

# El pleito del obispo

Una aventura para Aquelarre de **Perso-Rol (orthanc)**  
para **Rerum Demoni**  
[www.rerumdemoni.blogspot.com.es](http://www.rerumdemoni.blogspot.com.es)

Aventura para 3-5 jugadores de cualquier profesión, aunque conviene que sepan manejar cualquier arma con soltura. La historia narrada está basada en hechos reales acontecidos en la misma villa donde se ubica la aventura.

## Antecedentes

Desde mediados del siglo XIV, la villa de Jaraicejo (cercana a Trujillo, aunque perteneciente a Tierras de Plasencia), posicionada en un lugar estratégico entre los ríos Almonte y Tajo, fue heredada por los sucesivos obispos placentinos y su deanes y cabildos. Casi cien años antes, sus habitantes, gobernados por un señor libre, gozaban de privilegios y exenciones de impuesto o portazgo por mandato real, en compensación por repoblar y habitar una zona "en tierra de nadie", azotada por las luchas cristianas-árabes, las guerras civiles castellanas o el bandolerismo local durante décadas.

## Información para jugadores

Los PJ se encuentran viajando por tierras extremeñas, muy cerca de Trujillo. Por cualesquiera que sean las razones, se encuentran en el puerto de Miravete, y la villa más próxima en la que descansar tras varios días a la intemperie es un enclave en lo alto de una gran loma: un recinto amurallado con tres torres, un castillo en su interior, y casas a intra y extramuros (estas últimas, en su parte oeste formando una pequeña aljama judía). Por él pasa la Carrera Real y su nombre es Jaraicejo.

## Parte primera: El carruaje

*Año de Nuestro Señor Jesucristo de 1477.  
Finales de Junio. Media tarde.*

Estando muy cerca de las primeras casas a extramuros, Los PJ se dirigen por una vereda polvorienta hacia el interior de la villa. Delante y detrás de ellos les siguen viajeros, algunos mendigos y labradores que vuelven de sus tierras de labranza. De pronto, el grupo escuchará un

ruidoso traqueteo: detrás de ellos se aproxima una lujosa carreta tirada por dos caballos negros fustigados por un cochero. Parece dirigirse a la aldea de Jaraicejo. Algunos de los caminantes comienzan a jalear ante la exuberante carreta, reclamando unas monedas a quien va en su interior. Es entonces cuando el cochero aminora la marcha y, tras correrse una cortinilla del vehículo, una mano lanza hacia fuera un puñado de maravedíes. Si los PJ superan una tirada de **Descubrir** podrán fijarse que la mano lleva un brillante anillo con una cruz, como un anillo eclesiástico (*Nota para el director: en realidad se trata de un anillo pastoral, propio de los obispos y arzobispos*).

Avanzando por el puerto, caerá la noche cuando se aproximen a la muralla provista de tres torres. Los PJ podrán cruzar una de las entradas por la cual discurre el Camino Real y habrán de pagar derecho de portazgo en una pequeña caseta junto al arco. Allí se encuentra un sobrefiel y hombres de la milicia local bien armados, los cuáles vigilan el paso. El precio es de un maravedí por cabeza más cinco dineros si llevan bestia. Una vez crucen el recinto amurallado verán un puñado de casas arremolinadas en la colina central. Allí se alza una iglesia. En la parte sur de la loma se encuentra el castillo de tres plantas, pequeño pero bien cimentado, con una entrada en rampa. Los PJ no tardarán en encontrar una posada sin nombre construida anexa a la muralla de intramuros. Hace las veces de taberna. Allí, podrán cenar, descansar y alquilar una de las habitaciones del piso superior para pasar la noche.

Cuando se encuentren en el interior de la misma (antes de irse a descansar), verán a un tipo delgado, de ojos grandes y claros, ataviado con capa y botas altas. Una tirada de **Memoria** (bonus de +25%) les hará recordar que se trata del cochero que llevaba el carruaje que vieron esa misma tarde. Tras comentarle algo en voz baja al posadero, éste se ausenta en la cocina. Es entonces cuando el tipo se acerca a los PJ y les habla:

*Buenas noches, señores. Mis disculpas. Mi nombre es Diego Vega y busco a algunos hombres que puedan ayudarme. Estoy de paso en esta villa, y una de las ruedas de mi carruaje ha quebrado. Sólo levantándola podría extraerla y así repararla... Pero yo sólo no puedo ¿querrían ustedes...? Puedo pagarles por su ayuda. Necesito seguir mi camino cuanto antes.*

*Nota para el director: Diego Vega es el cochero y criado personal del obispo de Plasencia, don Rodrigo de Ávila. Ambos se dirigen en carruaje a Trujillo a ver a la Reina Isabel I de Castilla (La Católica) para rendirle alianza. Se han detenido en Jaraicejo para intentar zanjar el asunto del señorío de ésta localidad (ver Apéndices) antes de que quizás, aprovechando su visita, lo hiciera la propia Reina de manera hostil.*

Los PJ son libres de ayudar o no a Diego. El tipo no miente en nada de lo dicho, y ciertamente el carruaje está situado detrás de la iglesia.

Si los PJ deciden ayudar a Diego, marcharán con él, muy agradecido, bordeando la iglesia hasta el lugar donde está el vehículo (justo delante de la casa del sacerdote). Una vez allí, podrán levantar el carro con una tirada de Trabajo en Equipo **de FUEx3**. Mientras están haciéndolo, podrán fijarse que dentro de la iluminada casa que está delante de ellos dos siluetas conversan. Una tirada de **Escuchar** hará que perciban parte de esa conversación:

*Habrás de pensarlo bien, padre Andrés. No sé que oraciones le hacéis rezar, pero vuestro alcaide es terco, igual que el concejo de esta villa. Ese Lope osa rechazar la mía orden, pero no la de Su Majestad. Guardo en vos la confianza de que lo entréis en razón. De lo contrario, la Reina, ahora en Trujillo, será la que dictamine.*

Diego es un tipo muy reservado, y será difícil que responda a cualquier pregunta relativa al personaje del carro, de la conversación o de su destino (las tiradas de **Elocuencia** se realizarán con un malus del 50%). Una vez eleven el carro (o no), éste pagará a cada PJ tres maravedíes por su buen hacer.

Si los PJ deciden no ayudar al cochero pueden irse a dormir sin mayores eventos hasta la mañana siguiente, aunque antes de acostarse se percatarán de que el posadero sale de su negocio y bordea la iglesia. Si lo siguen, verán que porta un cesto con alimentos y un pequeño barril en un pollino, dirigiéndose a la casa junto a la que se encuentra Diego y su carruaje. El posadero ayudará a levantarlo con éxito, entrará en la casa y a los pocos minutos saldrá contento, zarandeando una bolsa de monedas que el propio Diego le dará. Si los PJ le interrogan (de una u otra forma) conseguirá relatar lo siguiente:

*El del carruaje, un tipo esmirriado y frío. Me dijo que llevara mi mejor menú y un buen vino a casa del cura, el cual tenía visita. Me dijo que me pagaría bien, y así lo hice. Cuando he llegado, don Andrés, el párroco de esta villa, hablaba con un obispo. Bueno, yo creo que era un obispo... Dicen que los obispos tienen un anillo como ese.*

Si se dirigen al lugar de donde viene el posadero, Diego ya no estará allí, ni tampoco las siluetas del obispo o el cura en el interior de la casa: los tres se han alojado en la vivienda hasta el día siguiente.

Si a los PJ se les ocurre intentar abrir el carro, robarlo (*¿quién sabe?*) o alguna otra cosa, no tardará en llegar la milicia local (4-6 hombres) tomándolos como malhechores y encerrándolos en el castillo (siendo partícipes anticipados de los acontecimientos que están por ocurrir en la siguiente parte).

## Parte segunda: El encierro forzoso

A la mañana siguiente los PJ podrán desayunar en la posada. Al salir de la misma verán que el carro del obispo sale a toda prisa del recinto amurallado por la puerta sur. Es entonces cuando un tipo con prendas oscuras y largo cabello se reúne delante de la iglesia con un grupo de vecinos y la milicia de la villa. Los PJ serán testigos de cómo el sujeto ordena que cierren las puertas de la muralla para todo hombre y bestia. También que se doble la vigilancia en las torres y el castillo. Los vecinos correrán hacia las puertas accediendo a sus mandatos. Las puertas serán desde entonces guardadas por milicianos locales. Ahora los PJ no podrán salir de allí.

Acto seguido, otro sujeto algo más joven que el primero que el cabecilla de los movimientos de los vecinos se acercará a los PJ, inquiriéndoles acerca de quiénes son y qué hacen en ese sitio. Su nombre es Francisco de Paredes. Respondan o no llamará a plena voz al hombre que ha ordenado el cierre de puertas. Éste acudirá, presentándose como Lope Pizarro, alcaide y miembro del concejo de Jaraicejo (si ayudaron a Diego Vega, podrán hacer una tirada de **Memoria** para acordarse de que el obispo y el cura hablaron de él...). En ese momento les invitará (en realidad en tono obligatorio) a colaborar en la justa causa de los habitantes del pueblo, la cual describirá:

*Señores, ahora que están aquí, habrán de ayudar a aquesta villa, pues es de casual importancia la suya ayuda y las puertas andan cerradas. Cojan todo lo que tengan y vengán conmigo. Habrá que encerrarse en el castillo.*

Lope, sin dar por ahora muchas más explicaciones, se dará la vuelta y junto a Francisco se dirigirán hacia la pequeña fortaleza. Muchos vecinos saldrán de sus casas y harán lo mismo. Por la rampa subirán unos treinta hombres y algunas mujeres, todos vecinos de la villa; algunos armados a modo de soldados y otros con aperos de labranza o cuchillos simples. Si los PJ se niegan a cumplir lo ordenado se les desproveerá de todos sus pertenencias y los expulsarán de allí con los puestos (y hasta aquí su andanza en esta aventura).

Una vez dentro, los vecinos comenzarán a ocupar todas las estancias del castillo y a organizar el alojamiento en sus tres plantas. Tras organizar la ocupación del castillo, Lope hablará a los PJ:

*Desde hace meses, Rodrigo Dávila, obispo de Plasencia, el mismo que ha marchado en el carruaje, quiere conseguir el dominio de esta villa y fortaleza como único señor. Desde antaño la Corona ha concedido a los que aquí habitamos el pleno derecho de ello. Luego pasó al obispado, deán y cabildo de Plasencia. Pero este nuevo obispo la quiere sólo para sí, sin deán ni cabildo.*

*Ha suprimido a nuestros escribanos y jueces y se ha apropiado de nuestros frutos y rentas, y me ha pedido que le entregue la villa así, ¡sin más!, a lo cual por supuesto me he negado. Ahora el obispo se dirige a Trujillo a entrevistarse con Su Majestad la Reina. Es de esperar que le cuente lo sucedido, pues se ha ido hecho una fiera. Aquí, en este castillo, aguardaremos acontecimientos.*

Los PJ permanecerán encerrados unos veinte días en los que no habrán de preocuparse por los alimentos, pues los vecinos y familiares de los confinados les aprovisionarán. Quizá sea buen momento para que los PJ interaccionen libremente en su interior (y a discreción del Director sean partícipes algunas riñas, testigos de la historia de la villa o incluso cómplices activos de la rebelión local organizada).

Entre ellos también está Francisco de Paredes, que se convertirá en un fiel aliado de los PJ desde ese momento. También se encuentra acogido a la protesta Severo Pizarro, hijo del alcaide Lope.

Tras ese tiempo, un vecino de la villa anunciará que ha llegado un correo real cabalgando desde Trujillo, y viene acompañado de un muchacho de unos veinte años que dice ser sobrino del obispo. Su nombre, un tal Gil Dávila.

Lope, quien decreta y dispone el encierro irá a recibirle, pedirá a los PJ y a Francisco que le acompañen al parlamento. Una vez fuera del castillo, ordenará a la milicia que abran las puertas de la muralla y dejen pasar a los viajeros. El correo les entregará una carta lacrada con el sello real. Si alguno de los PJ posee alguna puntuación añadida en **Leer y Escribir** podrá leerla sin problemas (en caso contrario será Lope quien lo haga:

*Carta a Lope Pizarro, alcaide de la fortaleza de Jaraicejo, a petición de don Rodrigo de Ávila, obispo de Plasencia, ordenándole que entregue éste dicha fortaleza y villa.*

*Trujillo, 29 de junio de 1477. Reyes.*

*Que estando Su Majestad, Señora de Castilla, Isabel la Primera, y esposa de Su Majestad Fernando del Reino de Aragón, en la villa de Trujillo allí guardada, Su Excelencia don Rodrigo Dávila solicitó audiencia con Su Majestad Isabel para el parecer de lo que acontece en la villa de Jaraicejo, afincada al término de Plasencia.*

*Que sabiendo lo que allí ocurre, que es de menester desear Su Majestad buen juicio y decisión a los queridos habitantes de aquella villa y a su alcaide Lope Pizarro bajo el gobierno del obispo de Plasencia, a la siguiente rogativa: Su Majestad requiere la entrega de la fortaleza y villa a don Rodrigo Dávila, pues en tales términos a deán y cabildo de Plasencia también se lo rogamos.*

*ISABEL LA PRIMERA DE CASTILLA, en Trujillo.*

Acto seguido, el tal Gil Dávila, que así se presentará, dirá que trae las palabras de su tío el obispo, el cual pide la cesión de la villa con una revisión más favorable de las rentas y derechos para sus habitantes. Lope, que se pregunta en alto porqué no ha venido el mismísimo Rodrigo a traerle la carta, pedirá a los PJ y a Francisco que le apresen.

Éste no se resistirá y tras ello Lope ordenará al correo volver a Trujillo y decir al obispo de Plasencia que su sobrino ha sido retenido y que

será llevado al castillo de Monroy, propiedad del amigo del concejo local Fernando de Monroy. Allí aguardará hasta que acabe la negociación por la villa, la cual deberá cerrarse estando presente el propio obispo. Y que en garantía de la integridad de su sobrino, su hijo Severo aguardará con él en el castillo para que nada le ocurriera.

Retenido el sobrino del obispo, el correo se marchará con la respuesta, y pedirá a los PJ que marchen esa misma tarde a Monroy, escoltando a Gil y a Severo. Francisco irá con ellos. Si no disponen de caballos, se les proporcionarán unos jamelgos para el viaje y algo de provisiones.

Lope, en recompensa al encierro y al favor de llevarles hasta allí, les prometerá en nombre del Concejo de Jaraicejo víveres y bestias para continuar su anterior viaje. Si aceptan, y antes de partir, escribirá con su puño y letra una notificación de las instrucciones para el alcaide del castillo de Monroy, con el nombre del retenido.

## Parte Tercera: El viaje hacia Monroy

Los PJ habrán de dirigirse hacia el oeste a través una ancha vereda. El camino es directo y sin pérdida siguiendo la orilla del río Monte (actualmente río Almonte, afluente del Tajo).

Si los PJ interrogan a Gil durante el trayecto, les contará que vive en Plasencia, que su tío no es un mal hombre, y que sólo quiere lo mejor para el pueblo de Jaraicejo. Durante el camino tendrán que acampar de noche, y durante la primera jornada de viaje el DJ habrá de lanzar 1D6 por los siguientes sucesos:

- 1: Ningún encuentro.
- 2: Ningún encuentro.
- 3: Encuentro con tres lobos salvajes que se cruzarán en el camino a unas veinte varas delante del grupo. Se detendrán, observarán a los PJ y luego seguirán su camino sin altercados.
- 4: Se formará una repentina tormenta acompañada de rayos. Si a los PJ se les ocurre refugiarse bajo algún árbol, el DJ tirará por la **Suerte** de cada uno de ellos, y será mejor que la superen; de lo contrario un rayo les alcanzará con un daño de 3D6.
- 5: Si no supera una tirada de **Descubrir**, uno de los PJ (a discreción del DJ o por azar) caerá en una trampa para lobos abandonada, construida

probablemente por alimañeros. Sufrirán un daño inmediato de 2d6, ya que posee una altura de casi 4 varas (3,5 m). Su planta es cuadrada y sus dimensiones son de 2 varas de lado. Si los PJ van a caballo, éstos se golpearán con el mismo daño, y no podrán salir de allí por el momento (tendrán que ser abandonados a no ser que se invierta tiempo y se obtenga mucha ayuda en sacarlos de allí).

6: Ningún encuentro.

En el segundo día no habrá sucesos relevantes, pero es en el tercero cuando, en un descuido o durante un descanso, Gil tomará un caballo y huirá al galope. Se dirigirá al norte (al sur más inmediato se encuentra el río Monte). Francisco montará rápidamente y le perseguirá, animando a los PJ a hacer lo mismo. Es de suponer que antes o después lo hagan, ya que no volverán por sí mismos: tras una loma, encontrarán minutos después recostado en una encina a Gil, muy asustado, incapaz de hablar. A unas treinta varas más adelante se encuentra el cuerpo de Francisco, el cual yace con importantes dentelladas. Encontrarán también un cuchillo ensangrentado, con el cual parece que se defendió. Una tirada de **Medicina** confirmará que acaba de morir por mordiscos de lobo salvaje.

Gil será incapaz de pronunciar palabra, habiendo quedado en un estado de trance. Una tirada de **Descubrir** hará percibir a los PJ huellas de lobo en los alrededores. Podrán intentar seguirlos con una tirada exitosa de **Rastrear** (aunque tal vez quieran acabar cuanto antes la empresa de llevar a Gil hasta el castillo de Monroy).

*Nota para el Director : Los lobos de la aventura son los animales comandados por Lucrecia, una loba que habita en una pequeña cueva en algún sitio entre Jaraicejo y Monroy (Ver Apéndices).*

Tanto si continúan hacia Monroy, como si deciden seguir el rastro de los lobos, minutos después aparecerá ante ellos una mujer (Lucrecia, la Loba) con tres lobos comunes a los cuales ordenará atacar a los PJ. Lucrecia no participará en la lucha, sino que se dedicará a usar su hechizo de "Llamar lobos", hasta un número de siete, y luego se dedicará observar. Si algún PJ decide cargar contra ella, sus animales tenderán a protegerla. Al finalizar, si toman por prisionera a la loba, ésta sólo les contará su historia mediante una tirada de **Tormento**. Lo que decidan hacer con ella es cosa de los PJ.

Una vez lleguen a Monroy, verán un pueblo de mucha actividad campesina y un ir y venir de soldados de órdenes militares. El sitio se alza en torno a un castillo con tres torres y un pequeño foso. Los PJ deberán dirigirse hacia allí, pedir audiencia con el administrador Ruiz Díaz de Villalobos y entregar la carta de Lope. Sólo así se harán cargo de sus dos prisioneros (e incluso de la lobera si la entregan a su suerte). El alcaide, tras leer la carta en la que se mencionan las identidades del sobrino del obispo y Severo, quedará a cargo de los mismos.

## Parte Cuarta: El Desenlace de Su Majestad

Una vez vuelvan a Jaraicejo (regreso en el que no habrá contratiempos, a no ser que el DJ quiera añadir presencia de bandidos en el camino) los PJ se encontrarán con la milicia local que patrulla a extramuros. Cuando sean recibidos por Lope, éste preguntará dónde está Francisco...

Media hora más tarde, Diego Vega se personará a caballo en la villa y comunicará que trae la respuesta del obispo, ya que él mismo no ha podido personarse como Lope requería. Entregará la carta, y Lope la leerá en alto:

*Un servidor, don Rodrigo Dávila, obispo de Plasencia, queriendo recuperar a mi sobrino y dar solución al conflicto de esta villa, le comunico a Lope Pizarro que no ha hecho sino desencadenar la mano de Su Majestad con drástica solución: los hermanos de la encomienda de Santiago en Trujillo vendrán actuar y entregar la plaza a mi señor el Obispo.*

*A pesar de esta decisión, Su Ilustrísima no querría sangre de aquellos aldeanos que pretende señorear, y un servidor arriesgar por esto la vida de mi sobrino. Por eso mi propuesta es la siguiente: el pago de un pecho estipulado -dineros- a don Lope Pizarro por Jaraicejo, antes de que la Reina envíe a definitivamente a los militares religiosos.*

Ante la velada presión del envío de los caballeros de Santiago que la Reina Isabel dispone en Trujillo, Lope cederá finalmente a las exigencias del pago por la liberación de la villa y sus habitantes. Entonces reembolsará lo estipulado por a los PJ por el viaje a Monroy. Acto seguido les propondrá, si lo desean y con otra recompensa de por medio (treinta maravedíes por cabeza), escoltar a Diego

hasta Plasencia, recoger allí el pago procedente del cabildo y del del obispo, y volver para efectuar la transacción por la villa (pues se conoce de sobre la presencia de bandoleros en la meseta cacereña).

Los PJ son libres de rechazar tal empresa, aunque en caso afirmativo se despedirán de Lope y partirán esa misma tarde. Diego, al igual que ellos, montará a caballo y guiará al grupo hasta su nuevo destino.

Durante noche llegarán a las riberas del río Tajo. Los PJ verán un antiguo puente que lo cruza, y en esta misma orilla del río una atalaya semiderruida y de escasa altura. Diego propondrá acampar junto a ella y continuar al día siguiente (si los PJ se niegan y deciden continuar el DJ es libre de incluir eventos que los pongan en peligro).

Durante alguno de los turnos de vigilancia el DJ debería hacer una tirada de **Escuchar** o **Descubir** al vigilante. Se pecatará así que a través de la orilla del río cuatro figuras ascienden hasta su posición. Ello puede hacer temer al grupo y por ello el DJ no debe descartar realizar tiradas de **Correr**, **Trepar** o **Saltar** en caso de querer huir; por el contrario, si les esperan se encontrarán con un conflicto armado, pues los tipos son en realidad caballeros de Santiago con la única intención de acabar a espada con ellos (Ver Anexos). De una u otra manera, Diego Vega huirá sin dejar rastro.

Una vez superen este último obstáculo, los PJ son libres de terminar la empresa del pago por la villa de Jaraicejo (lo cual implica la continuación de esta aventura) o abandonarla agradeciendo que aún siguen con vida.

## Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 30 p. AP.
- Por cada lobo eliminado: 2 p. AP.

# Dramatis personae

## Milicianos de Jaraicejo

FUE: 15 Altura: 1,75-1,80 varas

AGI: 15 Peso: 95-100 libras

HAB: 20 RR: 70%

RES: 15 IRR: 30%

PER: 10 Templanza: 50%

COM: 10 Aspecto: 15

CUL: 10

Protección: Gorro Cuero (1 P.p), Ropas gruesas (2 P.p)

Armas: Bordón (1d4+2), Cuchillo (1d6)

Competencias: Pelea 35%, Con. Área 55%,

Correr 45%, Descubrir 50%, Con. Animal 40%.

Hechizos: Carece.

Rituales de Fe: Carece

## Lobos salvajes

FUE: 11 RR: 50%

AGI: 16 IRR: 50%

RES: 12 Templanza: 50%

PER: 18

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 60% (1D6).

Competencias:

Rastrear 75%, Escuchar 50%.

## Lucrecia "la lobera"

FUE: 10 Altura: 1,68 varas

AGI: 15 Peso: 94 libras

HAB: 15 RR: 5%

RES: 12 IRR: 95%

PER: 12

COM: 15

CUL: 20

Protección: Ropas gruesas (1 puntos prot.).

Armas: Cuchillos 25% (1d6+1d4),

Competencias: Conocimiento Animal, 90% Descubrir

55%, Rastrear 67%, Conoc. Mágico 81% Hechizos y

Brujerías: Descanso (Ars Malefica), Llamar Lobos (Ars

Malefica), Comandar Lobos (Ars Malefica), Ojos de

Lobo, Pellejo de Bestia.

Rituales de Fe: Carece

## Bandidos de los caminos

FUE: 15 Altura: 1,70-1,80 varas

AGI: 20 Peso: 90-110 libras

HAB: 15 RR: 65%

RES: 20 IRR: 35%

PER: 15 Templanza: 50%

COM: 10 Aspecto: 10-15

CUL: 5

Protección: Brazales (2 P.p.), Grebas de Cuero (2 P.p.)

Armas: Clava (2d6), Almarada (1d4+2)

Competencias: Descubrir 45%, Sigilo 60%, Correr 50%,

Escuchar 35%, Rastrear 40%,

Hechizos: Carece.

Rituales de Fe: Carece.

# Apéndices

## EL GOBIERNO DE JARAICEJO EN

### LA ÉPOCA DE LA AVENTURA

En el año 1475, Juana la Beltraneja atravesó junto con su séquito Plasencia para viajar a Portugal para contraer nupcias con el rey luso Alfonso V. En esta época dos bandos protagonizaron enfrentamientos nobiliarios por la disputa del trono castellano: los partidarios de la Beltraneja y la alianza con Portugal contra los partidarios de Isabel la Católica, con acercamiento a Aragón.

En Plasencia, el Obispo Rodrigo Dávila bendijo su el matrimonio de la Beltraneja. Tras la Victoria de Toro al año siguiente (con victoria isabelina), muchas villas y nobles abandonaron la causa de la Beltraneja uniéndose a la de Isabel, incluido el obispo Dávila. En 1476 el obispo inició su aproximación a la Reina Católica. La manera de hacerlo fue obtener la Villa de Jaraicejo para entregársela a su causa. En sus vanos intentos iniciales, Rodrigo Dávila se dirigió a Trujillo, donde se alojaba la Reina para entrevistarse con la soberana.

## EL CASTILLO DE JARAICEJO

Situado en la falda meridional de la colina, su carácter defensivo y estratégico servía para detectar movimientos de tropas de los alrededores. Fue fundado por mandato de Alfonso VIII en un breve período de dominación cristiana para reforzar el término de Plasencia y las tierras de Trujillo.

En el siglo XII fue refugio de los bandoleros locales denominados *golfines*. Estaba construido en mamposte con pizarra y argamasa, formando gruesos muros. Poseía varias y puertas y varias torres cilíndricas almenadas. Su estructura era de tres plantas interiores y a su alrededor se erigía una muralla con varias torres.

## LA DECISIÓN DE LA REINA

En el conflicto de guerra civil entre la Reina Isabel y Juana la Beltraneja, la primera, queriendo ganar villas y aldeas a su causa, no podía dejar impune un encierro o insubordinación como la que los vecinos de Jaraicejo protagonizaron, pues podría salpicar a otras poblaciones. Había que obtener responsables concretos, visibles para cualquiera, y ajusticiarles por tales actos. Y quién sino mejor que unos forasteros recién llegados (los PJ) fueran los perfectos cabezas de turco. Es aquí donde Lope

y Diego acordaron en secreto, antes de efectuar el viaje a Plasencia, que fueran los desdichados PJ quienes sufrieran la culpa a través de los soldados que Maestre de Santiago había enviado para apresarles y llevarles a Trujillo frente a la Reina. Su Majestad contaría así contra los instigadores de la rebelión de la villa de Jaraicejo y podría efectuar un castigo ejemplarizante. Finalmente, la Reina Isabel de Castilla contó con un pueblo más adherido al bando de su causa.

### **LA HISTORIA DE LA LOBERA**

Lucrecia nació cerca de Serradilla. Su madre era una campesina que dió a luz en mitad del campo. Unos lobos se acercaron en el momento del nacimiento, cortando el cordón umbilical, y se llevaron a la recién nacida. Aquellos lobos marchaban tras la brujeril influencia de una anciana que ocultaba en una cueva al sur de Plasencia. Su nombre era Lonora, y procedía del Reino de Navarra.

Lonora adoptó a la pequeña Lucrecia como aprendiz más que como hija. La enseñó a llamar y hablar con los lobos, como desde antaño muchas personas lo hacían. Cuando la mentora murió, Lucrecia emigró a tierras meridionales del reino de Castilla, ocultándose en las proximidades del río Almonte. Ahora subsiste atacando a viajeros descarriados y despojándoles de cuanto tienen.

## **El pleito del obispo**

Una aventura para Aquelarre de **Perso-Rol (orthanc)**

para **Rerum Demoni**

[www.rerumdemoni.blogspot.com.es](http://www.rerumdemoni.blogspot.com.es)