

# Historias secretas: *La sierpe de Cazorla*

Una aventura para Aquelarre – por orthanc ([www.persorol.blogspot.com.es](http://www.persorol.blogspot.com.es))

Aventura para 2-4 jugadores cristianos (aunque no estaría de más algún PJ musulmán) en la que tendrán que cumplir un encargo de búsqueda por las duras y peligrosas tierras fronterizas de la Sierra de Cazorla. Las profesiones recomendadas son las de soldado, siervo de corte, pardo y cazador, debido a los encuentros en la aventura. No obstante, es posible adecuar cualquier otra profesión de la manera más conveniente. Un buen porcentaje en competencias de Percepción puede ser de gran ayuda.

## Introducción para jugadores

Fernando III de Castilla, apodado El Santo, otorgó en el año de 1231 un señorío conocido luego como el Adelantamiento de Cazorla al Arzobispado de Toledo, con el fin de que el arzobispo y militar don Rodrigo Jiménez de Rada lo conquistara y ocupara progresivamente. De esta forma, el monarca podría prestar atención a su verdadera preocupación, que no era sino el problema sucesorio tras la muerte de su padre Alfonso IX. Este territorio, situado en plena Sierra de Cazorla, era una zona rica en recursos y fronteriza con el reino granadino.

En primer lugar, el rey Fernando entregó al arzobispo las ciudades de Quesada y Toya, y luego todas aquellas que conquistara, como Iznatoraf o Cazorla, así como las distintas plazas y castillos de la sierra homónima. Poco a poco, el arzobispo toledano fue dibujando una red de fortalezas y aldeas que constituiría la marca militar del futuro Adelantamiento. Además, Jiménez de Rada contaba con numerosos vasallos, muchos de ellos familiares, para la tenencia y gestión de los castillos tomados, así como la repoblación de las tierras conquistadas.

## I. La ausencia de Lorién

**Año de 1231. Mes de Junio.**

La Moraleja. Sierra de Cazorla.

Los PJ se encuentran en la localidad de La Moraleja (actualmente Villanueva del Arzobispo, en Jaén), llamada antes por los árabes Al-Buxaressa. Se trata de un enclave fronterizo tomado por el rey Fernando III unos siete años atrás, y es una pequeña aldea-fortaleza dependiente de Iznatoraf. La Moraleja está situada en una depresión del terreno a pocas leguas de dicha población, y ambos lugares están unidos por un sendero en la ladera.

La Moraleja está regida por don Ramiro de Puente del Lara, amigo personal del arzobispo de Toledo Jiménez de Rada. Este noble militar es de ascendencia palentina y los PJ le guardan como “señor”. La aldea-fortaleza, compuesta por cuatro torres y un recinto amurallado, le fue cedida tiempo atrás, pues él y su hermano Lorién de Puente del Lara ayudaron al arzobispo y al Rey a tomar algunos territorios de la marca militar que ambos estaban diseñando. Sus gentes disfrutaban de los beneficios de la progresiva repoblación.

El ambiente en la Moraleja se caracteriza por tropas en continuo trasiego y constante vigilancia militar. Los PJ se encontrarán atendiendo a sus quehaceres en la Moraleja dependiendo de la profesión escogida (soldados del castillo, comerciantes del lugar, nuevos repobladores, etc.). Saben que en las últimas semanas las gentes de la aldea están preocupadas: la nueva reciente es el regreso, esa misma mañana, de tres soldados heridos, los cuáles pudieron escapar milagrosamente de una emboscada árabe no muy lejos. De manera individual serán llamados al castillo por criados de don Ramiro, exigiéndoles dejar todo cuanto estuvieran haciendo para acudir a su presencia.

Serán conducidos por éstos hasta el fortín y atravesarán el recinto del mismo. Luego verán al señor de Puente del Lara en la pequeña plaza de armas disponiendo varios caballos y organizando con la ayuda de sus

ayudantes a sus efectivos militares disponibles. Una tirada de **Elocuencia** (tal vez pedida por el DJ, y con un bonus del 25%) les hará saber por boca de los criados que la preocupación de don Ramiro es máxima, pues desde los últimos ataques musulmanes carece de mesnada suficiente para defender la Moraleja de más acometidas. Además, no hay noticias de don Lorién desde hace días (que los PJ saben ya que es su hermano, y que recorre la marca militar de Cazorla en cabalgada con sus doce hombres, vigilando las fronteras). Finalmente, don Ramiro los verá acercarse y sin demasiadas palabras ordenará acomodarlos en el salón principal, entrando él primero en el edificio.

Una vez en el interior serán conducidos a un sobrio salón con algunos pendones y armas colgadas en las paredes de piedra a modo de decoración. Don Ramiro se sentará y les contará que todo lo que hagan a partir de ahora merece su total discreción. Su hermano Lorién, que partió de la Moraleja con sus hombres hace unos cinco días, no ha vuelto a ponerse en contacto con él. Su intención era tomar castillo de la Rana, una pequeña alcazaba árabe muy desgastada militarmente. Su hermano le aseguró que en pocas horas le daría el último golpe antes de su captura total. Quedaron en que cuando se diera el caso, Lorién avisaría de su éxito enviando algún informador o echando al cielo unas palomas mensajeras. Nada de eso ha ocurrido.

Don Ramiro les pedirá a los PJ que, dado los pocos efectivos militares que quedan para proteger la aldea-fortaleza (prueba de ello son los tres soldados heridos que han llegado horas atrás) se dirijan al castillo de la Rana, a un día y medio en dirección este, y busquen a su hermano. Don Ramiro está preocupado, pues no sabe si éste aún no ha concluido su estrategia militar o si ha caído en desgracia por el enemigo. Además, les proporcionará lo que necesiten (víveres, ciertas armas e incluso alguna bestia de carga, si es que la precisan. Todo a discreción del Director). El pago por adelantado es inmediato, y obtendrán una cuarta parte de treinta maravedíes por cabeza, pero no estaría demás que los PJ guarden tal favor para cobrárselo más adelante a modo de devolución (o pidiendo cosas razonables que deseen).

## II. Atravesando la Sierra de Cazorla

Antes de partir, don Ramiro insistirá a los PJ que habrán de atravesar la serranía de Cazorla, evitando recorrer caminos o atravesar las orillas de arroyos, pues el enemigo fronterizo vigila cualquier paso. Tal vez el DJ les deje llevar a un criado del castillo con ellos, en caso de que hagan esa petición. Una vez que marchen de La Moraleja viajarán hacia el este, introduciéndose en lo profundo de la sierra y su vegetación. Durante la mañana y tarde de la primera jornada de viaje pueden ocurrir diversos encuentros (el Director debe lanzar 1d6):

- 1: Los PJ creerán que están siendo perseguidos por alguien (tal vez por confundir con voces el sonido de algún arroyo cercano o tras creer oír los pasos de un animal). El DJ hará una tirada en oculto de **Templanza** por cada uno (sí, debería tener previamente en su poder estos valores). Si no la superan, el DJ es libre de crear la sugestión y/o alerta necesaria acerca del peligro de cruzar estas tierras fronterizas. Ello les hará pasar un mal rato, aunque no encontrarán problemas en su avance.
- 2: Encuentro con un lince ibérico hambriento. Durante un alto en el camino o cuando el DJ lo encuentre más apropiado, uno de los PJ (aquel que posea menor suerte o se aleje momentáneamente del grupo) será acechado y atacado por un lince, aplicando las reglas de *Emboscadas* (pag. 125 del manual), a no ser que supere previamente una tirada de **Descubrir** o **Escuchar**. En ese caso no se librará del ataque, pero podrá medirse en igualdad de condiciones. El animal huirá si sus compañeros acuden a socorrerle (cuya tardanza será entre dos y cuatro turnos, según estime el DJ).
- 3: Al PJ que vaya en vanguardia (el Director debería tener claro este punto) se le pedirá una tirada de **Descubrir** (con un malus del 25%). Si no la supera éste caerá en una trampa para lobos de gran anchura, apenas perceptible, construida probablemente por cazadores o soldados para alimentarse en su lucha fronteriza. Sufrirán un daño inmediato de 1d3. Si ese PJ conduce un animal o monta a caballo, la bestia caerá de la misma manera, con una probabilidad del 60% de romperse una pata y no poder salir de allí... Si intentan sacarla perderán demasiado tiempo y activarán a continuación el evento 4-6.

- 4-6: Los PJ sufrirán una emboscada de  $n^{\circ}$  PJ's+1 soldados musulmanes en una zona pedregosa y de arboledas altas, lugar donde son mejor cercados por sus agresores. No se aplicarán las reglas de *Emboscada*, pero antes del inminente combate cuerpo a cuerpo les lanzarán una ristra de flechazos desde cierta altura. Todos deberían lanzar por **Esquivar** para evitar un impacto. Segundos después los agresores se lanzarán contra ellos súbitamente.

Tras la llegada de la noche en la sierra, los PJ podrán acampar al abrigo de algún pequeño risco, ocultos entre las rocas y el follaje. No será difícil encontrar algún arroyo donde corra el agua, y por tanto sea potable. Una tirada de **Conocimiento de área** (siendo referido a esa zona fronteriza) les permitirá resguardarse en alguna cueva cercana cuya existencia conozcan (pues sabrán de oídas o por algún mapa que por la sierra abundan los recodos amplios). De ser así, podrán pernoctar en ella sin ningún sobresalto; de lo contrario, si pasan la noche en cualquier lugar y sin reparar mucho en no ser vistos, el DJ debería volver a tirar una vez en la tabla de eventos anterior (a no ser que los PJ estén a éstas alturas “muy desmejorados”). En cualquier momento de la noche, los PJ escucharán podrán escuchar el murmullo de un canto, como una pequeña y animada tonadilla arrastrada por el viento desde algún lugar lejano...

Al día siguiente el grupo podrá retomar su marcha, y vislumbrará en las estribaciones más cercanas un gran pico que desemboca en un barranco. En lo alto se alza una fortificación: el castillo de la Rana, cuyo emplazamiento es casi inexpugnable. Si los PJ realizan una tirada de **Descubrir** (con un bonus del 25%) verán que hay una pequeña bandada de buitres sobrevolando en círculos la edificación... Podrán acceder al lugar caminando algo más de una hora, bajando a una depresión boscosa y volviendo a elevarse por la ladera del monte.

Mientras avancen por el último tramo, los PJ encontrarán tendidos en el suelo de una terraza natural los cuerpos sin vida de dos musulmanes y tres caballos. Todos ellos presentan virotos de ballesta. Uno de los cadáveres ronda los cuarenta y viste lujosas prendas; también porta un alfanje en su costado. El otro es más joven y viste ropas sencillas. Tal vez lleven así varios días (una tirada de **Medicina** lo atestiguará). Si los registran no encontrarán nada de valor, y tampoco nada aclaratorio acerca de su identidad. Una tirada de **Rastrear** hará comprender a los PJ que iban al galope ladera abajo cuando fueron viroteados (tal vez huyendo de sus agresores).

### III. El Castillo de la Rana

Finalmente el grupo podrá llegar hasta el castillo a través de la explanada existente delante del único portón de acceso (el cual se encuentra abierto). Comprobarán (si no lo hicieron antes) que una bandada de siete buitres negros merodea sobre sus cabezas, aunque eso no es lo más sorprendente; en el interior del recinto (y antes de acceder al edificio principal) descubrirán, envueltos en un silencio absoluto, los restos de una batalla: media docena cuerpos de soldados cristianos abatidos en la plaza, sangre derramada por doquier, animales sin vida siendo picoteados por las aves carroñeras y un estado de completo abandono reciente del lugar. Existen varios muros interiores ennegrecidos por algún fuego.

Si algún PJ no está familiarizado con el ámbito militar debería realizar una tirada de **Templanza** para comprobar si se le revuelven las vísceras ante tal visión. Aquel que examine los cuerpos de los soldados se percatará que sus heridas no han sido causadas por arma de filo, sino más bien por dentelladas, e incluso por aplastamiento. *Nota para el DJ:* son parte de los hombres de Lorién (los PJ podrán sospecharlo o deducirlo) y el hermano de Ramiro y el resto de sus hombres están en igual de condiciones, diseminados sus cuerpos por el interior del castillo). Estando ya “en la boca del lobo”, al grupo no le queda más que explorar los edificios interiores (ver mapa en *Apéndices*).

- Muralla: Hay dos tramos (el principal, junto al portón) y el trasero. El primero tiene una altura de tres varas aproximadamente, y es la principal defensa del castillo. El trasero fue construido para cerrar el barranco de la inexpugnable posición, y es bastante más bajo. En cada tramo hay un pequeño adarve para la guardia y dos torres de vigilancia.

- Establo (C): se trata de una robusta construcción de madera y piedra, levantada aprovechando parte del muro natural del pico rocoso. Las bestias de carga que allí hubiera debían ser muy apreciadas por su valor de carga, y de ahí la calidad de su refugio. Los PJ encontrarán otro cuerpo desgarrado y cuajado de mordiscos.
- Torres de vigilancia (B): hay tres: dos en los lienzos de muralla y una principal, levantada en una roca grande en medio del esbozo del castillo. Son de similar construcción (una escalera en forma de “L” que sube hasta la segunda planta a cielo abierto). En esta última encontrarán tres cuerpos de soldados aún con sus espadas en la mano, con los ojos desencajados y una mueca de terror en su pálido rostro.
- Torre del Homenaje (A): alzada sobre el borde del barranco, cuenta con tres plantas, las cuales presentan sin excepción un aspecto ruín y deshecho:
  - La inferior está dedicada a las cocina y cuenta con un pequeño almacén. Un barril y varios estantes hechos astillas están esparcidos por el suelo.
  - La segunda es un salón que consta de una mesa con varios asientos y escasa decoración (aquí encontrarán tres cuerpos más en posiciones desgarradoras. Uno de ellos será reconocido por algún PJ como Lorién de Puñtedelara).
  - La tercera es un dormitorio con varios camastros de paja. Aquellos PJ's que suban hasta aquí sin cuidar sus pasos (sin preocuparse por pisar despacio o no reparar en una tirada de **Sigilo**) serán emboscados por un musulmán que ha escuchado su ascenso y les esperan tras una esquina. Viéndose en peligro luchará contra aquel PJ que acceda de manera individual, pero se rendirá en caso de encontrarse con alguno cuya profesión contemple el manejo de armas con soltura (soldado, pardo, cazador, etc.) o bien visiten la planta en grupo (pues ellos no son soldados ni tampoco asemejan serlo).

Estando en calma, verán que se trata de un joven de unos veinte años. Está muy nervioso. Si alguno de los PJ conoce el idioma Andaluzí o Árabe y le pregunta quién es o qué hace ahí sabrá que se llama Banu, servidor de Sumadih *Khabir*, señor a quien el rey musulmán de Cazorla le otorgó tiempo atrás la pequeña alcazaba en la que están. También podrá conocer de su boca las razones de su historia:

*Hace cinco días mi señor vio acercarse a una cabalgada de cristianos desde el oeste, cruzando la sierra. No había ya soldados con que proteger este lugar, y bajo su mando hubimos todos de salir huyendo, antes de que llegaran. Sin nada entre las manos, los pocos habitantes de este sitio corrieron ladera abajo. Entonces Khabir ocultó a su hija, Zubayda, en algún lugar de este fortín, temiendo que los cristianos nos dieran alcance en la huida. El señor, otro siervo y uno mismo tomamos los últimos caballos y cabalgamos sin mirar atrás, pero las ballestas cristianas nos alcanzaron. Yo logré escapar. Aún recuerdo el llanto de Zubayda, y he venido a rescatarla. Ahora, los cristianos que nos persiguieron están muertos, y no hay rastro de ella. (\*Nota: la escena de los dos cuerpos encontrados antes de llegar al castillo es la referida por Banu).*

El destino del joven, cuya intención es sólo encontrar a la hija de Sumadih, queda en manos de los PJ. Aunque deban volver a la Moraleja para informar a don Ramiro del destino de su hermano, tal vez quieran antes ayudarle a encontrarla. Eso sí, a partir de ahora, en cualquier lugar del castillo (y antes de que lo abandonen) el grupo volverá a escuchar los cánticos que la noche anterior percibieron en la sierra, pero ahora mucho más cercanos. En cualquier momento serán sorprendidos por una Tragantía, salida de alguno de los accesos de la pequeña red subterránea de galerías que esconde el castillo. El DJ debe mantener la tensión en todo momento. La estrategia de la criatura será atacarles cuando se separen o en caso contrario enfrentarlos utilizando previamente su poder especial “Canto”. La Tragantía no tendrá piedad de nadie, ni siquiera de Banu, el cual la reconocerá quedando estupefacto.

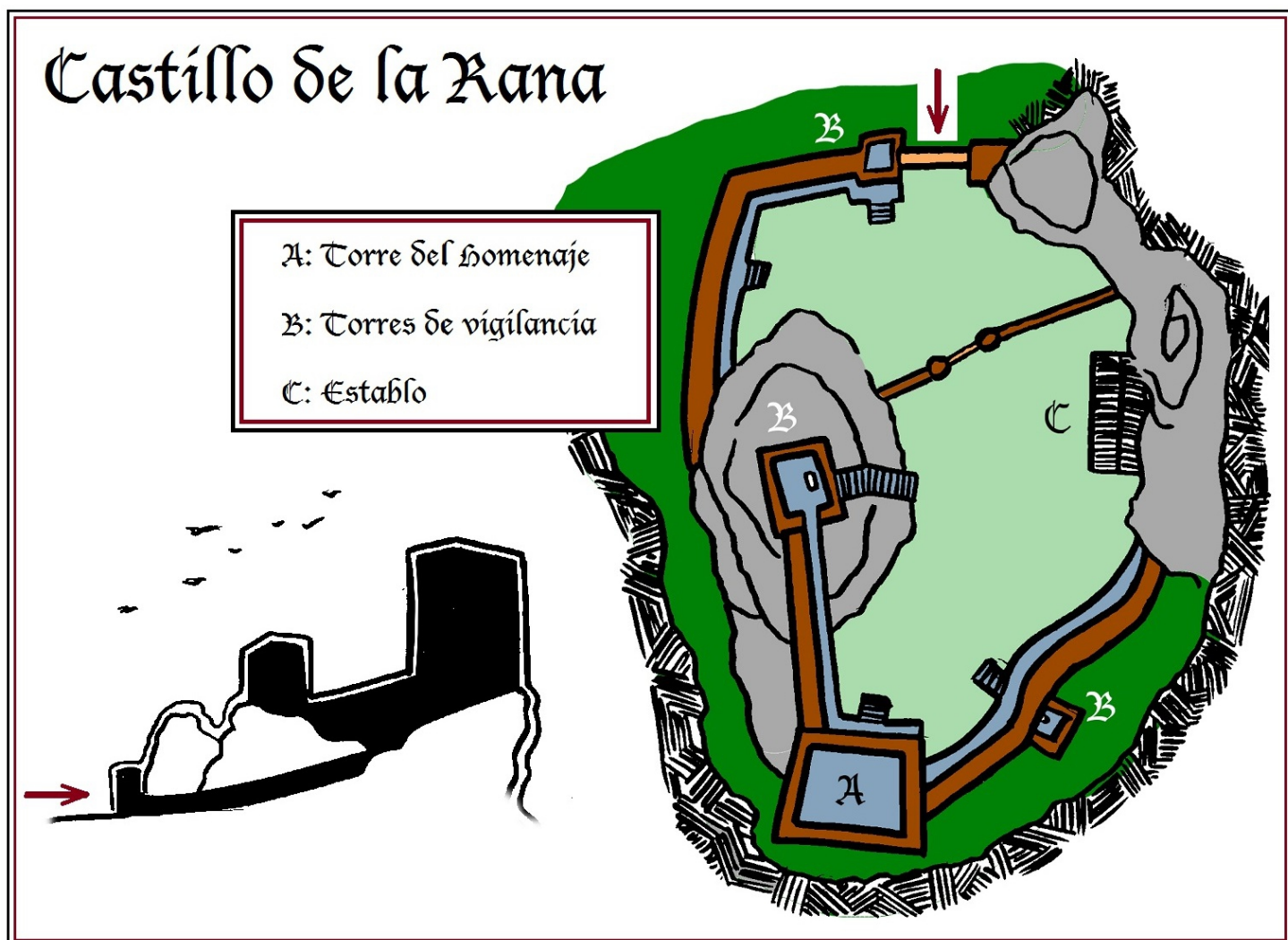
En caso de que logren acabar con ella, los buitres querrán su parte del pastel, y descenderán para alimentarse de sus restos. Si el grupo interactúa con ellos no se mostrarán muy apacible que digamos, pues están hambrientos. Tan sólo queda regresar a la Moraleda con una inverosímil historia que contar y malas noticias que detallar. Durante la vuelta, y a discreción del DJ tal vez sean emboscados de nuevo por musulmanes.

## Apéndices

### La huida del castillo de la Rana

Sumadih Khabir, señor del castillo de la Rana durante los últimos años, había sufrido las refriegas cristianas desde su casi inexpugnable alcazaba. El pequeño fortín estaba bastante protegido al abrigo de inaccesibles riscos, pero la insistencia de los cristianos había sido constante en los últimos meses. Duros tiempos en los que había perdido la mayoría de sus hombres luchando contra ellos. Ahora, preocupado y a la espera de más efectivos venidos desde el sur, oteó con desesperanza la llegada de otra cabalgada cristiana, procedente del oeste, cruzando la frontera a través de la sierra. Comprendió que ese ataque relámpago sería el último, pues no podría aguantar otra acometida. Por ello, declaró la huida a los siervos y pobladores en el castillo, y temiendo la persecución cristiana, prefirió esconder a su hija en un lugar seguro que forzarla a correr por las ingentes cuevas de Cazorla. Tiempo atrás había construido una pequeña red de pasadizos bajo el castillo, con diferentes salidas a cielo abierto; y en una de ellas confinó a su hija, pese a su negativa, junto con víveres para varios días. Tras prometerla que volvería con más soldados para rescatarla, huyó con dos de sus siervos, pero fue alcanzado por ballestas de los atacantes. Sólo Banu, el siervo topado con los PJ, logró sobrevivir.

De cómo se convirtió la Zubayda en aquel terrible ser es otro misterio. Lo más probable es que Frimost, el señor maligno de la Destrucción, la embaucara concediéndole poderes para salir de allí a cambio de poder vengarse de los responsables de su situación (tanto los que atacaron el castillo, como su padre y sus siervos); de esta manera el demonio podría regocijarse con cuantiosas muertes y confusión. Y una vez que alcanzó todas sus facultades distorsionando parte de su cuerpo a modo de serpiente, logró salir de los pasadizos subterráneos y arrasar con la tropa cristiana (una vez llegada allí), comandada por Lorién de Puente del Lara, la cual comenzaba a instalarse en la pequeña alcazaba.



# Dramatis Personae

## Asaftadores musulmanes de la frontera

**FUE:** 15 **Altura:** 1,70-1,75 m.  
**AGI:** 15 **Peso:** 70-80 kg.  
**HAB:** 15 **RR:** 70%  
**RES:** 15 **IRR:** 30%  
**PER:** 15 **Templanza:** 50%  
**COM:** 10  
**CUL:** 10  
**Protección:** Ropas Gruesas (1 pto.), Brazales (2 ptos.), Grebas (2. ptos).  
**Armas:** Arco 60%, Terciado 45%  
**Competencias:** Descubrir 60%, Escuchar 55%  
Rastrear 40% Conoc. De Área (Sierra de Cazorla) 60%, Esquivar, 35%.  
**Rituales de Fe:** Carece  
**Hechizos:** Carece.

## Zubayda en forma de tragantía

**FUE:** 20 **Altura:** 4 varas  
**AGI:** 20 **Peso:** 280 kg.  
**HAB:** 3 **RR:** 0%  
**RES:** 25 **IRR:** 120%  
**PER:** 15 **Templanza:** 50%  
**COM:** 20  
**CUL:** 10  
**Protección:** Escamas (2 ptos sólo en la cola).  
**Armas:** Mordisco 45% (1D6+3), Envolver con los anillos 45% (2D6 PD por asalto).  
**Competencias:** Cantar 95%, Sigilo 75%, Elocuencia 95%.  
Hechizos: Puede lanzar hechizos de magia negra de hasta vis tertia.  
Poderes Especiales:  
Canto: Todo aquél que escuche su canción pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50%, lo que permitirá a la tragantía, de por sí bastante débil, atacar con "cierta ventaja".

## Buitre

**FUE:** 12 **RR:** 50%  
**AGI:** 15 **IRR:** 50%  
**RES:** 15 **Templanza:** 50%  
**PER:** 13  
**Protección:** Plumaje (1 pto).  
**Armas:** Picotazo 45% (1D6).  
**Competencias:** Volar 45%.

## Lince ibérico

**FUE:** 10 **RR:** 50%  
**AGI:** 30 **IRR:** 50%  
**HAB:** - **Templanza:** 50%  
**RES:** 15  
**PER:** 35  
**COM:** -  
**CUL:** -  
**Protección:** Carece  
**Armas:** Mordisco 55% (1d6), Garras 50% (1d6)  
**Competencias:** Correr 50%, Descubrir 60%, Escuchar 80%, Rastrear 60%, Sigilo 45%.

## Banu, criado del castillo de la Xana

**FUE:** 10 **Altura:** 1,50 varas  
**AGI:** 15 **Peso:** 110 libras  
**HAB:** 15 **RR:** 70%  
**RES:** 15 **IRR:** 30%  
**PER:** 15 **Templanza:** 50%  
**COM:** 10  
**CUL:** 10  
**Protección:** Ropas gruesas (1 pto.)  
**Armas:** Telek 45%.  
**Competencias:** Corte 45%, Correr 50%, Escuchar 55%, Sigilo 55%.  
**Rituales de Fe:** Carece  
**Hechizos:** Carece