría desembocar en la muerte del Tito, los llevará hasta allí, aunque no participará en la lucha.

Elena Muñoz: 39 años. Esposa de Manuel Soriano y madre de Manolín y Rosi. De baja de estatura y con un mechón blanco de pelo en su frente, es la que más relación tiene con el Tito ya que le lleva la comida todos los días. Intentará que la visita de los PJs se desarrolle lo más tranquilamente posible, pues no quiere que nadie salga herido (ni siquiera el Tito) e intentará hacer prometer a los PJs que así será. También hará por tranquilizar a aquellos miembros de la familia que se pongan nerviosos.

Rosi Soriano: 19 años. Aunque una mujer moderna para su época se encuentra sometida por el resto de familiares. Hermana melliza de Manolín Soriano, a menudo huye de la mirada de su abuela, perdiéndose en los recovecos de la torre a leer y estudiar. Ha visto en varias ocasiones a su abuelo Pepe leyendo un libro grueso y viejo, ¡y ella nunca le había visto leer nada! Estará dispuesta a ayudar a los PJs pero su madre y su abuela se lo impedirán de todas las formas posibles aludiendo a que una mujer soltera no debe estar hablando con gente desconocida. Contará a los PJs lo que sabe si estos le prometen que cuando todo esto del levantamiento se acabe, y la cosa se tranquilice, le ayudarán a salir de la torre (ofreciéndole ayuda para encontrar un trabajo, o un sitio donde quedarse, por ejemplo). Necesita llevar puestas unas gruesas gafas.

Puntos de Vida: 12

Puntos de Salud Mental: 60

Habilidades: Botánica 15%, Buscar libros 30%, Descubrir 35%, Discreción 50%, Escuchar: 60%, Historia 21%, Primeros auxilios 45%, Regatear 35%, Saltar 40%, Preparar 30%.

El Tito: Edad indeterminada. Aunque de altura considerable, su postura encorvada y sus andares irregulares le hacen parecer alguien bajo y enfermo. Tiene partes del cuerpo cubiertas de un pelo grueso, negro y graso; sus manos atrofiadas cuentan solo con tres dedos cada una y sus pies son como los de un animal; su cara recuerda a la de un perro por su mandíbula prominente y

unas enormes orejas flácidas. Huele terriblemente mal (a tumba) y va vestido tan solo con un raído chaleco de lana. Tiene una cicatriz horizontal en la frente de un golpe recibido por una campana en su juventud, al no separarse a tiempo tras ponerla en marcha saltando sobre ella.

Este miembro de la familia Soriano nació en 1803 y fue, en su edad adulta, campanero de la torre durante dos décadas. Cuando tenía 23 años, llevando ya dos como campanero (debido a un fallecimiento repentino de su padre), encontró en el alminar una loseta con una hermosa estrella cordobesa muy decorada. Se lo comunicó a un alto cargo del Cabildo para enseñársela. El cura, que tenía conocimientos esotéricos, llevaba años buscando alguno de esos sellos aún sin saber exactamente su significado, y excitado por el hallazgo comenzó rápidamente el ritual para romper el sello. Cuando lo consiguió encontró dentro un libro (con el mismo símbolo octogonal en la portada), y al tomarlo en sus manos pensó que Gabriel (el nombre original del Tito) debía ser eliminado como testigo e intentó atacarle. El cura era una rata de biblioteca y Gabriel era joven y estaba acostumbrado al duro trabajo de hacer sonar las campanas, así que la pelea acabó con la muerte del cura. Gabriel, asustado, escondió el cadáver y la curiosidad le hizo empezar a leer el libro. Pese a sus rudimentarios conocimientos de árabe, comenzó a oír la voz del libro en su mente. Lo primero que descubrió en el libro fue su capacidad para alargar la vida de quien lo poseyera, aunque era requisito la ingesta de carne humana. El cuerpo del cura seguía escondido en la torre, ya en malas condiciones... El sacerdote solo fue el primero que devoró. Poco a poco su cuerpo y su mente se fueron quebrando a consecuencia de la lectura del libro, que solo llegó a entender toscamente. Cuando lo necesitaba, acababa con algún visitante solitario de la torre, o hacía desaparecer rápidamente los cuerpos de los suicidas que se tiraban desde lo alto. De forma paulatina se fue convirtiendo en un gul y su apariencia física y su extraordinaria edad hicieron que la gente empezara a murmurar sobre el campanero; así que la familia extendió la noticia de su muerte. Desde entonces vive escondido en la torre recibiendo comida de su familia (que no le gusta demasiado) y, en secreto, capturando eventualmente a algún visitante solitario que ronda por la torre.

El Tito habita sobre todo la habitación de la Bóveda del Perdón y los huecos ocultos de la torre. La familia casi nunca habla de él, aunque Pepe y Manuel muchas veces le encomiendan tareas que solo él puede hacer dentro de la torre. Hace años que algunos de los familiares no lo han visto, aunque todos saben que sigue ahí. Fue él quien hace tiempo le dejó el libro a Pepe y le enseñó torpemente algunos pasajes, ya que Pepe había sido diagnosticado con una grave enfermedad del pulmón y le habían dado poco tiempo de vida. El Tito espera que lo que le alarga la vida a él, lo haga también con su descendiente, y tener un compañero de su misma sangre con quien compartir intereses y gustos culinarios. Cuando los PJs llegan a toparse con él, conversa tranquilamente con ellos (con voz carrasposa), aunque intenta explotar a su favor el misterio y el estupor que produce su aspecto físico. Si los PJs son educados, no tendrá problema en contar todo lo que necesitan saber sobre su historia, de hecho les dice que el tesoro es su libro (Su interés es que el poder del libro se extienda y que pueda haber más como él). Les enseña el sello roto donde encontró el libro, pero no les dice nada de dónde está ahora, ni que lo tiene Pepe; simplemente dice que se ha perdido (Para los PJs con Psicología es evidente que miente). Cuando la conversación acabe intentará atacar al PJ más atrasado del grupo y encerrarse con él en la habitación de la Bóveda para alimentarse.

Puntos de Vida: 13 (Las armas perforantes a distancia, como armas de fuego o flechas, le hacen la mitad de daño).

Daño de locura al verlo: 1/1D8

Mordisco 50% (Daño: 1D6+1D4)

Juanín Soriano: 37 años. Delgado y bajito, tiene buena puntería y tiende arreglar los asuntos por la vía rápida. Es muy nervioso y siempre habla de forma acalorada, como si estuviera enfadado. Tiene un rifle de caza que usa para disparar a palomos. Desempeña el trabajo de portero en la Mezquita, vendiendo las entradas a los turistas que quieren visitarla. Es muy desconfiado y entorpecerá la labor de los PJs a cada momento, intentando convencer al resto de la familia para echarlos de allí porque “*ya bastante tienen con los de fuera y con papá*”. No obstante sabe que con la orientación política de su padre, los de fuera son más peligrosos que los PJs, así que si percibe que los PJs pueden ayudar contra los militares, participará en ese menester. Cuando los falangistas entren en la torre no le temblará el pulso a la hora de disparar.

Puntos de Vida: 14

Habilidades: Ocultarse 60%, Puño 50%, Saltar 40%

Rifle 60% (Daño: 1D6+2)

Narciso Soriano: 34 años. Ojos azules y cierto parecido físico a un galán de Hollywood. Es el custodio del tesoro de la catedral (Un conjunto de valiosos objetos, principalmente de oro, guardados en la sacristía mayor dentro de la Mezquita). De carácter tranquilo y dialogante, intentará convencer a su familia y a los PJs para dejar entrar a los militares y aclarar el asunto; él cree que no hay nada que ocultar y que la situación es demasiado peligrosa como para desobedecer a la nueva autoridad, aunque no sepan cuánto va a durar. Si los PJs no lo convencen expresamente, o lo tienen vigilado sin dejarlo solo, acabará bajando y abrirá a los militares con la intención de hablar con ellos y arreglar la situación (aunque estos no tienen ninguna intención de ello).

Luisa Gil: 60 años. Esposa del campanero. Una mujer mayor, malencarada, con el pelo blanco recogido en un apretado moño y vestida de negro por el luto de su padre fallecido hace 27 años. Muy al contrario que Elena (que se esforzará en que el ambiente sea tranquilo y mediará entre las partes), Luisa meterá cizaña contra los PJs de forma constante, intentando quemar la sangre de alguno de los hombres de la familia lo suficiente para que se enfrenten a ellos.

Pepe Soriano “El Rubio”: 60 años. El campanero, es bajo, de rostro delgado y pelirrojo. El trabajo duro de la torre le mantiene en forma pese a su avanzada edad y una prominente tripa. Aunque no es ningún intelectual, sabe leer y escribir y es un conocido sindicalista y anarquista, que gusta de pasearse por las tabernas convenciendo a los parroquianos de hacer la revolución. De carácter parecido a su hijo Juanín, es leal a su familia aunque actualmente su personalidad está cambiando bajo el influjo del libro. Dada su rota cordura no atiende a razones. Está bastante paranoico y si se siente acorralado por los PJs correrá campanario arriba a invocar a la criatura Ra’aj-Hel para que les proteja a él y a su familia. Sin duda todos sus familiares son conscientes del cambio que ha sufrido Pepe de un tiempo a esta parte (aunque no sea algo que hayan hablado entre ellos), y en consecuencia se encuentran preocupados y angustiados y les gustaría que volviera a ser el de antes.

Puntos de Vida: 12

Puntos de Salud Mental: 0

Habilidades: Ciencias Ocultas 35%, Esquivar 40%, Saltar 30%, Trepas 35%.

Rifle 35% (Daño: 1D6+2).

Hechizos: Protección*, Convocación/Atar Ra’aj-Hel**

**Hechizo de Protección:* Mientras el nigromante sostiene el libro en sus manos, su cuerpo físico no podrá morir por causa de ninguna herida, y mientras lo tenga cerca de él, no morirá ni por envejecimiento ni por enfermedad (Para esto tendrá que ingerir carne humana con cierta regularidad).

***Hechizo Convocación Ra’aj-Hel:* El ser convocado tiene un

leve aspecto de buitre, con algo parecido a garras y pico, pero alas más semejantes a las de murciélago. Dos protuberancias le salen del medio del cuerpo, una alargada y acabada en forma de bulbo, y la otra escamosa y de forma vagamente similar a un pez. Es rápido y sigiloso, no es posible verlo en detalle aunque la desafortunada persona que esté en su presencia tendrá la impresión de que no tiene similitud con animal alguno, más bien se trata de un horror extraído de una pesadilla, compuesto por jirones de sombras.

Ra’aj-Hel

Puntos de Vida: 25

Daño de Locura: 1D6/2D6

Garra 55% (Daño: 1D4+1D6 más posibilidad de *agarrar**),

Mordisco 25% (Daño: 1D8+1D6, puede *empalar*).

Veloz: 2 ataques por asalto.

Armadura: 2 puntos por piel informe.

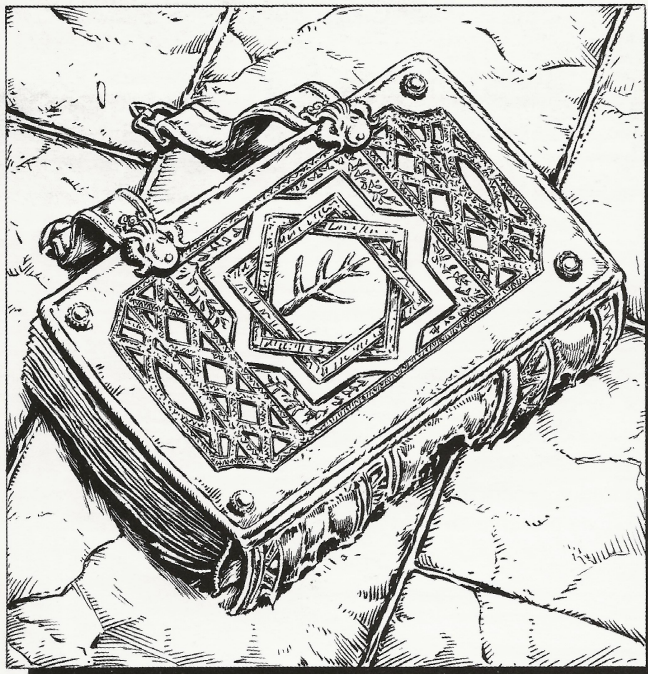
**Agarrar:* Si la criatura impacta con las garras tiene un 20% de posibilidades de sujetar a la víctima, en cuyo caso la levantará y la arrojará al vacío.

A continuación proponemos algunas indicaciones que el Guardián puede usar para desarrollar los acontecimientos: Cuando los PJs llegan a la torre, el primero con el que hablan es Manolín Soriano que les ayudará en lo que necesiten (pues él guarda amistad con alguno de los PJs). Pronto el resto de la familia va entrando en escena y debe darse una reunión con todos presentes para que los PJs den explicaciones sobre lo que hacen allí y lo que está pasando fuera. Al principio nadie habla de algunos temas como política, el Tito o el libro. Pero poco a poco los familiares intentan abordar a solas a los PJs para ir manejando la situación como beneficie sus intereses. En los primeros momentos de su visita los PJs deberían tener una sensación de hostilidad pasiva por parte de la familia, pero cuando Pepe deje de estar presente esto va cambiando poco a poco. Si cuentan que están buscando algo importante y valioso, los Soriano dicen que allí hay muchas cosas antiguas y que Manolín les va a ayudar a buscar, pero por supuesto les prohíben entrar en la habitación de la Bóveda del Perdón (Es el hogar del Tito).

La escena final de este capítulo puede desencadenarse si los PJs descubren y entienden que lo que buscan es un libro que tiene Pepe, o si el propio Pepe se ve acorralado. Llegado este punto, los militares y falangistas en la calle comienzan a acceder a la torre (bien porque Narciso les haya abierto, bien porque han conseguido las llaves del cabildo), y a subir buscando al campanero. Pepe huirá escaleras arriba hasta que llegue a la última campana (en lo más alto de la torre). En su camino irá tocando las campanas, dando comienzo así a una invocación con el libro, sumando sus gritos (*¡Iä, Iä, Ra’aj-Hel!*) al tañido de las campanas. El golpe de una campana en movimiento es muy peligroso, cualquier personaje en el campanario debe no olvidarse de esquivar las campanas (Daño: 1D4 en el cuerpo / 1D8 en la cabeza). Un ser aparece volando, acompañado por una repentina tormenta eléctrica seca con ominosos rayos y truenos, al mismo tiempo que los PJs llegan al campanario. Es noche de luna nueva y apenas se consigue vislumbrar entre los relámpagos al veloz y silencioso ser que protege a su invocador enfrentándose a los PJs desde las sombras. Tres asaltos después empiezan a llegar militares por la estrecha escalera (con similares características y armas que las *patrullas* ya descritas, pero mucho más numerosos), atrayendo con su violencia la atención de la criatura, que va arrojando personas armadas al vacío. Pepe se encuentra, libro en mano, tocando la gran campana encaramado a la barandilla mientras recita un salmo que ata a la entidad bajo su voluntad. Los PJs deben darse cuenta de que el libro hace prácticamente invencible a Pepe (e inmune a heridas o al dolor) y la única opción para acabar con él puede ser arrojarlo de la torre de un



empujón. Al intentar arrebatarse el tomo o empujarle, el campanero aferra fuertemente el libro, sus páginas se rasgan y los PJs solo consiguen la primera mitad antes de que Pepe se precipite al vacío. La otra parte del libro cae por el aire al Patio de los Naranjos, junto al cuerpo destrozado del campanero. Al asomarse los PJs distinguen más fascistas con linternas penetrando en el edificio y al Hombre de Gris junto al legionario acercándose al cuerpo del campanero... y a la otra mitad del libro.



Después del fatídico desenlace del campanero, la familia Soriano está consternada, pero los PJs son ayudados por Manolín o Rosi a salir de la torre por túneles secretos. Siguen llegando tropas a la Mezquita, así que permanecer en la torre no es opción. Los PJs escapan de la torre con una mitad del libro. Está escrito en árabe (antiguo) y no entienden nada, salvo algunas desagradables ilustraciones. Quien lo lleve encima sentirá una ligera desazón (Daño de Locura: 1D3). Conducidos por uno o ambos mellizos Soriano, atraviesan el aljibe subterráneo del Patio de los Naranjos y un pasadizo que no se usaba desde hacía lustros. Aparecen en una alcantarilla junto a una fuente en el exterior de la Mezquita y llegan a la calleja de las Flores para volver a perderse con disimulo en el laberinto de callejones.

La Niña de Gibraltar

De vuelta a la casa de la Niña de Gibraltar, reciben alimento y agua, que les recupera 1D4 puntos de vida si descansan hasta la mañana (Si vienen de día, nadie les abrirá y la casa parecerá vacía, solo les recibirán por la entrada trasera a los sótanos). Si los acontecimientos sucedidos en la Mezquita han tenido como consecuencia la muerte o detención de alguno de los investigadores, ahora es un buen momento para introducir nuevos PJs, ya que la Niña puede haber acogido a alguien más en su casa, o bien convertir en PJs a los mellizos Manolín o Rosi Soriano, que pueden haberles acompañado en la huida.

Las noticias son que la ciudad ha sido controlada por los militares y la Falange en un solo día. Han ardido algunos lugares públicos y se dice que están llevando a muchas personas al Cuartel de Artillería.

Si los PJs comentan algo de lo acontecido en la Mezquita, la Niña de Gibraltar no se mostrará muy sorprendida. Se limitará a dar la vuelta a una figura de un arcángel alado para dejarlo de espaldas en la estantería.

El libro en árabe tiene algunos extraños grabados. En la página por donde se partió hay un dibujo con una escena de una ciudad en ruinas y el mismo símbolo del colgante de Lucía Goya, cuyo cadáver sigue en un rincón bajo una manta (Ahora tal vez se vean más tentados a tomar el colgante sin miramientos, en el caso de que lleguen a verlo). Cualquier personaje con conocimientos de Historia o Arqueología sabe que ese símbolo fue muy usado en la arquitectura y el arte andalusí.

La gitana les indica una dirección cerca de la Plaza de la Corredera perteneciente al librero Esdras Toledano, un conocedor de la cábala el cual podrá ayudarles a entender el libro. Les dice que pueden confiar en él plenamente y que deben ir a verle por la mañana.

Librería de Esdras Toledano

Cerca de la Plaza de la Corredera, la vivienda de Toledano tiene una tienda de libros viejos en la planta baja. La tienda permanece cerrada pero una ventana está abierta en la planta alta. El librero, un hombre joven, deja pasar a los PJs si le muestran el colgante de la estrella, o bien mencionan a la Niña de Gibraltar (con la que guarda cierto parecido), o usando elocuencia, o en último caso la fuerza. Será más o menos colaborador dependiendo de cómo consigan entrar los PJs. En todo caso se queda maravillado al ver el libro. Acaricia la tapa con la estrella y la rama de árbol grabada, y abre las primeras páginas. Dice que el título escrito es *Kitab Al-Azif*, *el rumor nocturno de los insectos*, ¡una auténtica edición del libro de los muertos en su idioma original! Exclama que no pensaba que fuese real y está muy interesado en conocer la procedencia del tomo. Incluso en este estado, la mitad del libro es una rareza bibliográfica que valdría una auténtica fortuna. Se trata de una copia realizada en Córdoba en el siglo X de una obra del poeta maldito Abdul Alhazred. Señala un sello califal Omeya en el interior. Comienza a oírla leyendo frases dispersas en voz alta: "*Sobre las leyes de la puerta... Loado, fgthan... con el crepúsculo de plata todo oscurecerá... porque no está muerto quien yace eternamente...*". Los PJs comienzan a tener dolor de cabeza y sentir un gran cansancio tras todo lo vivido. Si no interrumpen a Esdras, acabarán con náuseas y puede que inconscientes (Sería necesaria alguna tirada para resistir). Si preguntan al librero concretamente por el *Tesoro de Córdoba*, se centrará en la última página que sobrevive del libro, con un pasaje titulado *Kanz Qtrub-Ha al-Zahrā' al-Kabīr* (*¿El tesoro de la grande brillante Qtrub-Ha?*). Señala el grabado y dice que esa estrella de 8 puntas ha tenido muchos usos en la historia, como la llamada estrella de David, pero que esa configuración de dos cuadrados cruzados es característica de Al-Andalus. Hay un arqueólogo cordobés, Evilio Goya, actualmente encargado de las excavaciones en las ruinas de Medina Azahara, que ha estudiado el tema en profundidad. Anima los PJs a buscar su obra en los estantes. El librero se sienta en una mesa a transcribir lo que va traduciendo de la última página, mientras los PJs pueden deambular por la librería (Tal vez no deberían quitarle un ojo de encima al librero mientras traduce el libro, pues si se distrae con otras páginas puede ser peligroso). Si buscan información en la librería encontrarán de especial interés tres títulos:



Córdoba sin nombre, de Evilio Goya Murillo (Miranda Editorial, 1930): La dedicatoria es “*A mi hija Lucía, conocedora de mis secretos y mi alma: Ex ignorantia ad sapientiam; ex luce ad tenebras*”. El libro hace un repaso por la historia de la ciudad, señalando las lagunas de documentación y los grandes misterios históricos por desvelar. Poco se sabe de la Córdoba prehistórica, señalando el autor una inexplicable falta de señales de civilización en la zona. La Colonia Patricia Corduba fue fundada por el cónsul romano Claudio Marcelo en 169 a.c., tras vencer la resistencia de una tribu de caníbales degenerados asentada en unas colinas junto al río Betis. Nada se sabe del origen del nombre de la ciudad (No procede del latín) y tal vez corresponda a un topónimo anterior. El autor se pregunta cómo fue posible que la recién fundada población fuera elegida capital de la importante provincia romana Bética. Según las crónicas, en Corduba se construyeron todos los edificios monumentales de la misma Roma, anfiteatro, circo, teatro, foro, etc.; pero sus restos están por hallarse en el subsuelo de la ciudad moderna. Tras el esplendor romano, la ciudad caería en súbita decadencia. En el año 156 de la Hégira (756 d.c.), la población fue nombrada capital del emirato independiente de Al-Andalus, por el exiliado Abderramán I, *al-Dāḥil (El Llegado)*, único superviviente de la matanza de la familia real Omeya en Damasco. Mantuvo el extraño nombre de la ciudad como Qurtuba, pero el río fue renombrado como *Al-Wāḍi Al-Kabīr (Guadalquivir)*. El emirato llegaría a ser califato con Abderramán III, *al-Nasir (el Triunfante)*, ya con total independencia política y también religiosa de Oriente. Alhakén II, *al-Mustānsir bi-l-Lah (El que cuenta con al Ayuda Victoriosa de Alá)*, fue califa de Al-Andalus en su época de mayor esplendor a finales del siglo X. Su biblioteca en Córdoba llegó a sobrepasar los 400.000 ejemplares, con servicios de traductores, copistas, iluminadores, miniaturistas, encuadernadores... Se conocen los nombres del eunuco Talib, director de la biblioteca, y de las jefas copistas Talub y Fátima al mando de más de 170 mujeres encargadas de transcribir los textos. A la muerte de Alhakén, el cortesano Almanzor sería regente. Pero Almanzor no era de la familia real Omeya y para afianzar su mandato se apoyó en los creyentes más radicales, en tropas africanas y en campañas militares contra los reinos cristianos del norte. Tras él, Al-Andalus se desintegraría con una rapidez inusitada. Qurtuba sería repetidamente arrasada por ejércitos y fanáticos religiosos. Con el fin del califato de Al-Andalus, la ciudad quedaría lejos de su grandeza por siglos.

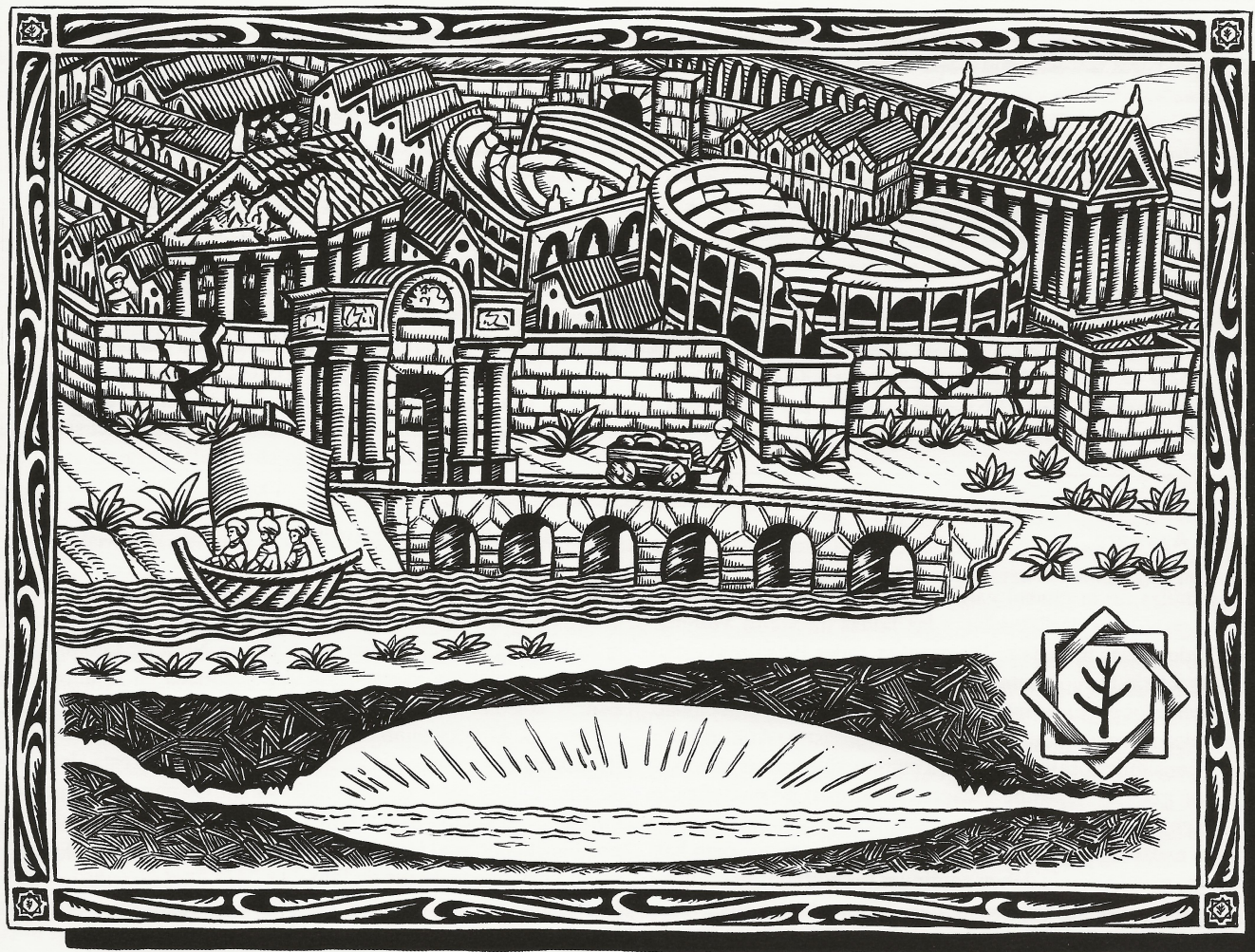
En todos los capítulos del libro se señalan apariciones del símbolo que el autor denomina “*estrella cordobesa*”, muy usado en época andalusí pero que el arqueólogo identifica también en restos rupestres, visigodos y romanos en la ciudad (como el Mosaico de Alcolea). Explica que esa estrella octogonal de dos cuadrados genera la *proporción humana (de valor aproximado 1'307)*, en contraposición a la divina *proporción áurea (1'618)*. Está presente en todo tipo de representaciones artísticas y arquitectónicas en la ciudad.

La ciudad brillante, de Evilio Goya Murillo (Universidad de Granada, 1934): El arqueólogo Evilio Goya Murillo (Córdoba, 1875) tiene formación en historia por la Universidad de Granada. Ha participado en diversas restauraciones por toda la provincia de Córdoba. Bajo nombramiento del gobierno de la II República es director de las excavaciones en Medina Azahara, de la que se cree queda más del 95% bajo tierra.

Medina Azahara (*La Ciudad Brillante*) fue una ciudad palaciega erigida por el califa Abderramán III en las cercanías de Córdoba. En las guerras internas de Al-Andalus en 1010 sería arrasada por exaltados bereberes. Se encuentran restos de Medina Azahara en muchos edificios de Córdoba y Andalucía. Hasta hace poco tiempo se conocían sus ruinas como **Córdoba la Vieja** y solo desde principios de siglo se están excavando sus restos, que se creen de una enorme amplitud. Se sabe de la existencia histórica de multitud de otros monumentos, como el palacio Al-Zahira de Almanzor, de los que a día de hoy no se conocen sus ubicaciones.

Consultando un directorio de ciudadanos ilustres o un listín telefónico, se puede conocer que la dirección de Evilio Goya es calle Moro, nº 23, 7. Si se intenta llamar por teléfono, no habrá señal en su número.

Paseos por Córdoba, de Teodomiro Ramírez de Arellano (3 volúmenes, Imprenta de D. Rafael Arroyo, 1873): El autor describe la ciudad de Córdoba a finales del siglo XIX, con especial interés por historias y leyendas populares: “*En estos paseos hemos de contar infinidad de tradiciones completamente inverosímiles, unas hijas de las creencias religiosas, que dejamos que cada lector juzgue según su criterio, y otras históricas*”. San Rafael es el arcángel guardián y custodio de la ciudad. Se le representa a diversas personas en momentos de necesidad, desde la gran peste del siglo XVI. Se le representa de espaldas a las calles en diversos triunfos sobre columnas por la ciudad. Acerca del subsuelo de la urbe se cuentan varias historias, como la leyenda del tesoro judío bajo el Palacio de los Villalones en la Plaza de Orive que atrapa almas en pena; o la del Pozo de las Vírgenes en el convento de Nuestra Señora de la Victoria donde incontables monjas se suicidaron y del que surgían “*raras luces y una extraña claridad*”.



Grabado de la última página del libro

Alguien llama desde la calle y el librero se asoma por la ventana. Una mujer con cestos de comida advierte a Esdras: Los falangistas están registrando kioscos y librerías confiscando libros, mandan quemar "*libros pornográficos, propaganda revolucionaria y toda esa escoria de la literatura*". El librero agradece a la mujer el aviso y dice que tiene solo libros antiguos. Pero por la calle ya se acerca una columna de camisas azules saludando brazo en alto. Los PJs no tienen tiempo de salir a la calle. Los falangistas aporrean la puerta entre gritos. Esdras envuelve la mitad del Kital Al-Azif en un trapo y se lo da al PJ más ilustrado diciéndole que debe ponerlo a salvo. Le entrega además la nota manuscrita doblada con todo lo que ha conseguido traducir. Les pide que suban a la segunda planta en silencio, cerrando la puerta de las escaleras. Al poco tiempo se escuchan golpes y cristales rotos. En la calle comienza el resplandor de una fogata. Si un PJ se asoma por la ventana verá que el fuego se alimenta con libros de todo tipo que salen volando por el escaparate roto, pero un par de hombres guardan en una carretilla algunos en concreto, aquellos de aspecto más antiguo. El PJ que mire será descubierto sin remedio, pues hay un falangista vigilando la ventana. Tras dar el

alto, habrá tiros y caerá en la estancia una botella ardiendo que prenderá los muebles de inmediato. Los PJs solo pueden escapar escaleras arriba. Una puerta con cerrojo da acceso a la terraza. El paisaje es un barrio de casas blancas, de escasa altura y separadas por estrechas calles. Salvo los disparos, el día es extraordinariamente silencioso. Varias columnas de humo se levantan en el horizonte. Un par de aviones militares sobrevuelan las casas a escasa altura. Para huir solo hay que saltar un pequeño patio contiguo hasta el edificio siguiente. Si algún PJ falla todavía puede quedar colgado del borde y el resto de compañeros podrán izarlo (si tienen la fuerza necesaria). Si un personaje llega a caer, podría lastimarse una pierna o un brazo (Daño: 1D4). La casa donde cae está ocupada por una familia (todavía durmiendo o despierta si ha habido disparos), pero que le permite esconderse; y si permanece en silencio nadie le buscará allí. El incendio en la librería se propaga rápidamente y los camisas azules no llegan a aparecer en el tejado, pues se quedan vigilando que el incendio no se extienda.

Cuando la situación se calme los PJs podrán leer la nota del librero sobre la última página del libro.



Kitab Al-Azif (El rumor nocturno de los insectos) - Primera copia, a cargo de Fátima, cuarta de ocho, con anotaciones al margen (¿de la mano del propio califa?).

Traducción: "Existen zonas inabarcables. Para ellos la humanidad es solo un parpadeo en el tiempo. Caminan entre el espacio y las dimensiones. Un salto entre estrellas es un paso, los milenios un instante. Sus imágenes han visitado la Tierra, solo un mundo más en sus huellas. Algunos yacen, mientras civilizaciones surgen y desaparecen, en un sueño que no es enzierno ni muerte... El gran Ktulu duerme en la profunda R'lyeh, (Intraducible) ¡Iä, Iä Ktulu flitagn! (...), Ithaqua el Wendigo aguarda en el lago helado de las 50 islas del norte, (...) la hermana (o compañera) al-Kabr (la grande) descansa como un Kanz (Tesoro) brillante en la antigua capital de la Bética donde el Sol se retira (...). (Intraducible) ¡Ph'nglui mglw'nafh Kanz al-Zahr' Q'trub Ha al-Kabr' wgal'nagl flitagn! ¡Iä, Iä, Ktulu Haa flitagn!"

Anotaciones al margen (¿Alhaken II?), parciales: Proteger Q. Estrella arcana. - Más adelante: Sellar entradas... Tesoro brillante (Ilegible)

A continuación se detalla una ceremonia llamada "Iä Iä Ra'aj-Hel" (¿?) en un lenguaje que desconozco. Por último se inicia el texto de lo que creo son dos rituales, una "bendición (o alegría) de la estrella arcana", y un "poder del tesoro grande (Kanz al-Kabir)", pero la página finaliza y el pasaje debe continuar en las siguientes páginas. Les deseo la mejor suerte, Esdras T.

Nota manuscrita del librero

Medina Azahara

Las ruinas de la ciudad califal erigida por Abderramán III están no muy lejos de Córdoba, a las faldas de Sierra Morena. Pero Córdoba está tomada militarmente y todas las salidas están vigiladas y bajo férreo control, incluyendo las vías del tren y todos los caminos en su perímetro. Es imposible salir de la ciudad y cualquier intento de huida acabará en desastre. Aún cuando alguien consiguiera salir con vida a campo abierto, sería perseguido por tropas. Y caso de escapar, sería igual de complicado volver a entrar en la ciudad.

En la excavación se vislumbran solo algunos restos pero hay estacas marcando dónde deben continuar los edificios descubiertos y las futuras prospecciones. Un pastor conduce a sus ovejas por la zona y hay huertas muy cercanas. Bajo una lona hay un túnel que lleva a una sala etiquetada como "Biblioteca", donde hay muchos papeles y escritos (de la mano del arqueólogo Goya y su hija). Haría falta saber árabe para entender las anotaciones, que aportan información similar a la que se encuentra en la casa del arqueólogo. En la pared, una gastada estrella de ocho puntas con una rama en medio grabada en piedra vigila la estancia.

Casa de Evilio Goya Murillo

La dirección, calle Moro, nº 23, 7, puede ser obtenida por los PJs por diversos medios: Por documentos de identidad de la fallecida Lucía Goya (su hija), por la Niña de Gibraltar, en un listín telefónico, o gracias a una búsqueda en la librería de Esdras Toledano. La puerta está derribada y el interior ha sido registrado. Algún vecino curioso dice que vino la guardia civil a llevarse al arqueólogo al Cuartel de Artillería, que está sirviendo de cárcel. Hay fotos de excavaciones en las paredes, papeles y libros por el suelo, y un teléfono con los cables arrancados. Es posible encontrar al Hombre de Gris en una foto de grupo posando en unas ruinas. El pie de foto dice "Madīnat al-Zahrā, 1922". El hombre parece no haber cambiado un ápice en estos años. En la misma foto también está el arqueólogo junto a una niña, que los PJs pueden reconocer como Lucía Goya. El despacho del arqueólogo está saqueado. Pero el dormitorio de la hija está prácticamente intacto. Descubrir allí con éxito supone hallar una loseta suelta bajo la cama que tiene labrado el símbolo de los cuadros cruzados. Dentro hay tres cuadernos con anotaciones, una carpeta con papeles (dos recortes de periódico, una carta, y una postal), y un aparato eléctrico no muy grande. Los PJs harían mejor en revisar los papeles en un sitio más seguro o corren el riesgo de ser encontrados por alguna patrulla.

UNA NIÑA ES RESCATADA EN EL GUADALQUIVIR

Victoria T.C., de seis años de edad, ha sido encontrada en el río Guadalquivir cuando sus chillidos alertaron a un pescador. Su desaparición se produjo dos días atrás cuando cayó a un pozo de una casa de vecinos en la Judería. Varios testigos intentaron rescatarla pero no pudieron dar con ella. Se desconoce cómo ha podido llegar hasta el río y qué ha sido de ella durante este tiempo, pues la niña no ha vuelto a pronunciar palabras entendibles (...)

Postal: Muestra la reproducción de un cuadro titulado "Mira el dolor que nace" de Julio Romero de Torres (1929), donde una hermosa mujer morena baila apasionada con un hombre de espaldas, rodeados de diversas escenas costumbristas relacionadas con el sufrimiento o el desamor. El conjunto general produce desasosiego. El paisaje se extiende al fondo de la escena donde entre casas blancas se aprecia un agujero en el suelo del que surge una luz tenue hacia la que corren unas personas. Alguien ha señalado ese detalle con un círculo de tinta roja.

REUNIÓN DE LA FRATERNIDAD DE CÓRDOBA

Con motivo de la publicación de un nuevo número de su gazeta, la Fraternidad espiritista de Córdoba convoca a la ciudadanía interesada en la realidad del orbis espirita. Al acto en el Círculo de Caballeros de la Verdad asistirán diversas autoridades y (...)

Estimada srta. Lucía:

De acuerdo a su urgente indicación, debo informarle que efectivamente en este centro acogemos a la muchacha que busca. No cesa de repetir sonidos incomprensibles, aunque sin duda entre ellos está la letanía "cortruafagatán" (o algo así), como usted me hizo vigilar. No creo que en su estado pueda serle de utilidad, pero le mantendré al tanto de cualquier modificación de su situación. De saludos a su padre, espero disfruten de los últimos días de Feria.

Atentamente, Rafael Cruz

Director del Hospicio de la Merced, viernes 29 de mayo de 1936.

Aparato: Una pequeña caja rectangular con botones e indicadores de agujas, tiene un cable que acaba con una protuberancia metálica en su extremo. No se distingue si está encendido o apagado, pero no hace nada.

Únicamente es posible saber la utilidad del aparato si hay PJs con conocimiento de física, ciencias o ingeniería avanzada. Es un contador Geiger (detector de radiactividad).

Cuaderno de anotaciones: Contiene notas y diarios sobre las excavaciones en Medina Azahara, escritas por Lucía, la hija de Evilio Goya, pues ella misma tiene buena formación en arqueología cordobesa. Cuenta haber cursado estudios en la Universidad de Miskatonic (Massachusetts) e incorporarse al equipo de su padre a su regreso de Estados Unidos. El destino de la gran biblioteca de Alhakén II en Córdoba es un misterio, pero han encontrado el emplazamiento en Medina Azahara de una pequeña biblioteca personal del califa. Por su estructura y los símbolos en las paredes creen que estaba dedicada a tomos valiosos y esotéricos, lejos de autoridades religiosas. Hallan extrañas inscripciones cuya traducción es incómoda y que pusieron a los historiadores del equipo en conflicto. Ella decide no decir nada cuando al fin consigue descifrar la clave del texto y seguir su estudio en privado sin ayuda de su padre. Hay extensas notas relacionando lo encontrado con otros restos en la ciudad. Escribe que esas inscripciones han sido una llave para comprender "*la realidad de la Historia*". Anota que realiza un viaje a la biblioteca de El Escorial pero el tomo que busca, *De Legibus ex Mortuus*, un grimorio de tiempos de Alfonso X el Sabio, ha desaparecido. Esto vuelve a la arqueóloga paranoide, haciendo referencias a sentirse vigilada. Según sugiere, existe un tesoro de valor incalculable en la ciudad de Córdoba que los andalusíes dejaron bien protegido. En el *Kanz al-'ulūm wa-l-durr al-manzūm* (*El tesoro de las ciencias y la perla ensartada*), un tratado sobre la *simiyā* (*magia blanca*) andalusí escrito por el sufi Muhammad Alī Ibn Tūmart en el siglo XIII, descubrió que la bibliotecaria Fátima trajo un valioso libro *sihr* (*magia negra*) de Oriente con instrucciones sobre el poder del Tesoro. El libro se guardaba en Medina Azahara y Fátima se encargó de copiar sus páginas desde el original ocho veces para el califa. Para protegerlos en caso de necesidad, cada libro debía guardarse en un lugar de la ciudad, como descifró en Medina Azahara: "*En lo más bello, en lo más oscuro, en lo más brillante, en lo más alto, en lo más florido, en lo más lejano, en lo más sagrado, en lo más ardiente*". Aunque Córdoba ha cambiado mucho, el lugar más alto de la ciudad sigue siendo la torre de la Mezquita, convertida en campanario. Además identifica otra localización en la torre de la terrible desventura de la Malmuerta, pero tras sus muchas reconstrucciones desde el siglo XV no puede hallar pista alguna allí. En ese punto el tono del diario indica que la autora sospecha cosas que no se atreve del todo a poner por escrito: "*De las estrellas mucho antes del homo-sapiens*", "*sin importar los extraños eones*", "*escarbes donde escarbes, salen ruinas y agua de esta tierra*". Está obsesionada y convencida de que el Tesoro no debe ser mal utilizado, como ya ha ocurrido en el pasado. Por el Tesoro fue este lugar elegido como capital romana y después de Al-Andalus. Y a la vez su peligroso poder supuso el fin de la Corduba romana en un sinfín de cataclismos y acarrió más tarde la abrupta caída de la Qurtuba andalusí. Son pruebas de ello en tiempos de Almanzor la desaparición del palacio Al-Zahira, o la maldición de las cabezas cortadas de los 7 infantes de Lara urdida con brujería: "*la mala de doña Lambra para el conde ha adelinado - en sus vestidos grandes duelos, los rabos de las bestias tajados, (...) mandaré que vos faga quemar viva e que canes espedacen esas carnes malditas*" (*Cantar de los siete infantes de Lara*, anónimo, siglo XI). Las consecuencias se rastrean hasta las sangrientas expulsiones de mudéjares y sefardíes. La ciudad ha vivido más desastres extraordinarios que la arqueóloga liga entre sí, como la doble muerte negra de 1348; la inundación del río en 1493 que arrojó una criatura reptiliforme que fue dada caza tras aterrorizar al vecindario y cuyos inclasificables restos se exponen en el Santuario de la Fuensanta; la plaga de 1549 que afectó a todas las personas menores de 8 años; la insolación de los tabardillos en 1736; el terremoto de 1755 que únicamente sacudió la torre de la Mezquita desplomando brutalmente numerosos fragmentos; o la epidemia de locura amarilla que comenzó en un teatro en 1804. Las notas continúan con un sinsentido histórico cada vez mayor.

Mapas celestes: Unos folios desencuadernados reflejan trabajos astronómicos, con constelaciones marcadas con diagramas octogonales y flechas. En un margen se lee: "*La proporción humana es la más sagrada*".

Conocimientos de astronomía o física demuestran que los gráficos estelares no se corresponden con la actual configuración del cielo.

Diario: Fechado desde principios de 1936, tiene notas confusas sobre una investigación paralela que llevaba a cabo la arqueóloga. Solo se comprenden algunas frases al final: “*El fósil de la estrella de mar en la Puerta del Sabat de la Mezquita apunta al suroeste pero mis esfuerzos por encontrar el túnel hasta Medina Azahara han sido del todo vanos*”. Se lamenta amargamente de su soledad y de la “grave enfermedad de mi amigo Howard” que va a dejarle sin tiempo para poder visitarlo en Providence una última vez. A continuación: “*La ruta del Cementerio de Gladiadores es demasiado lejana para llegar al tesoro. El pozo de las luces era el camino. Pero el convento de La Victoria fue derruido en 1866, ¡nada queda!*”. Tras dos páginas de insultos e impropiedades, concluye a fecha de 21 de mayo: “*Ahora únicamente puedo buscar otra entrada*”.

No hay referencia alguna de que la mujer trabajase en el ayuntamiento. Si alguna vez los PJs preguntan por ella allí o a gente de la ciudad, nadie parecerá conocerla.

Cuartel de Artillería

La vigilancia es extrema en este edificio en el centro de la ciudad y cualquier intento de acercamiento no autorizado será respondido por las ametralladoras. En ocasiones se escuchan disparos desde el interior. Mientras los PJs observan la situación, un hombre de fino bigotillo los reconoce y se acerca a ellos, es Antoñete Roldán, el falangista que encontraron en la entrada de la Mezquita. Levanta las manos y dice que solo quiere hablar. Su actitud ha cambiado, ahora parece muy nervioso y asustado, sudoroso por el intenso calor del Sol cordobés. Dice recordar lo que vio en la torre de la Mezquita, él es de los que sobrevivieron. No puede dormir por los recuerdos del demonio en el cielo, dice santiguándose. Las autoridades han dicho que la matanza fue obra de rojos exaltados. Pero lo peor ha sucedido después: Se está ejecutando a muchas personas vecinas de Córdoba. Cuenta cómo el Hombre de Gris ha torturado e interrogado al arqueólogo Goya. Cuando los PJs preguntan qué ha sido de él, responde persignándose una y otra vez que el Hombre de Gris lo ha fusilado en persona, pero *sin tener un arma en las manos*. No es capaz de hablar más del tema, está muerto de miedo y prefiere cambiar de bando para acompañar a los PJs contra las maquinaciones de ese temible brujo. No obstante está muy afectado por lo que ha visto y su estado mental puede derrumbarse en cualquier momento.

Si los PJs han estado en la casa de los Goya pero no han encontrado los papeles de Lucía, Antoñete puede decirles que tras el interrogatorio al arqueólogo, el Hombre de Gris ha ordenado buscar a la hija y unos cuadernos en su poder. Si algún PJ ha sido hecho prisionero con anterioridad estará en este lugar encerrado, aunque esté herido. Es imposible escapar y solo si intercede alguien importante puede conseguirse un salvoconducto para salir. Antoñete Roldán es un insigne falangista señorito de buena familia, podría ayudar a algún prisionero si los PJs ya gozan de su confianza. Sin embargo, si un PJ está cautivo por algún motivo relacionado con la búsqueda del libro o del Tesoro, habrá atraído la atención del Hombre de Gris, siendo torturado cruelmente para que hable, lo que supondrá el fin de sus días con práctica seguridad, diga lo que diga.

Palacio de la Merced

El enorme edificio del hospicio está destartado y necesitado de una restauración, con señales de algún esplendor barroco. Una iglesia se erige en su centro. Desde ayer han llegado muchos niños y niñas, y hay familiares buscando a otros. Hay algunas personas heridas y reina algo de confusión. El director Rafael Cruz atenderá a cualquiera con aspecto respetable que ponga dinero por delante. Son momentos difíciles y nadie sabe qué va a pasar mañana. Rafael tenía relación con el arqueólogo Evilio Goya, pero sabe que ha sido detenido y no desea caer en desgracia ante los nuevos mandos. Si tienen una historia con-

vincente y algunas pesetas, accederá a que una monja lleve a los PJs a la celda de Victoria T.C.. El director o la monja cuentan que la niña cayó a un pozo, reapareció en el Guadalquivir, y una semana después prendió fuego a su casa dando muerte a toda su familia. Por eso está aquí encerrada desde hace años.

El paseo es tétrico y deprimente, con un calor sofocante. Los PJs deben sentirse nerviosos y pensar que algo siniestro va a ocurrir en cualquier momento. La religiosa les lleva por los sótanos hasta una puerta cerrada con un gran cerrojo. Antes de abrirla les advierte que la joven es impredecible y que tengan cuidado. Dentro está oscuro y hay una muchacha de unos 15 años, sucia, en camisón y con la mirada perdida. Un maloliente camastro es el único mobiliario, junto un orinal en el suelo. Aunque la monja se queda en el pasillo, en principio no querrá dejar solos a los PJs, y si ve algo fuera de lo normal correrá a dar la alarma (En el edificio no hay militares, pero puede haberlos en poco tiempo). Cuando la muchacha reacciona a la presencia de sus visitantes, solo pronuncia palabras extrañas: “*¡Jä, Iä, Ktrub Haa fh-tagn! ¡Ph'nglui mglw'nafh Kanz al-Zahrä' Qtrub Ha al-Kabir wgah'nagl fhtagn!*”. No hay más luz que la que entra por la puerta. Es posible descubrir en las sucias paredes arañazos (realizados con las uñas), con la forma de la estrella cordobesa (pero sin la rama de árbol en el centro). Los PJs solo obtendrán algo más de ella si le enseñan el colgante de plata, la estrella arcana del grabado del libro, u otra forma de ese símbolo completo. En ese caso parece calmarse y puede responder algunas frases coherentes, pero repitiendo cada palabra varias veces. Si le preguntan por su casa o el pozo donde cayó: “*Fantasmashay-fantasmas, vivo en en en calleCamino callecaminovivo Camino 13 puertadelpatio patio camino número número 13... no no no te no te asomes asomesalpozo pozoasomes porqueque hay hay fantasmas hayfantasmasfantasmas...*”. Si los PJs le dejan el colgante o algún dibujo de la estrella arcana completa, ella se quedará tranquila y a la larga le habrán hecho un gran bien (Los PJs obtienen una recompensa a su moral).

Patio de la calle Camino

Parte del solar del número 13 está derruido y lleno de malas hierbas, todavía con señales de un incendio de hace años. La casa está reconstruida alrededor del típico patio cordobés lleno de macetas, sin muchas flores dadas las fechas de verano. Los PJs podrán mirar sobre una sección baja de muro para ver un antiguo pozo en medio del patio. Durante el día los PJs tendrán problemas para acceder al patio, pues la calle está concurrida y los temerosos habitantes de la casa de vecinos del número 13 no dejarán pasar a unos desconocidos. Podrán emplear la intimidación o la fuerza, pero el lío estaría asegurado. Si vuelven de noche y son sigilosos, entrar al patio es mucho más fácil, saltando el murete desde el solar abandonado adyacente. Es verano y la capacidad del pozo no está al máximo. Si iluminan el fondo del pozo verán que parece ensancharse antes de llegar al agua. Si un PJ lleva encima el contador Geiger, se pondrá a emitir chasquidos al asomarse al pozo. En el patio encuentran una larga caña de al menos tres metros con una lata atada en su extremo, candelas y velas, y varias cuerdas atadas a cubos con las que pueden

bajar al fondo del pozo más o menos con seguridad. Si alguien cae o se lanza por el pozo, podrá golpearse con las paredes de piedra mientras cae durante unos 8 metros, pero la caída final en el agua no será grave.

Si todos los PJs se adentran en el pozo, oirán cómo se cierra una reja sobre sus cabezas. Los habitantes de la casa han visto lo que hacían y han echado una cancela cerrando la boca del pozo. Si queda algún PJ de vigía en el patio, la gente de la casa puede pillarlo por sorpresa y tirarlo al pozo antes de cerrarlo. En última instancia, las personas de la casa (donde viven 6 familias) puede intentar avisar a la policía y los PJs se verán envueltos en un tiroteo sin posibilidad de escape, salvo el mismo pozo.

A menos de un par de metros por encima del nivel actual del agua hay un pequeño pórtico lleno de musgo y ladrillos rotos que comunica con una sala abovedada que es un aljibe de origen romano (como se puede determinar con historia o arqueología) y con varias salidas. En el centro del aljibe hay un depósito de agua de poca profundidad con simbología andalusí del que surge una canalización de piedra en el suelo. El agua fluye por el canalillo lentamente hacia un laberinto de salas y pasillos comunicantes en total oscuridad. Es fácil perderse. Si quieren encontrar su destino los PJs deberían seguir el camino descendente del agua, o bien hacia donde el contador Geiger emite más chasquidos. En esa dirección encuentran salas más antiguas y más estrechas, hasta que desaparecen las construcciones humanas y se adentran en una angosta cueva con el agua discurriendo por el suelo. No observan señales de vida animal. El pasillo natural finaliza en una pared ricamente decorada con escritura andalusí que enmarca una gran estrella arcana labrada en piedra. Hay formada una poza bajo la pared. Si examinan la estrella de piedra observan, entre telarañas (con arañas albinas de distintos número de patas) y musgo pegajoso, una grieta por donde se filtra una leve corriente de aire y sonidos de voces deformadas. Parece haber un gran espacio detrás. Con herramientas pueden destruir el sello de piedra (Tal vez no sea buena idea, ni por el ruido ni por otros motivos que los PJs ya podrán imaginar). El contador Geiger emite chasquidos continuamente y una aguja se mueve espasmódicamente llegando a nivel rojo, pero si su cable se enfoca justo hacia la estrella arcana en la pared, los chasquidos se detienen. Si un PJ se atreve a bucear por debajo del muro, solo tendrá que recorrer un par de metros de agua templada y atravesar restos de una reja oxidada, antes de salir de nuevo a una superficie de agua prístina y cristalina.

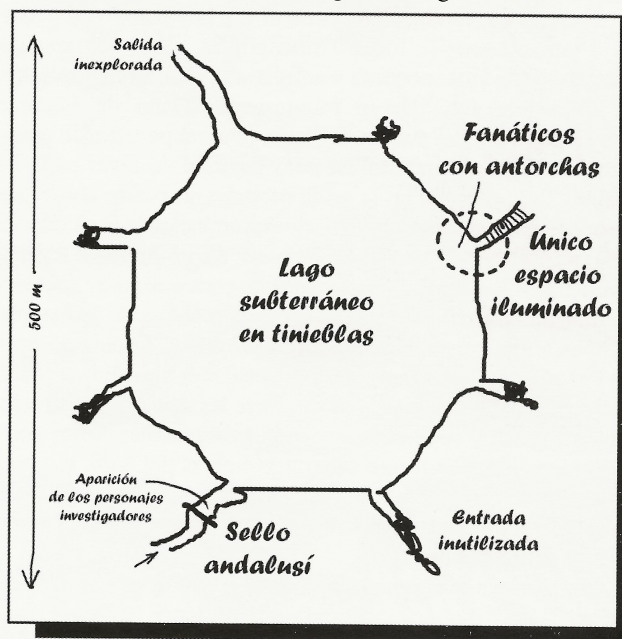
Los PJs deberían tener cuidado con armas de fuego, aparatos eléctricos y con su mitad del Kitab Al-Azif al moverse por el agua.

El lago subterráneo

No hay donde hacer pie fuera del agua. Aunque está bastante oscuro, si los PJs tienen fuentes de iluminación podrán ver un paisaje plagado de estalactitas y estalagmitas. En los muros de la caverna hay ahora toscas pinturas rupestres que muestran tanto animales reconocibles como seres indescriptibles. El contador Geiger (si no se ha estropeado al pasar bajo el agua) emite un último chasquido con sus indicadores al máximo, deja escapar una leve nube de humo con olor a chamusquina y queda en silencio (Saber de física permite alertar sobre exponerse demasiado tiempo a la radiación de la cueva). Los PJs avanzan unos metros hasta que las paredes se vuelven lisas y se ensanchan originando un espacio de tinieblas de volumen indiscernible con un enorme lago subterráneo. Tras un recodo de rocas se escuchan sonidos de voces y llega una luz parpadeante.

Asomándose con cuidado, a unos 300 metros de distancia pueden ver el resplandor de unas antorchas que enarbolan un grupo de personas encapuchadas en otra orilla del lago mientras entonan cánticos desacompañados, con el Hombre de Gris lide-

rando el grupo sobre una barca. El legionario vigila la escena arma en mano (Es la única persona armada). Si los PJs muestran luces pueden ser descubiertos, pero si son cautelosos y silenciosos pueden acercarse sin ser vistos hasta cierta distancia. En su camino hasta el grupo de encapuchados no hay espacio seco y deben caminar junto a las paredes con el agua por los tobillos o las rodillas, pues el lago se hace profundo muy abruptamente al adentrarse en él. Todas las paredes de la caverna, el techo y el fondo parecen una única pieza de piedra, absolutamente lisa y sin grietas. En el lago no hay corrientes de agua pero los PJs sienten su temperatura cambiante al avanzar, muy fría o casi ardiente. Si un PJ intenta nadar por las aguas transparentes, tendrá perturbadoras sensaciones (Sería muy difícil cruzar el lago a nado) y si se sumerge en la hondura nunca volverá a emerger. Los PJs encuentran en su recorrido más pasillos que llevan a otras entradas selladas, pero ninguna parece accesible (por derrumbe, inundación, etc.). En total hay ocho dispuestas regularmente.



El Tesoro de Córdoba

Los fanáticos se encuentran con los pies en el agua de este ignoto lago en el subsuelo, vestidos con túnicas y capuchas. Tras ellos se inicia otro pasillo ascendente con estalactitas. Las llamas de las antorchas que portan iluminan suavemente la zona alrededor del grupo, pero no consiguen traspasar más allá las sombras de la cueva. El Hombre de Gris está de pie sobre una vieja barca, con el torso desnudo y su mitad del Kitab Al-Azif en las manos, mientras recita repetidamente un hechizo con el que pretende extraer el poder del *Tesoro de Córdoba*. El coro de hombres encapuchados acompaña el salmo como puede: “¡Iä, Iä, Ktulu fhtagn! ¡Ph'nglui mglw'nafh Kanz al-Zahrā' Qtrub Ha al-Kabīr wgah'nagi fhtagn! ¡Iä, Iä, Ktrub Haa fhtagn!”. El legionario no participa en el ritual y posiblemente él descubre primero a los PJs, en cuyo caso saldrá a su encuentro. Los encapuchados son aficionados al esoterismo que en realidad no saben qué está pasando, y como resultado de la invocación muchos de ellos han entrado en trance dominados por la voluntad del Hombre de Gris.

Cuando el Hombre de Gris ve a los PJs grita que el libro ha de completarse y ordena con un gesto el ataque, pero después continúa su invocación. Algunos encapuchados salen corriendo en silencio contra los PJs como autómatas, mientras otros permanecen cantando con las antorchas en alto, y los menos se quedan asustados fuera de trance sin entender qué sucede. La turba de fanáticos que ataca es caótica y defenderse es complicado por

su número y su violencia. Mientras pueda moverse, un poseído sigue queriendo morder (rasgando sus propias capuchas), desgarrar con las uñas o estrangular a los PJs, pero procurando que el libro no sufra daño para llevarlo ante el Hombre de Gris.

El Hombre de Gris, cuya piel va tornando a un color rosa intenso (como quemada por el Sol), intensifica su cántico y el fondo del lago, a una profundidad insondable, se ilumina. Algunos encapuchados caen de bruces sobre el agua (se ahogan en unos minutos). Una sensación de mareo en oleadas invade a las personas en la gruta, perdiendo la noción de arriba y abajo. Cualquier sonido en la cueva se retuerce y se deforma de manera desagradable. El tiempo parece ralentizarse y el mismo aire se vuelve denso.

Del agua, situada aparentemente ahora sobre las cabezas de los personajes, comienzan a surgir muy lentamente unas bandas brillantes de textura indefinida, con aspecto entre pseudópodos y gigantescos zarcillos vegetales que se mueven contrayéndose y expandiéndose, fundiéndose entre sí y a la vez atravesándose unos a otros como si fuesen inmateriales, pero obviamente desbordantes de vida; obscena y antinatural vida. Contemplarlos hace imposible entender su movimiento (Daño de Locura: 1D12/1D20). Aunque surgen del lago, el agua permanece completamente inmóvil y cristalina pero bajando su nivel paulatinamente. Toda persona en la gruta escucha un rumor constante de procedencia incierta, un sonido impronunciado pero que se podría transcribir como *Ktrub-haaaaa Ktrub-haaaaa Ktrub-haaaaa...* Los luminosos tentáculos de la cosa que surge del lago aumentan en número y ocupan más y más espacio, de forma que si atrapan a una persona la aplastarán sin más. Su contacto provoca visiones de muerte infinita, inmensidades siderales y eones inabarcables para la mente humana. Si se les ataca no mostrarán reacción alguna y seguirán moviéndose impasibles, lenta pero inexorablemente. Conforme salen más hebras del lago, el nivel del agua sigue bajando y la luz procedente del fondo llega a ser deslumbrante, mientras el Hombre de Gris parece absorber y alimentarse del resplandor.

Si un PJ tiene el colgante de plata o la mitad con la portada del Kitab Al-Azif, podrá moverse sin peligro por la cueva, pues la cosa surgida del lago no crece en su cercanía (Si es atacado por los fanáticos).

Esta situación pasa casi irremediablemente por un combate de los PJs contra el Hombre de Gris y sus adeptos, rodeados de los impasibles tentáculos en movimiento (Los PJs al desplazarse han de poner cuidado en esquivarlos). Además deben sobreponearse a la sensación de embotamiento de los sentidos y pérdida del equilibrio, que debe dificultar las acciones y la comunicación entre ellos. Los fanáticos son cuatro veces más numerosos que los PJs que lleguen a la cueva, aunque solo la mitad se abalanzan a enfrentarse a los PJs de forma frenética, acompañados del legionario que usará sus armas de fuego desde lejos y sus cuchillos en las distancias cortas. Al principio de cada asalto de este combate el Guardián debe sortear quién de los presentes (PJs incluidos, salvo el Hombre de Gris y quien tenga el colgante o la portada del libro) tiene la mala suerte de interponerse en el camino de un tentáculo (Si alguien está nadando en el agua tendrá muchas más probabilidades). El número de personas afectadas cada asalto puede ir aumentando progresivamente, pues la cosa surgida del lago cada vez ocupará un mayor volumen de la cueva.

Hermano de la Fraternidad de Córdoba (Poseído)

Puntos de Vida y Fuerza: Entre 7 y 14

Puntos de Salud Mental: 0 (Mientras el Hombre de Gris lo controla)

Habilidades: Esquivar 25%, Saltar 25%

Arañar 25% (Daño: 1D3*), Estrangular (Fuerza enfrentada - Daño: 1D4 por asalto), Morder 60% (Daño: 1D4)

*Si tienen éxito arañando, pueden buscar los ojos de su presa, con un 20% de posibilidades de dañarlos. La víctima puede evitarlo intentando esquivar, con artes marciales, o resistiendo a la fuerza.

Si el Hombre de Gris fallece, su control sobre los encapuchados desaparecerá y, avergonzados y llorosos, no recordarán demasiado lo sucedido (Algunos tendrán graves secuelas psicológicas desde el primer momento). En este caso el legionario también huirá para poner a salvo su vida.

La cosa surgida del lago (Manifestación menor de Ktrub Haa)

Daño de Locura: 1D12/1D20

Tentáculo 80% (Daño: 1D4+3D6)

Daño de Locura al contacto: 1D4/1D8

Si el Hombre de Gris une las dos partes del libro, pronunciará nuevas frases de sus páginas, riendo con voz atronadora y gritará: “*¡Ella abre puertas, oigo ocho veces al Tesoro en mi cabeza, reinaré en España, reinaré en el mundo!*”. Su barca queda varada en la suave roca pues toda el agua se ha convertido en una masa brillante de la que surgen los tentáculos en constante transformación. El Hombre de Gris desaparece para siempre en el interior de la deslumbrante claridad. La cosa en la se ha convertido el lago brilla inmensa hasta ocupar todo el espacio posible, acabando con cualquier vida y generando caos absoluto. Toda la gruta comenzará a temblar pero no quedará nadie para presenciarlo.

Si los PJs no acaban con el Hombre de Gris y continúa el ritual con su mitad del libro, los tentáculos de la cosa surgida del lago seguirán moviéndose rebosantes de luz cegadora y cada vez más abrasadora, impasibles a lo que suceda en su entorno. El Hombre de Gris no tiene el ritual completo ni la experiencia necesaria para comunicarse con tal poder y su cuerpo acabará su existencia en un estallido de luz (junto con el libro). Apenas hay espacio libre para moverse entre los tentáculos, el suelo comenzará a temblar y es tiempo de salir de allí, si los PJs pueden...

Si un PJ une las dos partes del libro, comenzará a hablar en lengua irreconocible, se adentrará en la luz y desaparecerá en el interior de la cosa que surge del lago. Si algún PJ quiere mirar, sufrirá daños permanentes en los ojos por la intensa luz, pero tendrá una visión fugaz de espacios cósmicos llenos de estrellas. Los tentáculos se *derriten* de repente con un último brillo refulgente y el nivel del agua crece de súbito hasta donde estaba al comienzo de la aparición, quedando en reposo de inmediato. Los personajes presentes recuperan la sensación de verticalidad, pero estarán cegados durante los próximos minutos, sintiendo un punzante dolor de cabeza y un ruido gutural en los oídos. Si los PJs consiguen acabar con el Hombre de Gris a tiempo y no unen las dos partes del libro, el resultado es similar (*Estallido de luz y vuelta a la quietud del lago*). En uno u otro caso se suceden leves temblores de tierra.

El Círculo de la Verdad

Quienes permanezcan cuerdos sienten que la mente se les despeja lo suficiente para darse cuenta de que la única vía de escape viable es el camino por donde debieron llegar los encapuchados, pues toda la gruta tiembla. Este pasillo de estalactitas tiene más siniestras pinturas prehistóricas y desemboca en otro aljibe iluminado con un brasero ardiente. Hay un reguero de sangre en el suelo y un cuchillo curvo muy ornamentado junto al cadáver de un cordero. Sobre una mesita hay una tabla de *ouija* y el maletín del Hombre de Gris. La pared por la que llegan ha sido derribada recientemente y se aprecian los cascotes de otro sello andalusí. Junto a los escombros hay herramientas, bolsas de materiales de construcción y unos paquetes de dinamita con mecha. Hay además un aparato parecido al encontrado en la casa de



Lucía Goya (Otro contador Geiger, sin batería) y una máquina de mayor tamaño y aspecto más moderno, con botones, agujas indicadoras en movimiento y lucecitas de colores que parpadean (Es imposible averiguar su utilidad, pero es muy frágil y puede romperse de un golpe).

El subterráneo finaliza en una surtida bodega con botellas de vino de toda clase y barriles de amontillado de la provincia. Una escalera lleva al interior de un lujoso edificio, la sede del Círculo de caballeros de la Verdad. Diversos cuadros adornan un pasillo del que surge una gran escalinata. Los PJs reconocen el lienzo de *Mira el dolor que nace* de Julio Romero de Torres. Los PJs no encuentran oposición, solo algunos encapuchados supervivientes que están de rodillas entre rezando y llorando, sin recordar bien lo sucedido. Varias de estas personas que se han quitado las capuchas muestran quemaduras en la piel de la frente, las mejillas y las manos. Los mismos PJs son conscientes entonces de sus propias quemaduras en la piel, excepto quien llevase el colgante de plata. Los encapuchados son hombres pertenecientes a la Fraternidad de Córdoba, un grupo espiritista del elitista Círculo de caballeros de la Verdad. Se habían puesto a las órdenes del Hombre de Gris, que se presentó hace poco en Córdoba con documentación y parabienes de los poderes golpistas.

Por fin las puertas del edificio les conducen a la calle cerca de la Plaza de las Tendillas, pleno centro de la ciudad.

Maletín del Hombre de Gris (Contenido)

- *Libri de Legibus ex Mortuus* o de las Leyes de los muertos e sus destinos, ordenado en lengua cristiana por mandado del muy noble Rey don Alonso el Sabio, comenzado e acabado en la cibdat de Seuilla en la Era de mill e trescientos e veinte e un Anno. El libro tiene un sello de la Real Biblioteca del Monasterio de San Lorenzo de El Escorial donde se ha escrito a mano "*Necronomicón 1283*"
- Su lectura, en castellano antiguo, revelaría que es una copia mutilada y censurada de un Kitab-Al Azif andalusí (un incompleto pero todavía potente grimorio).
- Salvoconductos firmados por los generales Mola, Queipo de Llano y Francisco Franco, a nombre de Gumerindo del Real, junto con cheques bancarios por valor de muchas pesetas.
- Plan de vuelo de un avión Dragón Rapid a Estoril para el 20 de julio.
- Documentos de afiliación a Comunión Tradicionalista.
- Plano del Alcázar de Toledo resaltando los restos hallados en su subsuelo, marcados con la estrella arcana y un pentáculo invertido.
- Nota ministerial en alemán, *Uranprojekt (Proyecto Uranio)* con el sello y la esvástica del III Reich.
- Esquemas y planes de viajes previstos por el Hombre de Gris a la población de Belchite en Aragón, y a un pequeño pueblo del País Vasco llamado Guernica.

Epílogo

Si no se detiene el ritual del Hombre de Gris a tiempo, un terrible terremoto con epicentro en Córdoba asolará Andalucía provocando decenas de miles de muertos.

Si los PJs vuelan con explosivos el pasadizo bajo el Círculo de la Verdad, el edificio sufrirá graves daños que las autoridades achacarán a bombardeos (junto con varias muertes y desapariciones). El conocimiento de mitos o ciencias ocultas puede hacer pensar que dejar el colgante de plata en el pasillo antes de la voladura sería buena idea. Si no es así, en el edificio reconstruido tras la guerra habrá rumores de apariciones y extraños resplandores.

Los miembros de la Fraternidad espiritista de Córdoba acabarán creyendo que el Hombre de Gris era un medium falso que les drogó e hipnotizó. No recuerdan nada, pero tendrán sueños recurrentes en los que *van hacia la luz*. Muchos años después varios miembros desarrollarán tumores cerebrales. Ningún hospital será capaz de diagnosticar su origen ni de relacionarlos entre sí.

La muerte de Pepe *El Rubio* y la historia oficial de que en la torre de la Mezquita se atrincheraron un grupo de rojos armados y peligrosos, permitirán a la familia Soriano seguir como campañeros en próximas décadas.

Esdras Toledano fue hecho prisionero en su librería y será ejecutado un mes más tarde por los militares. La muchacha Victoria escapará del orfanato en los años de guerra y nunca más volverá a ser vista.

Antoñete Roldán, si sobrevive, ha madurado por la experiencia y siente una necesidad vital de comprender el mundo que le rodea. Con el fin de la Guerra Civil y el comienzo de la dictadura de Franco, permanecerá luchando como maqui en Sierra Morena con el sobrenombre de *El Indómito*, hasta que su partida es abatida en 1949. Su cuerpo reposará en una fosa común llevando un colgante de plata en forma de estrella arcana oculto bajo su ropa.

El patio de la calle Camino 13 seguirá siendo famoso en el mayo cordobés por sus asombrosas flores, radiantes, luminosas, y tan solo regadas con un poco de agua de su pozo.

En su última voluntad, Lucía había dejado escrito que sus cenizas descansaran en Providence. La urna con sus restos será llevada a México por un familiar exiliado de la Guerra Civil. Durante el viaje por EE.UU. se producirá un accidente de coche por culpa de la niebla, a consecuencia del choque las cenizas quedarán esparcidas en la carretera de un pueblo de Utah.

Medina Azahara y otros restos arqueológicos en Córdoba continúan enterrados. El legado de los descubrimientos de Lucía Goya Murillo permanecerá en espera de que alguien continúe sus investigaciones.

La Niña de Gibraltar acoge una última vez a los PJs tras su investigación. Descubren entonces que la mujer lleva puesto otro colgante de plata idéntico al que ya conocen. Les dice que va a abandonar su casa y marcharse a La Valetta en cuanto le sea posible. Pero ha llamado a su hijo, un marino curtido en mil aventuras, que ante lo acontecido va a regresar a Córdoba y a esta España en conflicto.

Si alguien conserva en su poder el colgante de plata de la estrella arcana, se negará a cederlo con facilidad. Tiene en posesión un objeto *encantado* con múltiples usos que podría llegar a descubrir y controlar si se adentra en las artes místicas.

Una cruenta Guerra Civil se ha iniciado. La misión del Hombre de Gris en Córdoba ha fracasado (lo que recompensa ampliamente la moral de los PJs), pero él no puede ser el único erudito afín al régimen golpista con conocimientos sobre los *verdaderos* mitos. Ocultos poderes van a pugnar por conseguir el saber que puede no solo proporcionar la victoria en esta guerra, sino el dominio del mundo. ¿Cuáles serán los próximos objetivos de los fascistas?

Los PJs pueden sentir la responsabilidad de estar vigilantes en este conflicto secreto. Sus familias y sus antiguos mundanos intereses parecen de repente lejanos ecos del pasado. Tienen en sus manos al menos un libro que abre puertas para el dominio de poderes primigenios. La tentación de estudiarlos es irresistible. Los PJs, después de todo lo descubierto, sabrán que en Córdoba permanecen otras copias ocultas del Kitab Al-Azif, y además pueden preguntarse ¿qué fue del ejemplar original de la biblioteca del califa Alhakén en Medina Azahara? ¿Lo necesitarán para aprender a dominar el poder del Tesoro de Córdoba? *¡Iä, Iä, Ktrub Haa fhtagn!*

FIN...



EL TESORO de CORDOBA



XIII Festival Internacional de Juegos Córdoba 2018

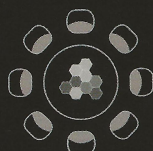
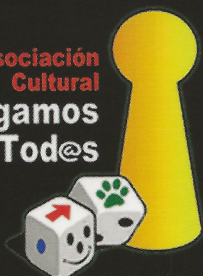


Una clásica aventura de rol en
Córdoba, el 18 de julio de 1936.
Un violento golpe militar pretende
acabar con la II República Española.
La misma noche del alzamiento,
una misteriosa mujer
sacrifica su vida
para revelar una importante misión.
¿Encontrarán los investigadores
un tesoro oculto en Córdoba
antes de que lo hagan los fascistas?



crashcomics.es

Asociación
Cultural
Jugamos
Tod@s



festival
internacional
de juegos
cordoba

www.festivaldejuegoscordoba.es

