

El Tercer Hombre

Por Aker

Estoy especialmente orgulloso del módulo de esta semana, ya sea porque le tengo especial cariño al juego, porque he tenido que escribir el módulo en tiempo record o porque me ha hecho especial ilusión hacer una aventura que sirve a la vez de precuela a una partida de Ricard y de introducción al excelente Medina Garnatha de Soledad Gómez (Anarwen). Por eso voy a hacer algo que no he hecho nunca: dedicar un módulo. Y se lo dedico a ambos, dos de las mejores personitas que he conocido en el mundillo este del rol.

Escenario para un personaje, preferiblemente comerciante, escriba, médico o similar, y mucho mejor si además es judío. Se trata de una "precuela" a la partida La gruta de Ibrahim Ibn Abu Ajib⁷², publicada en el viejo Lilit de Joc Internacional. Se recomienda usarlo como partida de introducción al Medina Gharnata o intercalarlo en una campaña en la que el personaje deba permanecer un cierto tiempo en Granada o, con las debidas modificaciones, cualquier otra ciudad importante de la península.

Introducción

Medina Gharnata, 1350.

El PJ ha llegado a la ciudad acompañando a su amo quien, vaya usted a saber el motivo exacto, se ha visto obligado a realizar un viaje hasta esta hermosa ciudad. La cuestión es que, por motivos que quedan a discreción del DJ, una vez llegados a Granada su amo ha decidido prescindir súbitamente de sus servicios sin darle mayores explicaciones, con lo que de repente el PJ se ha quedado prácticamente con lo puesto. Lo único bueno del asunto es que su empleador al menos le ha dado un buen pellizco a modo de finiquito, y que la habitación de la posada en la que se aloja está pagada por una semana más.

Es la primera vez que el PJ viaja a Granada y no conoce a nadie en la ciudad. Ello, sumado a su probable desconocimiento de la parla de los moros hace que sus posibilidades de disfrutar de las distracciones que pueda ofrecerle la ciudad sean escasas. Por suerte para él, un amigo suyo al que llamaremos Jonás (aunque el DJ puede sustituirlo por cualquier otra amistad que tenga el personaje), le ha proporcionado la dirección de un sobrino suyo que reside en Granada, de nombre Moisés Pérez. En su día el PJ comentó que iba a hacer un viaje a Granada, ante lo cual Jonás le rogó que saludase a su sobrino de su parte, comentándole además que éste puede servirle de ayuda en caso de verse en apuros en aquella tierra extraña.

Una vez en Granada, y tras contar los dineros que le ha dado su patrón a modo de finiquito (cantidad exacta que queda en manos del DJ), el PJ decide visitar al sobrino de Jonás para darle recuerdos de éste e invitarle a unos tragos a cambio de sus servicios como cicerone. El PJ se acerca hasta la casa del barrio judío que le han indicado, ante la cual no podrá evitar sorprenderse agradablemente, ya que tiene un aspecto bastante opulento, propio de la residencia de un comerciante adinerado. Una vez allí llamará a la puerta y, tras unos minutos, saldrá a recibirle un eunuco mudo (se llama Omar, y le cortaron la lengua de pequeño como castigo por su impertinencia) que le conducirá ante una joven de tez clara cuyos hermosos ojos verdes y áureos cabellos llaman poderosamente la atención en esta parte de la península, así como también las llamativas joyas que luce en manos y cuello (ver más abajo). Tras unos breves instantes de confusión el PJ descubrirá que se encuentra hablando con Raquel, la hermana pequeña de Moisés. Ésta le informará de que, lamentablemente, su hermano estará fuera de Granada durante algunos días. Moisés le ha prestado su casa y ella se encuentra en

la ciudad de paso, ya que habitualmente reside en Córdoba pero ha tenido que venir a la ciudad para hablar de un asunto privado con un conocido sabio local llamado Gabriel⁷³. Todo esto es por supuesto mentira, pero servirá para despistar por completo a tu jugador si resulta que éste se ha leído dicho suplemento.

Lo más probable es que el PJ intente ligarse a Raquel (que ya sabemos todos como son de salidorros estos jugadores) para que ayude a un pobre forastero perdido en una ciudad desconocida. Ello no le costará mucho, Raquel parece una joven agradable y simpática y, según confesará al PJ, se aburre terriblemente encerrada en esa casa.

Raquel y el PJ (y Omar) quedarán a primera hora de la tarde para ir a pasear por la ciudad. La joven le enseñará los lugares más representativos de la misma y le relatará alguna de las leyendas relacionadas con esos lugares (esto te puede venir muy bien para sentar las bases de futuras aventuras incluidas en el *Medina Garnatha*). Un PJ especialmente perceptivo que saque la pertinente tirada podrá darse cuenta de que Raquel sabe mucho de leyendas (vamos, que habla con cierto conocimiento de causa). La velada transcurrirá agradablemente, y al anochecer, tras acompañar a la joven a su casa, el PJ regresará a su alojamiento con el convencimiento de que ha impresionado positivamente a la joven... pues ésta le ha invitado a una cena en su casa la noche siguiente.

La casa de Moisés Pérez es una de las más grandes del barrio y presenta un aspecto imponente, poniendo de manifiesto la prosperidad de su propietario. Está rodeada por una tapia blanqueada de unos dos metros de alto tachonada en su parte superior por afilados fragmentos de cerámica; un oscuro portón constituye la entrada principal (hay una pequeña portezuela cerrada en la parte posterior de la casa pero esto el PJ no lo sabrá hasta más tarde). Tras atravesar un pequeño y cuidado jardín se accede a lo que es la casa propiamente dicha, de una sola planta y muy cuidada. Cuando, poco antes del anochecer, el PJ llega al lugar, frente a la casa hay cinco pilluelos de unos ocho o nueve años de edad que se afanan en atar unas zarzas secas al rabo de un chucho famélico al que han atraído con un poco de pan duro (zarzas a las que luego planean prenderles fuego los muy hideputas). Poco después el PJ se encontrará ante el portón de la vivienda... para descubrir, con no poca sorpresa, que éste no se halla cerrado del todo, ciertamente un descuido imperdonable de los criados, pues ya se sabe que después de anochecer no conviene dejar ninguna puerta de casa abierta (y ese descuido, como se verá más tarde, es fruto de que Omar no es un criado, sino un guardaespaldas). El personaje llamará en voz alta sin recibir ninguna respuesta a pesar de que se distingue luz dentro de la casa, y hasta él llega el agradable olorillo procedente de la carne puesta al fuego. Cuando se haya cansado de esperar, el PJ entrará en la casa para descubrir, horrorizado, un cuerpo tendido en medio de un gran charco de sangre. Se trata de Raquel, que ha sido cosida a puñaladas (más de veinte en todo el cuerpo). Casi inmediatamente recibirá un fuerte golpe en la nuca y caerá inconsciente. Empieza la pesadilla...

El alquimista

Moisés Pérez trabaja para Ibrahim Ibn Al-Hakim el Zahír («el brillante»), un acaudalado y poderoso alquimista cordobés, en la compra de ingredientes y artefactos mágicos y maravillosos en la populosa Granada, y en el posterior y discreto envío de éstos a su palacete en Córdoba. Moisés no es un practicante serio de las artes arcanas, sino más bien un aficionadillo con excelentes contactos en el zoco granadino, un pico de oro para el regateo, y

⁷² Aparecida en la pág. 49-54 de *Lilit*.

⁷³ Véase pág. 8 de *Medina Garnatha*.

una total carencia de escrúpulos a la hora de hacerse con aquello que desea. Una de sus funciones consiste en asegurarse de que el material adquirido llegue a su destino por vías seguras y que no puedan ser interceptadas ni por bandidos, ni por las autoridades (su amo no desea que se haga público que cultiva semejantes y esotéricas aficiones), ni por sus enemigos (de los cuales tiene unos cuantos, tanto políticos como mágicos). Hasta el momento la relación entre ambos ha sido bastante lucrativa para ambas partes, pero no tanto como a Moisés le gustaría y pretende aparentar: Moisés se ha visto recientemente en notables problemas económicos, ya que ha estado viviendo muy por encima de sus posibilidades, llegando incluso a recurrir repetidas veces a un tal Harpagón, un conocido usurero del barrio⁷⁴ quien ahora le reclama una gran cantidad de dinero de la que Moisés no dispone. Como puede suponerse, las mismas cualidades que le han vinculado a su amo son las que han permitido a Moisés idear un plan para desaparecer sin levantar sospechas con una importante cantidad de dinero perteneciente a su patrono, a un enemigo de su patrono... y sin pagar a Harpagón.

El plan...

Un mes antes de que el personaje llegara a la ciudad, Moisés informó a su amo de que había trabado contacto con un hombre que afirmaba estar en posición de adquirir el *Libro de la Sabiduría de Salomón* (sic), el cual contiene todos los secretos de las artes mágicas, mítico libro que el Zahir lleva buscando desde hace décadas. Sin embargo Moisés también le comunicó que existían otros potenciales compradores, y que la puja por el libro iba a ser especialmente reñida. Ante estas noticias, su patrón le proporcionó una fuerte cantidad de dinero para llevar a cabo dicha compra. Una vez con el dinero en su poder, Moisés ponía en marcha su plan: empezó por amenazar a su amigo Benjamín, el médico del barrio, con desvelar un oscuro secreto de éste (Benjamín comercia carnalmente con los cadáveres, se lo confesó un día en que se "colocó" con hachís más de la cuenta en compañía de su "amigo" Moisés) que podría traerle gravísimas consecuencias de saberse, si no le ayudaba en sus planes.

Lo siguiente que hizo Moisés fue despedir a todos sus criados, a excepción de a Isaac, un hombre de constitución parecida a la suya que le ha servido fielmente desde hace años. Usando un veneno proporcionado por Benjamín, Isaac fue asesinado esa misma noche y su cuerpo llevado entre ambos a una casa propiedad del médico cerca de un profundo pozo del barrio. A continuación, Moisés se "delató" a uno de los muchos enemigos de su amo, lo que hizo presentándose en la casa del muy noble Garur Ibn Al-Musakkan el Nazir⁷⁵, un poderoso personaje cuyo padre fue hace años asesinado por orden de Ibrahim durante una intriga política especialmente virulenta. Moisés, vestido un tanto estrambóticamente y con el rostro cubierto a la manera de los beduinos, se presentó en casa del noble Cadí bajo el nombre falso de Abbas el Magnífico, utilizó el talismán de *Carisma* y los poderes del lutín domesticado que posee (que le proporcionó el propio Ibrahim) para impresionar al crédulo (y algo estúpido, todo hay que decirlo) Garur, y hacerle creer que se trata de un poderoso mago que ha venido a ayudarlo a llevar a cabo su venganza sobre Ibrahim Ibn Al-Hakim. Moisés aseguró a Garur que si seguía sus instrucciones al pie de la letra (y le pagaba una buena cantidad de dinero en metálico) lograría hacerse con el legendario *Libro de la Sabiduría de Salomón*, el libro que contiene el poder mágico que el Cadí necesita para destruir al asesino de su padre. La reacción del codicioso Garur no se hizo esperar: siguiendo las instrucciones del "mago" envió a varios de sus hombres a vigilar a un tal Moisés Pérez, un judío que, según "Abbas" poseía la clave para hallar el preciado libro. Empezaba ahora la segunda y más peligrosa fase del plan de Moisés: simular su propia muerte ante sus dos patronos. Lo primero que hizo Moisés a la noche siguiente fue huir de su casa... de forma que los hombres de Garur lo advirtieran y le persiguieran ruidosamente. Como podéis imaginar, durante la huida, Moisés atrajo a sus perseguidores cerca del citado pozo, junto al que hizo un leve amago de defensa antes de... ¡arrojarse a las profundidades del mismo!

Los hombres de Garur se quedan sin habla al ver al judío arrojarse al pozo. Lo primero que hacen a continuación es perder unos minutos mientras buscan una cuerda que arrojar al estúpido bastardo que se ha arrojado al pozo (los tipos no acaban de creérselo). Después, a la pálida luz de la luna, miran por la oscura boca del pozo sin lograr atisbar nada mientras le llaman quedamente con la esperanza de oír una respuesta o un chapoteo que les corrobore que Moisés está vivo. Al no obtener respuesta alguna, discuten entre ellos durante un par de minutos acerca de qué hacer al respecto y de qué decirle a su poco comprensivo amo sobre lo sucedido. Finalmente, deciden irse a otro lugar más resguardado no sea que alguien les vea y se les relacione con el cadáver que a buen seguro será descubierto por la mañana.

Como puede imaginarse, lo que realmente ha sucedido es que Moisés acaba de fingir su propia muerte. Una vez se arroja por el borde del pozo, el lutín que tiene a su servicio entra en acción, usando su conjuro de *Vuelo* para frenar su caída, lo que permite a Moisés quedarse flotando en el aire a la espera de que los de arriba ahuequen el ala. Apenas un par de minutos después de que los hombres de Garur desaparezcán de la escena, Moisés revolotea hasta el borde del pozo, entra en la casa en donde ha escondido el cadáver, le pone sus ropas, le golpea repetidamente la cara, lo arrastra hasta el pozo y lo arroja por el borde, confiando en que su parecido físico, sus ropas, un par de anillos, una carta que afirma que el poseedor de la misma es Moisés Pérez, la desfiguración del rostro (la idea es hacer creer que al caer el muerto se golpeó la cara contra la pared del pozo) y la acción del agua sobre el cuerpo sean suficientes para engañar a las autoridades para que éstas le declararen muerto, cosa que le quitaría de encima y para siempre a Ibrahim. Después, irá a esconderse a casa de Benjamín, nuestro médico necrófilo favorito.

...Falla

Pero, si algo puede ir mal, irá mal. Efectivamente, el alma atormentada del criado Isaac reclama justicia desde el Más Allá, y el odio sufrido contra sus asesinos hace que entregue su alma inmortal a las fuerzas de la oscuridad a cambio de que éstas le proporcionen el poder que necesita para regresar a su envoltura carnal. Apenas unas pocas horas después de que Moisés lo arroje al pozo, Isaac se levanta convertido en un Muerto⁷⁶ y, dispuesto a vengarse de aquellos que acabaron con su vida, trepa por las resbaladizas paredes del pozo en pos de sus matadores. Debido a este motivo el cuerpo no aparecerá al día siguiente, obligando a Moisés a permanecer oculto hasta que ello no suceda.

Un rato después Garur es despertado e informado de los acontecimientos y de la muerte del tal Moisés. En ausencia de Abbas, y temiendo que el difunto llevase encima el traído Libro de la Sabiduría y que éste haya acabado en el fondo del pozo, ordena a sus hombres que a primera hora de la mañana saquen el cadáver del pozo y lo registren. Cuando al día siguiente los hombres de Garur no encuentran el cuerpo de "Moisés", éste empieza a pensar que quizás el judío haya podido sobrevivir a la caída, por lo que ante la carencia de noticias del "mago" Abbas (quien parece haberse esfumado en el aire), ordena a sus hombres que registren y vigilen la vivienda del jodío judío (y perdonen ustedes el deleznable chiste).

Poco después, y ante la falta de noticias de Moisés, Ibrahim Ibn Al-Hakim el Zahir envía a Granada (vía hechizo de *Teletransportación*) a Doña Inés, una hermosa e intrigante esclava cristiana que por su belleza, erudición e inteligencia hace tiempo que se ha convertido en concubina, aprendiz y consejera de Ibrahim. Inés llega a Granada con la misión de averiguar el porqué del retraso en el envío del *Libro de la Sabiduría*. Una vez en Granada, y constatada la desaparición de Moisés, Inés adopta la personalidad de Raquel, hermana pequeña de Moisés, alojándose en la casa de éste en compañía de Omar y Banu, dos esclavos eunuocos que son sus guardaespaldas personales.

La repentina aparición de la hermana de Moisés Pérez no pasa desapercibida para los hombres de Garur, quienes en vista de su anterior fracaso, deciden informar a su amo antes de hacer nada... y es justo en este momento cuando el PJ hace su aparición en esta truculenta historia.

⁷⁴ Véase pág. 8 de *Medina Garnatha*.

⁷⁵ Véase pág. 49 de *Lilith*.

⁷⁶ Véase pág. 162 del manual de juego.

Primera cita

Inés, evidentemente, sospechará del PJ e intentará concertar una cita para intentar averiguar discretamente cuál es su relación con Moisés. Los hombres de Garur, a su vez, se limitarán a seguir discretamente a la pareja a la espera de acontecimientos.

Como ya se ha dicho, la tarde transcurrirá agradablemente en compañía de "Raquel", y el tiempo parecerá volar junto a la inteligente y atractiva muchacha, la cual parecerá encantada con la compañía del PJ. Cuando el PJ vuelva a su alojamiento tras acompañarla a su domicilio, un PJ observador podrá advertir que alguien ha registrado con mucho cuidado todo aquello que dejase allí (si es que dejó algo y no está durmiendo en una habitación común). El posible registro habrá sido efectuado por Banu; a quien la propia Inés ha ordenado hacerlo durante la cita diciéndole dónde se hospedaba el PJ (ella se lo habrá sonsacado durante la conversación y se lo ha susurrado al oído a Omar, quien se lo comunicará a Banu). Si el PJ presiona al posadero (será necesario el empleo de la violencia, pero hay que tener en cuenta que a estos efectos el posadero cuenta con la ayuda de su hijo mayor y de un criado) éste confesará que: "Un hombre grande con aspecto de eunuco vino y me pagó por dejarle echar un vistazo a vuestras pertenencias. Y como total el mirar no hace mal a nadie ni desgasta las cosas le dejé hacerlo con la condición de que yo estuviese delante para asegurarme de que no os robaba nada, que sepáis que mi posada es muy decente y aquí no se roba a nadie, no señor mío..."

El no encontrar nada sospechoso hará que Inés desconfíe del PJ incluso más. Es evidente que si Banu encuentra algo raro en la habitación del PJ (talismanes, pociones..., o cualquier cosa que huela a magia), entonces tendrá motivos reales para sospechar que se trata de un agente de otro de los supuestos compradores del libro. En cualquier caso, Raquel hará lo posible para volver a quedar de nuevo con el personaje (con el objeto de seguir sacándole información), invitándole a una cena mientras deja la puerta entreabierta para que el PJ inicie una relación sentimental con ella. Los auténticos motivos de la joven no son otros que obtener el máximo posible de información acerca del personaje por el expeditivo método de echarle una poción de *Deseo* en la bebida (¡como si hiciera falta!), pasárselo por la piedra y luego usar su talismán de *Interrogación* mientras el PJ duerme junto a ella.

Reencuentro

La siguiente vez que se citen Raquel y el personaje los sucesos se precipitarán. Poco antes de la llegada del PJ a la casa de Raquel, Moisés, pensando que las cosas ya deben de haberse calmado un poco, saldrá de su escondite para ir a su casa y recoger allí algunas posesiones valiosas que dejó atrás (escondidas bajo una baldosa de su habitación). Los hombres de Garur primero, y Raquel después, han registrado infructuosamente la casa en busca de pistas sobre el paradero del judío. Por suerte para éste, no han encontrado su escondrijo secreto, en donde guarda algunas joyas, el dinero enviado por Ibrahim y un poco de quincallería mágica que ha ido acumulando a lo largo del tiempo y que no pudo llevarse durante la farsa ante los hombres de Garur.

Moisés usará la llave que posee para entrar en la casa por la portezuela de la parte posterior, burlando de esta manera la vigilancia de los hombres de Garur y descubriendo que ésta está ocupada por Raquel. Moisés se encontrará de morros con la joven en el salón, reconociéndola como la hermosa concubina y aprendiz de su amo. Ésta, sorprendida, intentará activar rápidamente su talismán de *Inmovilización*, pero Moisés, sabedor de que la joven es capaz de hechizarle tan sólo con una palabra o un gesto, la coserá salvajemente a puñaladas antes de darle tiempo a abrir la boca más que para quejarse de dolor. Cuando instantes después entra en la sala Omar, Moisés apenas le da tiempo a reaccionar, lanzándose sobre el pobre mudo le apuñala salvajemente. Éste intenta huir camino de la cocina (en donde está su cimitarra), pero Moisés le persigue acosándolo sin parar mientras el mudo, entre ahogados gemidos de dolor, sale corriendo hacia la cocina dejando un sanguinolento rastro de sangre a lo largo del pasillo ya que, a mitad de trayecto, Omar cae al suelo, sentándose Moisés a horcajadas sobre la espalda del emasculado y acuchillándolo sin parar hasta que deja de

revolverse, en lo que sería una escena digna de una película de Tarantino.

Su nerviosismo por lo que acaba de hacer no desaparecerá al registrar la casa y comprobar que no hay más extraños en ella. Todavía desconcertado, se limpiará un poco la abundante sangre que mancha sus ropas, se cubrirá con un manto para disimular aquellas manchas que no puede ocultar, recuperará lo que ha venido a buscar y se dispondrá a marcharse... cuando de repente oye el sonido de los goznes del portón de entrada: es el PJ.

La arquitectura del edificio proporciona un buen escondrijo cerca del cadáver de Raquel, y eso es exactamente lo que hará Moisés: esconderse. Instantes después el PJ entrará tímidamente en la casa. Al entrar el personaje lo primero que verá será el cuerpo tendido de Raquel... momento que aprovechará Moisés para salir rápidamente de su escondite y dejarlo inconsciente de un fuerte golpe en la nuca con el pomo de su daga. Registrará al desconocido en busca de alguna pista sobre su identidad y le robará cualquier arma, documento o pertenencia valiosa que éste pudiera llevar encima por si puede serle útil en el futuro. Después, Moisés se alejará de allí sin ser visto por nadie, saliendo de nuevo por la puerta posterior, pero una vez en la calle tendrá una idea: implicará al desconocido en la muerte de Raquel, avisando a la guardia nocturna a través de Benjamin. Hecho esto se ocultará durante algunos días en casa del médico, en espera de que todo se calme antes de salir de la ciudad.

La pesadilla

Poco después, el PJ será despertado por el ruido de los gritos de los soldados mientras entran en la casa. Si sabe algo de árabe podrá hablar con ellos; si no deberá limitarse a sufrir los golpes y zarandeos hasta que llegue alguien que entienda su idioma. Extranjero en Granada y descubierto junto al cadáver de una joven desconocida pero obviamente de buena posición social, el personaje está metido en un buen lío.

Por otro lado el PJ no se encuentra solo: las autoridades y Banu comparten sus deseos de conocer lo sucedido pero, a diferencia de ellos, el PJ tiene necesidad de descubrir la verdad si no quiere tener graves problemas con la justicia.

Por parte de las autoridades, el PJ realizará una primera tirada de Suerte. Si el PJ la falla, se realizará una segunda tirada de Suerte. Si saca esta segunda tirada será condenado a pena de esclavitud (por eso de las dudas que hay en torno al caso). Si el PJ también falla la segunda tirada, los representantes de la Justicia decidirán, ignorando el hecho de que el PJ apareciese inconsciente junto a los cadáveres, que la joven desconocida y el eunuco seguramente murieron a manos del PJ, por lo que éste será condenado a muerte; a menos claro que éste soborne de alguna manera a las personas adecuadas, con lo que la pena podría ser conmutada por la esclavitud o, si el soborno es lo suficientemente jugoso o se ofrecen a realizar algún tipo de «servicio» para el presidente del tribunal (y éste bien que podría ser el inicio de su siguiente aventura en Granada, usa alguno de los ganchos del *Medina Garnatha*), incluso por el sobreesimiento del caso. Si por el contrario el PJ saca la primera tirada de Suerte, querrá la fortuna que vaya a parar bajo la custodia de Abid, un capitán de la guardia bastante decente que no va a permitir que un hombre, aunque sea un infiel, vaya a morir injustamente acusado de un crimen que puede que no haya cometido. Abid concederá al PJ la oportunidad, bajo juramento de no intentar huir, de demostrar su inocencia; para lo cual le concederá un día para resolver el misterio, tiempo durante el cual deberá estar desarmado y permanentemente escoltado por dos guardias allá adonde vaya. Tiene exactamente hasta la medianoche de ese mismo día para demostrar su inocencia.

Ante él hay varias opciones más o menos claras:

- **Preguntar a Abid quién avisó a la guardia:** Si el PJ se interesa por saber por qué acudió la guardia a la casa, Abid hará llamar a los guardias que llegaron primero (sí, los que zarandearon al PJ). Éstos les dirán que un vecino del barrio les avisó de que se habían oído gritos dentro de la casa, pero que luego el avisador se escabulló en el jaleo antes de que pudieran preguntarle quién era o cómo se llamaba. Eso sí, si el PJ saca una nueva tirada de Suerte uno de los guardias recordará que tenía aspecto de ser hombre de letras: "probablemente se trataría de un cambista, escriba o algo así..." (casi, el que les avisó era Benjamín, que es médico).

- Examinar el cadáver de Raquel:** (*Nota del Autor:* Si tu jugador es un fan de *CSI* fijo que opta por esto, algo que no creo que hicieran muchas personas de la época, pero en fin...) El cadáver de la joven se encuentra todavía custodiado por la guardia a la espera de que aparezca alguien que reclame el cuerpo antes de que sea enterrado en una fosa común. Raquel ha sido apunhalada con saña más de veinte veces en el pecho y en el cuello, aunque parece ser que se defendió bravamente (si el PJ lo comprueba, la joven tiene pelos y piel arrancados a su agresor durante la lucha; total, para lo que le va a servir saberlo...). Resulta además obvio que el cadáver ha sido saqueado (si el PJ se lo comenta a Abid, los responsables negarán todo, dando así fuerza a la tesis del móvil del robo), ya que faltan los anillos y joyas que el PJ vio en su mano el día anterior. Aun así, el sanguinolento cuerpo conserva encima un talismán de *Abrir Cerraduras*, un *Amuleto*, un talismán de *Inmovilización*, un talismán de *Protección Mágica* y un talismán de *Resistencia al Calor* [Raquel también poseía un talismán de *Carisma*, uno de *Despertar a los Muertos*, un talismán de *Liberación* y otro de *Detección de Hechizos*, pero al estar fabricados en metales preciosos quienes han registrado el cuerpo de la joven los han hecho desaparecer... ¡en sus bolsos!; también tenía un talismán de *Detección de Venenos* (estropeado cuando un guardia lo ha abierto para ver qué había dentro); y un talismán de *Curación de Enfermedades* que se ha desintegrado con la muerte de la joven]. Todos estos objetos los reconocerá (o no) con sus respectivas tiradas de **Conocimiento Mágico**, de lo cual se puede deducir que Raquel era mucho más de lo que aparentaba.
- Registrar la casa de Moisés:** Si el PJ vuelve a la casa y la registra minuciosamente, encontrará pocas cosas de valor (los guardias han dado buena cuenta de ellas antes de que llegase el capitán Abid). Pese a todo, nadie ha encontrado la baldosa suelta bajo la cual Moisés escondía sus tesoros más preciados. Si el PJ registra minuciosamente el dormitorio principal en donde estaba instalada Raquel, encontrará varios objetos interesantes, a saber: una *Varita de Búsqueda*, un talismán de *Riqueza* (¡Ja, a ver cuánto tarda en joderlo el PJ!), un talismán de *Interrogación* (con el que Inés pensaba «interrogar» al PJ tras montárselo con él) y cuatro frascos con sendos líquidos desconocidos, a saber: la poción de *Deseo* que iba a echarle al PJ en la cena, una poción de *Valor* (esto que parece una bobada tiene su miga más abajo) y una poción de *Dominación* (ésta es como la VISA. Si es usted mujer y está jugando a Aquelarre: nunca salga sin ella), ya que si el PJ hubiera confesado ser un agente de un enemigo de su maestro, Inés planeaba suministrársela en el desayuno para convertirle en un agente doble. El último frasco no contiene un líquido, sino un extraño polvillo grasiento (listo para usarse en el hechizo de *Teletransportación* que debería haber llevado de vuelta a Inés y sus hombres a Córdoba). Además, si la tirada es especialmente acertada o simplemente específica que está buscando algo por el suelo, puede que encuentre las marcas y arañazos en la baldosa suelta, bajo la cual todavía han quedado una docena de cartas (en árabe: se trata de cartas entre Moisés y su antiguo patrón en las que éste le pide tal o cual artilugio, componente y demás) con las que resultaría muy fácil encontrar a Ibrahim en Córdoba (si es que el PJ está buscando un maestro en las artes mágicas).

Por lo demás, aun hay una mancha de sangre en la sala principal y un reguero de sangre seca a lo largo del pasillo que va hasta la cocina, en donde en una esquina hay una vaina con una preciosa cimitarra damasquinada que nadie ha debido de ver en el primer registro o la habrían robado (y ojo al dato que la cimitarra lleva incorporada un hechizo de *Arma Invencible*). Los hombres de la guardia no se molestarán en registrar la cocina (“ahí seguro que no hay nada de valor”), limitándose a vigilar al PJ desde lejos, por lo que si el PJ no recoge el arma éstos no la verán. Eso sí, tampoco le permitirán salir alegremente con un arma, así que lo más inteligente seguramente sea dejarla donde está y volver más tarde a por ella...
- Ir a ver al sabio Gabriel:** El sabio Gabriel vive en una casa miserable de la que apenas sale. Si el PJ va a verle, Gabriel

no tendrá ni idea de qué le está hablando, pero como no quiere perder su imagen de sabio ante el PJ se sacará de la manga una adivinanza haciéndose el misterioso y diciendo que sólo le ayudará si la resuelve:

“Te encuentras encerrado un castillo con tres puertas: la primera puerta está vigilada por mil soldados sedientos de sangre. La segunda puerta está custodiada por mil lobos rabiosos. La tercera puerta está custodiada por mil leones muertos de hambre, ¿Por qué puerta saldrás del castillo?”

Solución: Por la tercera puerta, si los leones están muertos no podrán hacerle nada.

Si el PJ acierta el enigma la verdad es que Gabriel tampoco será de ninguna ayuda: negará que esa sea la respuesta correcta y se meterá de mal humor en su casa. Sin embargo, apunta al PJ 20 P.Ap. extra al final de la aventura por haber puesto en evidencia a Gabriel.

- Buscar prestamistas o escribas del barrio:** Si el PJ decide seguir esta pista, tras apenas unas preguntas cualquier vecino del barrio le indicará seguramente el enorme caserón de Harpagón, el mayor usurero del barrio. Si logra que éste le reciba (tiradita de **Elocuencia** con los criados de la casa o decir que viene para pedir un préstamo lo suficientemente importante como para que no pueda gestionarlo el secretario del usurero), les harán pasar a la sala donde éste resuelve sus negocios. Harpagón está bastante cabreado con el tema porque Moisés se ha evaporado dejándole a deber mucho dinero, pero si el PJ es simpático, le sigue la corriente y le da la razón en todo lo que diga, no tendrá problema alguno en contar lo que sabe acerca de Moisés: y lo que sabe es que Moisés es un agente comercial especializado en obtener «rarezas» y que trabaja para un noble señor, aunque no tiene ni idea de para quién puede ser. Harpagón recomendará al PJ que pregunte en el zoco, porque seguramente allí sabrán más que él.
- Interrogar a los mercaderes del zoco:** Puede intentar hablar con los conocidos de Moisés Pérez y descubrir a qué se dedicaba éste exactamente. Si indaga un poco se dará cuenta de que aunque todo el mundo dice que se trata de “un comerciante”, nadie sabe exactamente a qué se dedica ni de donde saca (aparentemente) tanto dinero. Si profundiza en este camino, puede llegar finalmente hasta ciertos mercaderes de “artículos especiales” y algunos arrieros, con lo que acabará dándose cuenta de que Moisés traficaba con material de magia y alquimia; casi con toda seguridad para otra persona (ya que en su casa no hay laboratorio, como deducirá un jugador listo). Si saca una buena tirada de **Elocuencia**, **Soborno** o similar logrará soltar las lenguas de algunos arrieros, con lo que se enterará de que Moisés Pérez les contrataba de vez en cuando para trasladar mercancías “extrañas” a la ciudad de Córdoba, donde unos hombres con el aspecto de quien sirve en la casa de un noble señor se encargaban de recogerlos. Esta pista no podrá seguirla más, al menos durante esta aventura. ¿Pero quién sabe? Si después de la aventura investiga en esta dirección y juega bien sus cartas puede incluso acabar ocupando el puesto de Moisés como hombre de confianza de Ibrahim Ibn Al-Hakim el Zahîr en Granada.
- Interrogar a los vecinos:** Los vecinos de Moisés pueden decirle que el único amigo conocido del desaparecido es Benjamín, un médico que vive apenas un par de calles más allá. Si el PJ visita al médico éste les recibirá en una habitación (junto a la cual hay otra en la que Moisés se esfuerza en no hacer ruido). Si se le pregunta por Moisés, les dirá que hace días que no sabe nada de él y que de hecho está preocupado, pero con una tirada de **Psicología** un PJ observador (y más vale que sea él, porque los dos guardias que le acompañan estarán, como siempre, mirando a las musarañas) se dará cuenta de que no dice la verdad y de que está bastante nervioso. Si el PJ le presiona Benjamín se pondrá más nervioso si cabe, y les echará de su casa con cajas destempladas (los soldados pasan de meterse en problemas por algo que ni les va ni les viene, así que no pondrán mucha resistencia a ser expulsados de la casa). Si el PJ tiene un momento de iluminación de esos que a veces se tienen durante una partida y pregunta a Benjamín si fue él quien avisó a la guardia la noche anterior, Benjamín pondrá durante un instante una tremenda cara de pánico (ni tiradas ni nada hacen falta para verlo) antes de negarlo

fehacientemente y ponerse tan nervioso que empezará a echarles diciendo que debe hacer una visita a un paciente. Si en algún momento el PJ hiciera intención de registrar su casa o abrir la puerta del dormitorio, Benjamín perderá los papeles y tratará de detenerlo al precio que sea, poniéndose incluso violento para evitarlo.

Banu

Al principio las sospechas de Banu recaerán sobre el PJ. Si le descubre por el barrio, en algún lugar más o menos discreto (cuando uno de los guardias vaya a orinar contra una pared, por ejemplo), el gigantesco eunuco pillará por sorpresa a los guardias, dejando sin sentido a uno y poniendo en fuga al otro, tras lo cual abordará al PJ y, alfanje en mano, intentará sacarle todo lo que sabe sobre la muerte de su ama (Banu apreciaba mucho a Omar y era fanáticamente fiel a Doña Inés, por lo que se tomará el asunto como algo personal). Si el PJ le convence con sus argumentos de que es inocente de todo lo sucedido, se dará cuenta de que el PJ dice la verdad, dejándole en paz y regresando a Córdoba a comunicar lo sucedido; si no... el PJ ya puede ponerse a correr, porque el gigante intentará matarle y llevarle su cabeza en una cesta a su amo. Y desarmado como está no es rival para el gigantón (y posiblemente ni armado lo sea, que el terrible alfanje de Banu también lleva incorporado un talismán de *Arma Invencible*) ¿Quieres más diversión? Imagínate qué puede pasar si el PJ probó la poción de *Valor* que había en casa de Moisés...

Garur

Si en algún momento el PJ volvió a visitar la casa de Moisés; Yusuf, uno de los hombres a sueldo de Garur habrá empezado a seguirle discretamente desde ese momento. Si en algún momento el PJ logra escabullirse de los guardias que le custodian, le abordará y, a punta de daga si es necesario, le llevará a presencia de su amo. También es posible que Yusuf intervenga a favor del PJ durante el combate con Banu ayudándole a acabar con el (o a huir del) enloquecido gigantón.

Una vez se calmen las cosas, Yusuf solicitará al PJ que le acompañe a presencia de su amo, el cual está muy interesado en el asunto de la desaparición "del judío ese de la casa". Si el PJ le acompaña, será llevado a presencia del noble Cadí, quien interrogará al PJ para averiguar su papel en toda esta trama. Si el PJ lo juega inteligentemente y lleva la conversación a su terreno, puede llegar a enterarse de la parte de historia que conoce Garur, así como toda las patrañas sobre el *Libro de la Sabiduría* que le ha contado "Abbas el Magnífico, mi mago personal", afirmará pomposamente el estúpido Garur tan inflado de vanidad como un pavo real.

Finalmente, cuando se de cuenta de que nada útil puede sacar del PJ, le hará echar de su palacete por sus criados.

Isaac

Sea como sea, esa noche el difunto Isaac, que tras salir del pozo se ha hecho con una piojosa capa con la que oculta su rostro destrozado, y con la que se ha estado protegiéndose de los rayos solares (los cuales ha descubierto que por algún motivo desconocido le queman dolorosamente la piel, cosas de hacer un pacto demoníaco). Isaac ha pasado las últimas tres noches recorriendo el barrio como un mendigo mientras buscaba a su amo, y pasando los días escondido en un callejón (huyendo del sol). Finalmente Isaac ha descubierto dónde vive Benjamín, y esta misma noche piensa cobrarse su venganza. Poco después de que el sol se oculte se dirigirá a la casa de Benjamín, sorprenderá a ambos hombres mientras cenan colándose en la casa por una ventana abierta y entablándose a continuación un caótico combate durante el cual Isaac terminará estrangulando a Benjamín mientras Moisés huye renqueante de la casa, desangrándose como un cochino en día de fiesta a cuenta de un cuchillo que lleva clavado en el muslo. Isaac perseguirá a Moisés por las calles del barrio mientras éste, horrorizado, pide socorro a gritos a los escasos transeúntes que circulan por la calle a estas horas (quienes se apartan de él y no quieren saber nada del asunto). Si el PJ está todavía por el barrio escuchará los gritos y, si los sigue, llegará justo cuando Isaac da alcance a Moisés justo

al lado de cierto pozo que ya conocemos (Moisés intentaba llegar a la otra casa de Benjamín para hacerse fuerte allí, pero la debilidad debida a la pérdida de sangre ha hecho que Isaac le dé alcance). Vivo y muerto forcejearán en terrible lid durante unos segundos y, si el PJ no interviene de alguna manera y cambia el curso de los acontecimientos, tras un par de asaltos, ambos caerán por el borde del profundo pozo en un abrazo mortal...

Epílogo

A la mañana siguiente la guardia, Abid y el PJ pescarán ambos cadáveres del pozo. Aparentemente ambos han muerto ahogados, férreamente abrazados el uno al otro. Lo más curioso de todo es que la expresión del exangüe rostro de Moisés es de absoluto terror, mientras que el del desconocido sonríe, casi se diría que con deleite...

El destino del PJ depende enteramente de lo que sea capaz de contarle al capitán Abid. Si consideras que la historia que cuenta el jugador es lo suficientemente consistente, Abid se ocupará personalmente de que sea puesto en libertad (quedando el capitán en deuda con el juez, a quien deberá un favor, y el PJ en deuda con él), si no... seguramente no llegue a saberlo nunca, pero Abid igualmente apelará a la clemencia del juez, por lo que finalmente el PJ no será condenado a muerte, sino a la pena de esclavitud.

Por su parte, Garur Ibn Al-Musakkan el Nazir seguirá buscando arduamente el mítico *Libro de la Sabiduría*, investigando durante mucho tiempo antes de que crea haber descubierto el lugar donde éste se encuentra oculto, en la propia Granada y recurra a un grupo de extranjeros para recuperarlo. Pero eso es otra historia que ya fue contada en su día.

Y allá en el infierno, Isaac y Moisés prosiguen eternamente su combate...

Dramatis Personae

Moisés Pérez

De carácter cínico, egoísta y tremendamente codicioso, Moisés recibió desde niño una esmerada educación de su padre, un comerciante aficionado a las artes goéticas. Sus buenas maneras y don de gentes le han labrado en convertirse en agente personal de un gran alquimista, posición que ha aprovechado para enriquecerse grandemente, aunque no tanto como a él le gustaría. Posee un talismán de *Carisma*, otro de *Suerte*, una poción de *Revitalización* y otra de *Discordia* (aunque Moisés no lo sabe ambas han caducado hace mucho, los efectos de tomarse uno de estos brebajes quedan a discreción del DJ).

Raquel Pérez (Doña Inés)

Procedente de la burguesía compostelana, su larga estancia en Al-Andalus ha borrado casi completamente su acento gallego. Su pasión por la magia sólo es superada por el frenesí sexual que la invade cada vez que yace con un hombre en el tálamo. Su carácter abierto y amable es compatible con una voluntad férrea y una absoluta lealtad hacia Ibrahim Ibn Al-Hakim el Zahîr. Nunca ha utilizado un arma ni ha ejercido violencia física sobre nadie, pero tampoco le hace falta ya que sus poderes son considerables para alguien de su, relativamente, corta edad. Para esta misión dispone de una variada colección de objetos mágicos arriba que han sido descritos anteriormente.

Omar y Banu

Omar y Banu son los dos esclavos eunucos asignados como guardaespaldas de Doña Inés por Ibrahim. Omar es un hombre rechoncho con la cabeza completamente afeitada que blande una cimitarra regalo de su ama. Es mudo desde los doce años, cuando su anterior amo ordenó que le azotaran, le cortasen la lengua y lo vendieran después de que osara insultar a la madre de su esposa (la cual pretendía abusar sexualmente de él). Ibrahim fue su siguiente amo y desde entonces le ha servido bastante fielmente.

Banu es un gigantón bastante gordo, de labios gruesos, mejillas sonrosadas, mirada lacia y pelo fino y ensortijado. No es

especialmente brillante, pero es fanáticamente fiel a Doña Inés y a su amo, en cuya casa se ha criado desde su nacimiento. Blande (más bien enarbola) un enorme alfanje de intimidante aspecto (*Arma Invencible*) con el que es perfectamente capaz de partir un ternero en dos de un sólo golpe.

Abid

El capitán Abid puede que sea el único hombre justo de la guardia de la ciudad. Que sea justo no significa que sea idiota: sabe perfectamente cuándo debe hacer la vista gorda ante según que cosas y cuándo debe aceptar un soborno. Sin embargo nunca robará nada a nadie y, normalmente, intentará que no se cometan injusticias flagrantes mientras él esté presente. Si el PJ sale con bien de la aventura le deberá un favor muy grande a este hombre.

Yabiz y Abu

Yabiz y Abu son los dos soldados asignados por Abid para vigilar y escoltar al PJ durante su investigación. Son un buen ejemplo de las tres "Ces": Corruptos, cobardes y codiciosos. Para ellos esta "misión" es un absoluto peñazo, por lo que apenas mostrarán interés en nada que no sea ver qué pueden robar disimuladamente allá por donde el PJ les lleve.

Gabriel

Véase *pág. 8* de Medina Garnatha.

Harpagón

Véase *pág. 8* de Medina Garnatha.

Benjamín

Su físico, así como su personalidad, no son nada impresionantes. Sus únicos rasgos destacables son que posee conocimientos de medicina y herbolaria, y que tiene cierta perversión que ya conocemos que ha sido vilmente explotada por su "amigo" Moisés para obtener de él lo que quiere.

Yusuf

Yusuf es uno de los matones al servicio de Garur, aunque quizás con un poco más de astucia e iniciativa que el matón típico. A pesar de que mataría a su propio padre para robarle un chusco de pan no es mal tipo del todo, y cuando bebe resulta hasta simpático. Si sobrevive a la aventura, seguirá trabajando durante poco más de un año para Garur, después de lo cual se despedirá para viajar al norte, a los reinos cristianos, con la esperanza de hacer fortuna como mercenario. Es posible pues que el PJ vuelva a encontrarse con él más adelante.

Garur Ibn Al-Musakkan el Nazir

Véase *pág. 49-54* de Lilit.

Isaac

¿Has visto esa película, *El Cuervo*? Bien, pues esto no se parece en absoluto. Isaac sigue siendo tan fuerte o tan débil y tan listo o tan idiota como cuando estaba vivo, con la complicación adicional de que ahora el sol le quema terriblemente la piel (1 punto de daño cada diez minutos expuesto directamente) y sus miembros están tan rígidos que el moverse le resulta un continuo y doloroso suplicio, por no decir que además ha entregado su alma a los poderes del mal, condenándose para siempre. Lo único que anima su seca carcasa es el odio y los deseos de vengarse de sus asesinos.

¡Buena suerte y buena caza!