

DESCRIPCIÓN CORDUBAE



Aquelarre Por Ricard Ibáñez

Un suplemento para Aquelarre,
el juego de rol Demoníaco - Medieval

Quepuntoes C d P

Descriptio Cordubae



**Un suplemento para *Aquelarre: Juego de Rol Demoníaco - Medieval*
por Antonio Polo**

Índice

Introducción	3
1. Corduba Militae Domus (La Ciudad de Córdoba):	4
Breve Historia de Córdoba	
Nombre y Escudo	
División de la Ciudad	
Población y Sociedad	
Gobierno de la Ciudad	
Guía del Viajero	
Murallas y Puertas	
Collaciones de la Villa	
Collaciones de la Ajerquía	
Extramuros	
Cronología de la Córdoba Bajomedieval	
2. Tradiciones y Costumbres Mágicas	43
Creencias y Supersticiones Populares	
Geografía Mágica	
Remedios Ancestrales	
Fiestas Populares de Córdoba	
Algunos Santos Cordobeses	
3. Leyendas de Córdoba	49
4. Bestiario Cordobés	66
Abrazamozos	
Ánima Bendita	
Conde Julián	
Duente Martín	
Negra	
Ninfa del Guadalquivir	
Ternerilla	
5. Aventura: <i>As-Sayida al-Kubra</i>	70
Prólogo: Una Tarde en el Potro	
1ª Parte: Una Muerte Anunciada	
2ª Parte: De Matones y Hombres	
3ª Parte: A los Palacios Subí...	
Despedida y Cierre: La Espía que me Mató	
Apéndices	90
Nueva Profesión	
Familias Nobles Cordobesas	
Glosario	

Agradecimientos: Por haber confiado en que esto tendría futuro tengo que dar las gracias a Chris, a Hardeck, a Tanys, a Jack Morris, a Raúló, y especialmente a Ricard que me apoyó (y me apoya) sin haberme visto la cara en la vida. Un agradecimiento especial por el *Medina Garnatha* a Anarwen.

Dedicatoria: A todos mis jugadores y jugadoras, en especial a Eva (por iluminársele la cara cuando coge unos dados), a Miguel (porque sé que está deseando ver todo esto), a Fale (porque no se lo creía) y a Casi (por prestarme el nombre y el tipo). A las demás, ya os llegará...

Dedicatoria Especial: A Mayka (le dejo que siga diciendo “¡Muerte al Máster!” siempre que me mate a besitos...).

Introducción

*"Al auténtico sur no llega nadie
ni se viene de vacaciones.*

El sur no se visita.

*El sur se lleva dentro como un órgano
y no tiene fronteras ni aeropuertos,
pues se expande como un big bang
y es un incendio inextinguible."*

Isabel Pérez Montalbán, *Los Genes Australes V (Los Muertos Nómadas)*

*"Hay otra Andalucía más grave, más seria, que
trabaja cuando puede, y todavía pasa hambre en este
final del siglo XX. Gente honrada que tiene su cultura y
folklore propios, y carece de tiempo, de ganas y de
vocación para batir palmas e imitar sevillanas."*

Arturo Pérez-Reverte, *Estamos Rodeados (Patente de Corso)*

El día que un grupo de amigos jugó una aventura de *Aquelarre* llamada *El tesoro de Al-Mansur* (*Lilith*, pág. 17-21) nació este suplemento (aunque yo no me enteré hasta ocho años después). Aquel módulo transcurría en la Córdoba de mediados del XIV y me dejó muy buen sabor de boca, así que cuando me vi obligado a pasar al otro lado de la pantalla para poder volver a jugar a *Aquelarre*, comencé a recopilar reseñas, notas e imágenes sobre la Córdoba Bajomedieval con la esperanza de ponerme algún día a escribir un buen módulo para mis jugadores.

Estoy seguro que nunca hubiera pasado de ahí si no llega a ser por Anarwen y su *Medina Garnatha*, y por Ricard, que me animó y me ofreció un título cuando empecé a ordenar mis notas y a sumergirme en bibliotecas y en libros. Había nacido *De Nemini Terrae*, una campaña que se fue transformando sin darme cuenta en algo mucho más complicado.

Aquí esta el fruto de años de recopilación y de meses de trabajo. Sólo espero que te guste, ya que se hizo para eso.

Aviso para Directores de Juego

Se recomienda utilizar la información de este suplemento para ambientar partidas de *Aquelarre* que tengan lugar en los años 1405-1410, quizás la época más interesante para jugar aventuras en Córdoba: acaba de llegar el Corregidor enviado por el rey, la delincuencia en la ciudad crece día a día y la guerra contra Granada comienza a recrudecerse (hasta acabar en la conquista del reino a final del siglo). Pero nada en el libro impide que el Director de Juego adapte la información como le convenga para utilizar la información en su campaña.

Aviso para Historiadores

Al escribir *Descriptio Cordubae* me he visto obligado a realizar algunas pequeñas modificaciones: se han alterado fechas, se han introducido personajes que nunca vivieron en la época, se le ha dado un mayor protagonismo a la leyenda que a la historia y se han distorsionado levemente algunos sucesos.

Si por casualidad eres historiador o aficionado a la historia y encuentras alguna inexactitud en el texto, recuerda que esto es sólo un entretenimiento lúdico, no un manual ni un libro de texto. Por tanto, te pido indulgencia (y colaboración) y seguro que así todos lo pasaremos mejor.

Nota Final: Los números que aparecen entre corchetes remiten directamente al mapa de Córdoba que se encuentra al final del libro, al igual que las palabras mayúsculas. Las minúsculas entre paréntesis remiten al mapa de la mezquita-catedral.



1. Corduba Militae Domus (La Ciudad de Córdoba)

*"O excelso muro! O torres coronadas
de honor, de magestad, de gallardía!
O gran Río, gran Rei de Andalucía
de arenas nobles, ¡a que no doradas!
O fertil llano! O sierras levantadas,
que privilegia el cielo, ¡dora el día!
O siempre gloriosa patria mía,
tanto por plumas, quanto por espadas!
Si entre aquellas ruinas, ¡despojos
que enriquece Genil ¡Dauro baña
tu memoria no fue alimento mío,
nunca merezcan mis ausentes ojos
ver tu muro, tus torres, ¡tu Río,
tu llano, ¡tu sierra: O patria, o flor de España!"*
Luis de Góngora, *A Córdoba*

Breve Historia de Córdoba

Los historiadores desconocen todavía la fecha concreta de la creación de la ciudad de Córdoba, aunque la leyenda y la mitología aseguran que el fundador pudo haber sido Tobal, nieto de Noé, primer habitante de la Península Ibérica, o incluso Hércules, que pasaba por el lugar camino de Gibraltar para levantar las famosas columnas. Incluso Plinio el Viejo, en su *Historia Natural*, habla de ella y asegura que Aristóteles, el famoso filósofo y preceptor de Alejandro Magno, nació en Córdoba en el año 384 antes de Cristo (lo cierto es que nació en Estagira, Macedonia, pero se lo perdonamos).

Sea como fuere, los romanos llegaron a la zona a mediados del siglo I antes de Cristo, encontrándose en el lugar un poblado de turdetanos con el que pronto hicieron buenas migas, y junto al que levantan, previo oráculo y sobre una suave colina que bajaba en pendiente hacia un ancho río, un asentamiento que alcanza en pocos años el grado de ciudad. Córdoba se convierte en un importante cruce de caminos, además de enclave estratégico para el gobierno del sur peninsular, así que no queda más remedio que nombrarla capital de la Bética y otorgarle con Augusto el nombre de Colonia Patricia Corduba. Durante el resto del dominio romano, la población sufrirá las iras de César, que la manda destruir por apoyar a Pompeyo, verá nacer al filósofo Séneca o al poeta Lucano, y en sus calles predicarán San Pablo, varios discípulos de Santiago, y el obispo Osio, testigo de excepción de la conversión al cristianismo del imperio y detractor a ultranza del arrianismo.

Tras la invasión visigoda, Córdoba pasa a ser una ciudad de segunda, perdida ya su antigua condición de

capital de provincia, y en esas estamos cuando llega el terrible (al menos para los cristianos) año de nuestro señor del 711, cuando un grupo de soldados árabes, al mando del caudillo Tariq, penetran en la península por Gibraltar. Meses después, un destacamento dirigido por Al Rumí, general de Tariq, llega al río Guadalquivir, desde donde contemplan las desvencijadas murallas de la ciudad. Esa misma noche, lluviosa por más señas, sus hombres atraviesan a nado el río, matan a los guardias de una de sus puertas, penetran en Córdoba, y se dedican a saquear y destruir, amparados por la oscuridad y la escasez de tropas, ya que la mayor parte de ellas acudieron junto al rey Rodrigo a la batalla de Guadalete. Los pocos soldados que quedaron se refugian en la basílica de San Acisclo, que arde por los cuatro costados con todos ellos dentro.

Pero claro, no hay mal que por bien no venga. Unos años después, en el 719, Córdoba (*Qurtuba* para los árabes) se convierte en la capital de Al Andalus, un nuevo emirato que dependerá del califa abasí de Damasco, al menos hasta la llegada del omeya fugitivo Abd al-Rahman I, que tras un pequeño golpe de estado en el 756 lo desvincula completamente. Y así permanecerá unos dos siglos hasta que uno de sus descendientes, Abd al-Rahman III, funde el califato de Córdoba. Será entonces cuando la ciudad, que según las crónicas (un tanto exageradas, como primitivos andaluces que eran) había aumentado su población hasta el millón de habitantes, alcance su cénit y se convierta en la capital de un inmenso imperio al que rendirán vasallaje los pequeños reinos cristianos del norte de la península. Es la época de la lujosa ampliación de su mezquita mayor, de la construcción de Medina Azahara, de las delegaciones de germanos y de bizantinos maravillados por el esplendor musulmán, de las inmensas bibliotecas y de las victorias militares.

Y no duraría mucho. El nieto de Abd al-Rahman III, Hisham II, deja el poder del califato en manos de su *hachib* (primer ministro), Muhammad ibn Abí Amir al-Mansur, el Almanzor de las crónicas cristianas, que amplía aún más las fronteras del califato, tomando al asalto la ciudad de Santiago de Compostela, y llevándose a Córdoba las campanas de la catedral sobre las espaldas de esclavos cristianos. Pero tras su muerte, a comienzos del siglo XI, comienza el desastre: sus hijos son incapaces de enfrentarse a los enemigos del califato, tanto internos como externos, y se produce la *fitna* ("división"), una guerra civil que sacude Al Andalus y lo convierte en un mosaico de pequeños reinos de taifas: el territorio que controla Córdoba poco después del 1031 no se extendía mucho más allá de sus murallas.

Tras el esplendor y la gloria llega la decadencia. Córdoba reduce su población considerablemente y se transforma en una ciudad fantasma, apática, obligada a sufrir la lenta aproximación a sus puertas de los ejércitos cristianos. A pesar de todo, la ciudad presumirá de contar entre sus ciudadanos al musulmán Averroes o al judío Maimónides, que mantienen todavía viva la luz de la gloria perdida.

Llega el año 1147 y el gobernador almorávide de Córdoba, Abengamia, pasando completamente de sus jefes almohades, le entrega la ciudad a Alfonso VII de Castilla, aunque sigue controlándola en nombre del rey. Pero transcurridos dos años, cansado de las exigencias del rey, Abengamia se la ofrece ahora a los almohades, y el castellano, furioso por la traición del moro, llega hasta sus murallas y sitia la ciudad. No conseguirá asaltar sus muros, pero para los castellanos queda claro que es posible llegar con un ejército hasta “la puerta del valle del Guadalquivir”: saben que si se conquista Córdoba, se conquistará la mitad de Andalucía. Ahora sólo es cuestión de tiempo.

Tras la victoria cristiana en las Navas de Tolosa en 1212, Fernando III el Santo, rey de Castilla, traspasa Despeñaperros y comienza a hostigar a las poblaciones del norte de Andalucía. Mientras tanto, Córdoba atraviesa una grave crisis política: la población se subleva contra su califa, al-Bayásí, y, tras darle muerte, eligen a un nuevo gobernante, Ibn Hud, enemigo de Muhammad I, fundador de la dinastía nazarí granadina. Fue una mala elección, ya que Ibn Hud, para poder continuar su lucha contra el granadino, firma varias treguas con Fernando III, y para poder pagar lo estipulado en ellas se ve obligado a exprimir a sus súbditos, sin alcanzar a imaginar que consecuencias le reportará ese hecho.

Y es que, a comienzos del año 1236, un grupo de cordobeses, abrumados por los tributos exigidos por Ibn Hud, abandonan la ciudad y se presentan en Andújar, donde se encontraba acampado un destacamento castellano, y allí le cuentan al enemigo cuál la mejor manera de tomar la Ajerquía (zona oeste de la ciudad), que se encuentra totalmente desguarnecida durante la noche. Los castellanos, liderados por Domingo Muñoz, mandan de vuelta a los cordobeses mientras ellos viajan en secreto hasta las murallas de la ciudad, llegando la noche del 23 de enero. Una vez allí dos de ellos se disfrazan de soldados árabes y aprovechando la oscuridad, trepan por el muro para luego ayudar a escalar a varios de sus compañeros. Luego irán tomando, una a una, todas las torres de la Ajerquía, secundados por el grupo de cordobeses que viajaron a Andújar.

Al llegar la mañana, cuando los cristianos abren una de las puertas de la muralla para dar paso al resto de caballeros, los habitantes de la Ajerquía despiertan con el enemigo en las mismas puertas de sus casas. La mayor parte, asustada y despavorida, huye a la Villa (la zona este de la ciudad), que se encuentra también amurallada, y allí resisten a los cristianos con saetas, hondas, dardos y piedras. La mitad de Córdoba es ahora cristiana.

Pocas semanas después se presenta en Córdoba el rey Fernando III que ordena cortar todos los caminos que conducen a la ciudad, incluso la navegación por el río, al tiempo que manda encender durante las noches multitud de hogueras que engañen a los defensores, de dentro y de fuera, sobre el número exacto de caballeros que sitian la ciudad. Los cordobeses, acuciados por el hambre y creyéndose en desventaja, se ven obligados a entregar la ciudad y el día 29 de junio, conmemoración de los apóstoles Pedro y Pablo, Fernando III entra en una Córdoba deshabitada: todos sus habitantes, a quienes se le perdonan la vida y la libertad, la han abandonado el día anterior. Tras consagrar la mezquita mayor como Catedral de Santa María, Córdoba pasa a formar parte del reino de Castilla.

A partir de entonces, la historia de Córdoba corre paralela a la de Castilla y la ciudad se ve envuelta en todos los acontecimientos que marcan la vida del reino: la revuelta mudéjar, la lucha entre Alfonso X y su hijo Sancho o la guerra civil entre Pedro I y Enrique de Trastámara. Pero un hecho destacará por sobre todos los demás: la guerra contra Granada. Y es que Córdoba se convertirá en el centro neurálgico de las campañas militares contra el reino granadino, el lugar de avituallamiento y de comunicación entre Castilla y la Andalucía cristiana del Guadalquivir.

A comienzos del siglo XV, Córdoba empezará a dejar atrás los graves problemas que la han asolado en las décadas anteriores (guerras, epidemias y sublevaciones), aunque seguirá siendo una ciudad de enorme inseguridad en sus calles, una ciudad marcada (según las propias palabras de los jurados) por “la carencia absoluta de autoridad, la falta de orden público y el desgobierno, la abundancia de malhechores y salteadores (o golfines, sobre todo en los caminos de la sierra), la deficiente administración pública, y la malversación de fondos”. Para enderezar la situación, Enrique III de Castilla ha enviado a la ciudad al primer Corregidor de la historia de Córdoba, que actuará en su nombre y que tendrá plenos poderes sobre el pueblo y sus gobernantes. Todavía está por ver si servirá de algo...

Nombre y Escudo

Pocas cosas se saben con certeza del origen del nombre de Córdoba. Algunos estudiosos y sabios aseguran que fue creado por los primeros pobladores de la región, los turdetanos, que unieron la palabra *Uba* (“Ciudad”) con *Cord* (“Ciudad del Río”) o con *Tord* (“Ciudad de los Turdetanos”); otros sostienen que Córdoba quiere decir, literalmente, “Base de Corazones”, aunque no ha quedado constancia alguna de como llegaron a tan sorprendente significado; por último, un tercer grupo afirma que nones, que del turdetano nada, que Córdoba viene del hebreo, exactamente de las palabras *Carta Tuba*, que quiere decir “Ciudad Buena”. Sea como sea, lo único cierto de todo esto es que cuando

los romanos hicieron acto de presencia —y de paso invadieron la península—, parece que les gustó el nombre y lo adoptaron como propio, pasando más tarde a manos de visigodos, árabes y cristianos.

Y en lo referente al escudo de la ciudad, vuelven a aparecer complicaciones, ya que Córdoba no tiene un escudo, sino tres. El primero de ellos, el que ha sido adoptado por la corona y el Concejo, nos muestra una vista de la ciudad desde el río, donde aparecen la noria, la torre de la catedral y las palmeras de su patio, y sobre ella una orla en la que puede leerse: "*Corduba Militae Domus, Inclyta Fonsque Sophiae*" ("Córdoba casa de guerreros y de sabiduría clara fuente"). En el segundo escudo, el menos utilizado, podemos ver a un rey montado sobre un grifo pisoteando a un guerrero musulmán y su lema es "*Hanc, qui Griphus equus, cepit Rex fortis, et aequus*" ("Esta ganó un rey justo y gran guerrero que a sus pies tiene al árabe rendido y por blasón ostenta un grifo fiero"). El último escudo de la ciudad, el adoptado por el Reino de Córdoba, es el más simple: un león rampante sobre campo de plata, con bordura de castillos y leones, una corona real y la inscripción "*Cordoba cor dabis, bellantibus arma porabis*".

División de la Ciudad

Córdoba se encuentra situada en la orilla septentrional del Guadalquivir, encajonada en una llanura con la Campiña y el río al sur, y con Sierra Morena al norte. Se divide en dos grandes núcleos, los dos amurallados de forma independiente: hacia el este, la Villa, la antigua Medina islámica, la ciudad propiamente dicha; hacia el oeste la Ajerquía, arrabales que con el tiempo se han amurallado e integrado en la ciudad. Tanto Villa como Ajerquía se dividen a su vez en collaciones, barrios artificiales utilizados en la administración de la ciudad (cada una cuenta con un juez, un mayordomo, un escribano y un alcalde en el Concejo), que toman el nombre de las grandes iglesias construidas en ellas tras la conquista. Las collaciones que forman parte de la Villa son las de Santa María, San Bartolomé, San Nicolás de la Villa, San Miguel, San Salvador, Santo Domingo, Omnium Sanctorum y San Juan; las de Ajerquía son las de San Nicolás de la Ajerquía, San Pedro, Santa Marina, San Lorenzo, María Magdalena, San Andrés y Santiago. En algunos casos, estas collaciones pueden albergar en su interior pequeños barrios cuyos habitantes se diferencian del resto por su procedencia (como el barrio de Francos en la collación de Santa María), por su nivel social, por su oficio (la mancebía de la collación de San Nicolás de la Ajerquía es un buen ejemplo), o por su etnia o su religión (como la judería y la morería).

Sobre las parroquias que dan nombre a las collaciones, cabe decir que son todas muy semejantes en su estructura que fueron construidas, en su mayor parte,

poco después de la conquista por orden directa del rey Fernando III (de ahí que sean denominadas "iglesias fernandinas"), aprovechando buena parte de los solares en los que se asentaban las mezquitas musulmanas. Todas ellas tienen gruesos muros de piedra, con una o tres naves separadas por pilares cuadrangulares que soportan arcos apuntados góticos. La capilla mayor suele ser poligonal y las capillas laterales rectas, y todas se cubren con techumbres de madera fabricadas por artesanos mudéjares, excepto la capilla mayor, que se cubre con una bóveda de arista de piedra. Como es normal en la época, las iglesias se iluminan con saeteras cubiertas de vidrieras, tan estrechas que poco consiguen alumbrar, así que la carencia de luz se suple con velas, lámparas y antorchas. Las fachadas principales se embellecen con un gran rosetón superior y sus portadas adquieren la forma de un arco apuntado y abocinado protegido por un tejaro (una especie de saledizo triangular). Las fachadas laterales, por otro lado, intentan imitar estos motivos en menor escala. Junto a las iglesias se situarán el cementerio de la parroquia, la torre campanario y, en algunos casos, casas de emparedadas.

Población y Sociedad

Durante la época del califato, Córdoba llegó a tener una población de 500.000 habitantes, pero en la Baja Edad Media sus murallas acogen a poco más de 25.000 vecinos, en su mayor parte descendientes de repobladores venidos de diferentes lugares de Castilla, ya que los musulmanes abandonaron la ciudad tras la conquista (y los mozárabes tuvieron que abandonarla antes, cuando los fanáticos almohades gobernaban Andalucía).

Al igual que ocurre en el resto de ciudades cristianas de la Península, la población de Córdoba se divide en clases según su nivel y su posición social. Según un escrito que los jurados de la ciudad mandan al rey Enrique III a comienzos del siglo XV, estas clases sociales son:

- **Poderosos:** Sus integrantes son los nobles, sobre todo los miembros de la pequeña nobleza local, descendientes directos de los conquistadores de la ciudad que aumentan su poder y su influencia gracias a la ayuda que prestan a la Corona, a sus acciones militares, a sus propiedades y a su presencia en el Concejo de la ciudad. Ocupan siempre los más altos cargos de la ciudad y suelen residir en ella, a pesar de que muchos tengan señoríos repartidos por todo el reino cordobés. Sus miembros nacen en el seno de una de las poderosas e influyentes familias de la ciudad, a menudo enfrentadas entre sí, y utilizan a los estamentos inferiores en su propio beneficio, actuando en multitud de ocasiones al margen de la ley del Concejo e incluso de la Corona, a la que en ocasiones ni siquiera reconocen.

- **Hombres Medianos:** Son los burgueses, los comerciantes, los artesanos y todo aquel que ejerce una profesión liberal bien remunerada. Poseen cierto nivel de riqueza y suelen unirse en cofradías para ofrecer un frente común, sobre todo ante las revueltas ciudadanas, a las que temen como a la peste, ya que sus negocios suelen ser los más afectados durante los disturbios. Algunos de ellos ocupan algún cargo menor en el Concejo de la ciudad.
- **Gente Menuda:** Son los trabajadores que viven de su oficio y poseen una renta baja, como campesinos, jornaleros, trabajadores ocasionales, incluso indigentes que viven de la caridad pública o privada. La única fuerza que pueden llegar a ejercer sobre el gobierno de la ciudad adopta normalmente la forma de alborotos, motines o revueltas, aunque en muchas ocasiones son fácilmente manipulados por miembros de las clases de los Poderosos o de los Hombres Medianos.
- **Marginados:** En este enorme saco entran los paralíticos, los locos, los rufianes, los malhechores, las prostitutas y, en cierto modo, la propia mujer. Estos “malvivientes, vagamundos e baldíos” sobreviven gracias a la picaresca y a sus malas artes, y se amontonan en determinadas collaciones de la ciudad, como San Lorenzo. Muchos de ellos trabajan a las órdenes de algunas familias nobiliarias o incluso de clérigos, que pueden llegar a alojarlos en sus propias casas o iglesias como si fueran sus criados, utilizando cuando es necesario toda su influencia para liberarlos del peso de la justicia. Otros se han hecho fuertes en pequeñas zonas de la ciudad y solo rinden cuentas ante algunos nobles o ante malhechores que estén a su mismo nivel.

Aparte de estos cuatro grupos principales, en Córdoba también existen ciertas minorías muy representativas de la vida en la ciudad a pesar de su escaso número. Estas minorías son:

- **Judíos:** Los miembros de esta raza se encuentran completamente sometidos a los cristianos. Según el fuero de Córdoba, no pueden acceder a ningún cargo público, excepto el de almojarife (recaudador y tesorero) y el de juez, pero sólo para administrar justicia entre judíos, ya que los pleitos contra algún cristiano se deberán someter al dictamen de un alcalde cristiano. También deben pagar ciertos tributos especiales, como el diezmo a la iglesia por arrendar o comprar bienes a los cristianos, o el pago de un impuesto para mantener el abastecimiento de agua a la ciudad. Se concentran en la judería [25], en la collación de San Bartolomé, donde tienen obligación de residir, y se dedican principalmente a la artesanía, a ciertas profesiones liberales, y al comercio, incluyendo en éste la práctica de la usura y el arrendamiento de las rentas municipales y reales, lo que les permite acumular riquezas (y granjearse de paso el resentimiento y la malquerencia del resto de la población). Esta

animosidad alcanzó su cota más alta durante el saqueo de la Judería del año 1391, que ha obligado a muchos judíos a convertirse al cristianismo, lo que ha permitido a estos conversos vivir fuera de la judería.

- **Mudéjares:** Llamados también moriscos, los mudéjares también se encuentran sometidos a los cristianos, como ocurre con los judíos. En el siglo XIII, los monarcas les garantizan una serie de “privilegios” para permitirles su regreso a la capital y así aumentar la población, como una mezquita para la oración y la capacidad de administrarse ellos mismos la justicia, bajo el arbitraje del *alcayad* o alcalde morisco. A cambio de todo ello, los mudéjares deben pagar a la corona y a la iglesia una serie de tributos especiales, el llamado *pecho de los moros* o *alfitra*. Se dedican principalmente a actividades agrícolas y a determinados oficios relacionados con la construcción (como albañiles o canteros). Se les tiene en mejor consideración que a los judíos, aunque a comienzos del siglo XV la situación comienza a cambiar y se empiezan a dictar medidas en su contra, como la obligación de utilizar distintivos en la indumentaria, la reclusión en determinados barrios (como la morería de la collación de San Juan [13]) y la pérdida de derechos religiosos.
- **Esclavos:** El escalón inferior de la pirámide social lo forman los esclavos, prisioneros de guerra carentes de toda libertad que suelen proceder del reino granadino o, en algunos casos, de la costa oeste de África. Son utilizados para realizar labores artesanales, campesinas o domésticas, y, a pesar de lo que podamos creer, son muy comunes en Córdoba, hasta tal punto que al final del siglo XV se llegará a crear todo un mercado de esclavos para poder afrontar la ingente cantidad de prisioneros llegados de las fronteras de Granada. Los esclavos sólo cuentan con tres salidas para recuperar su libertad: que algún familiar pague su rescate o lo canjee por otro cautivo cristiano, que una vez integrados en la familia de su amo se conviertan al cristianismo, lo que los libera de forma automática (son los denominados *moros tornadiços*), o que consigan huir de la ciudad y lleguen vivos a Granada, empresa harto difícil.



Gobierno de la Ciudad

El máximo órgano de gobierno de la ciudad es el Cabildo municipal, que tiene por costumbre reunirse en las Casas Consistoriales de la collación de Santo Domingo [24] todos los miércoles y los sábados de cada semana (exceptuando las festividades o los motivos excepcionales). En estas reuniones, el Cabildo atiende en primer lugar las cuestiones que le sean presentadas por vecinos de localidades pertenecientes a la jurisdicción del municipio, para evitarles gastos innecesarios, y a continuación trata los asuntos de la capital. Todo se resuelve mediante votación, aunque sólo tienen derecho de voto el Corregidor, los regidores y todos los oficiales, exceptuando a los jurados. En caso de empate, el voto del Corregidor decide.

El Cabildo lo conforman los siguientes órganos:

— **Concejo:** Antaño fue el organismo más importante del Cabildo, pero su influencia se ha visto diezmada por la figura del Corregidor y por el Oficio de los Veinticuatro. Lo componen diferentes oficiales, designados por los “hombres buenos” de la ciudad (en la mayor parte de los casos, Poderosos, Hombres Medianos y alguna Gente Menuda con cierta influencia en su collación). Cada collación designa a cuatro candidatos de entre su censo de “hombres buenos” y luego los 28 elegidos echan a suertes quienes entrarán finalmente al Concejo. Claro que esto es la teoría, ya que en la práctica serán los intereses de los monarcas y los nobles los que intervengan en la elección de los oficios públicos, que se irán convirtiendo en cargos hereditarios con el tiempo e incluso en objeto de compra y venta. Los puestos de los oficiales del Concejo son:

- **Alcalde Mayor:** Es el juez en los casos de materia común o criminal, y suele impartir justicia por las mañanas en la cárcel del Concejo [11], en la collación de Santa María.
- **Alcaldes Ordinarios:** Son cuatro y los elige directamente el Corregidor entre los caballeros principales de la ciudad. Ejercen el cargo durante un año (renovable) y son los encargados de juzgar los pleitos civiles, impartiendo justicia al aire libre, normalmente en los poyos de la plaza de la Corredera [35], en la collación de San Pedro.
- **Alguacil Mayor:** Elegido por el Corregidor, el alguacil mayor es el encargado de hacer cumplir los mandatos del Concejo y del Cabildo, de cuidar el orden en la ciudad y de efectuar las rondas nocturnas, aunque sólo puede prender o encarcelar a una persona si recibe el permiso expreso del alcalde mayor. Del alguacil mayor dependen los alguaciles menores, uno por collación, y de estos los alguaciles de espada, la “policía” de la ciudad.

- **Procurador Mayor:** Es elegido mediante sorteo y su cargo dura un año. Es el representante de la ciudad de Córdoba en la corte castellana.
 - **Mayordomo:** Es el administrador de los bienes del Concejo y da cuenta regularmente de su gestión a los demás miembros del Cabildo. Además asiste a las subastas públicas, recibe las fianzas de los arrendatarios y efectúa los pagos que haga el Concejo.
 - **Contadores:** Son dos, un regidor y un jurado, que supervisan las cuentas elaboradas por el mayordomo.
 - **Escribano:** Es el secretario del Concejo, encargado de cuidar y llevar al día todos sus archivos.
 - **Pregonero:** Es el encargado de leer de viva voz los mandatos del Concejo para su conocimiento público. Realiza su labor en varias plazas principales, como la Plaza del Salvador [39] o junto a la Puerta de la Pescadería [R], aprovechando las picotas montadas en esas plazas.
 - **Jurados:** Son los portavoces de las quejas y los problemas de los ciudadanos de Córdoba y los encargados de facilitar al Corregidor y a los alcaldes la identidad de los delincuentes y malhechores que conozcan. Sobre ellos también recae la responsabilidad de vigilar la muralla y sus puertas una vez que cae la noche, aunque suelen encomendarle la tarea a los alguaciles de espada. Existen dos jurados por cada collación, elegidos por sus “hombres buenos” de entre su población, aunque está prohibido nombrar a nobles. Al ser la voz del pueblo llano y al no pertenecer a ninguna familia nobiliaria, el resto de miembros del Cabildo los tienen en muy poca estima y se les margina en no pocas ocasiones, expulsándolos de las reuniones, exigiéndoles que nombren a un portavoz como su único representante ante el Concejo o insultándolos directamente.
- **Corregidor:** Elegido por el rey, es el delegado y portavoz de la corona en la ciudad. Tiene en sus manos la autoridad máxima, ya que preside las reuniones del Concejo, asume en última instancia la administración de la justicia, controla todas las magistraturas y nombra a los alcaldes ordinarios, al alguacil mayor y a los oficiales de las villas del término. Supuestamente su labor es intentar erradicar el problema de la inseguridad en la que se encuentra inmersa la ciudad, pero muchos miembros del Cabildo, nobles en su mayoría, solo ven en él a un usurpador que se niega a someterse a sus exigencias, lo cual es, por otro lado, cierto. La vida de un Corregidor, por tanto, no está libre de presiones y amenazas, y muchos de ellos, a veces sin desearlo, terminan convirtiéndose en pequeños déspotas, siempre en lucha contra el Concejo y el Oficio de los Veinticuatro.

- **Oficio de los Veinticuatro o Venticuatrías:** La componen los regidores o el regimiento de la ciudad y, a pesar de su nombre, su número alcanza casi los cien miembros. Elegidos, en un principio, por la corona, el oficio de regidor se ha convertido en un cargo hereditario que pasa de padres a hijos y también en un premio que el rey concede a quien le ayuda. Sobre el papel, el Oficio de los Veinticuatro es un concejo permanente que trabaja dentro del propio Concejo, pero en la práctica no es más que una enorme fuente de prestigio y de poder, cuyos miembros utilizan en bastantes ocasiones para su propio beneficio e interés. Por todo ello, no es de extrañar que la asistencia de los regidores a las reuniones del cabildo sean, cuanto menos, escasas.

Guía del Viajero

Primera Impresión

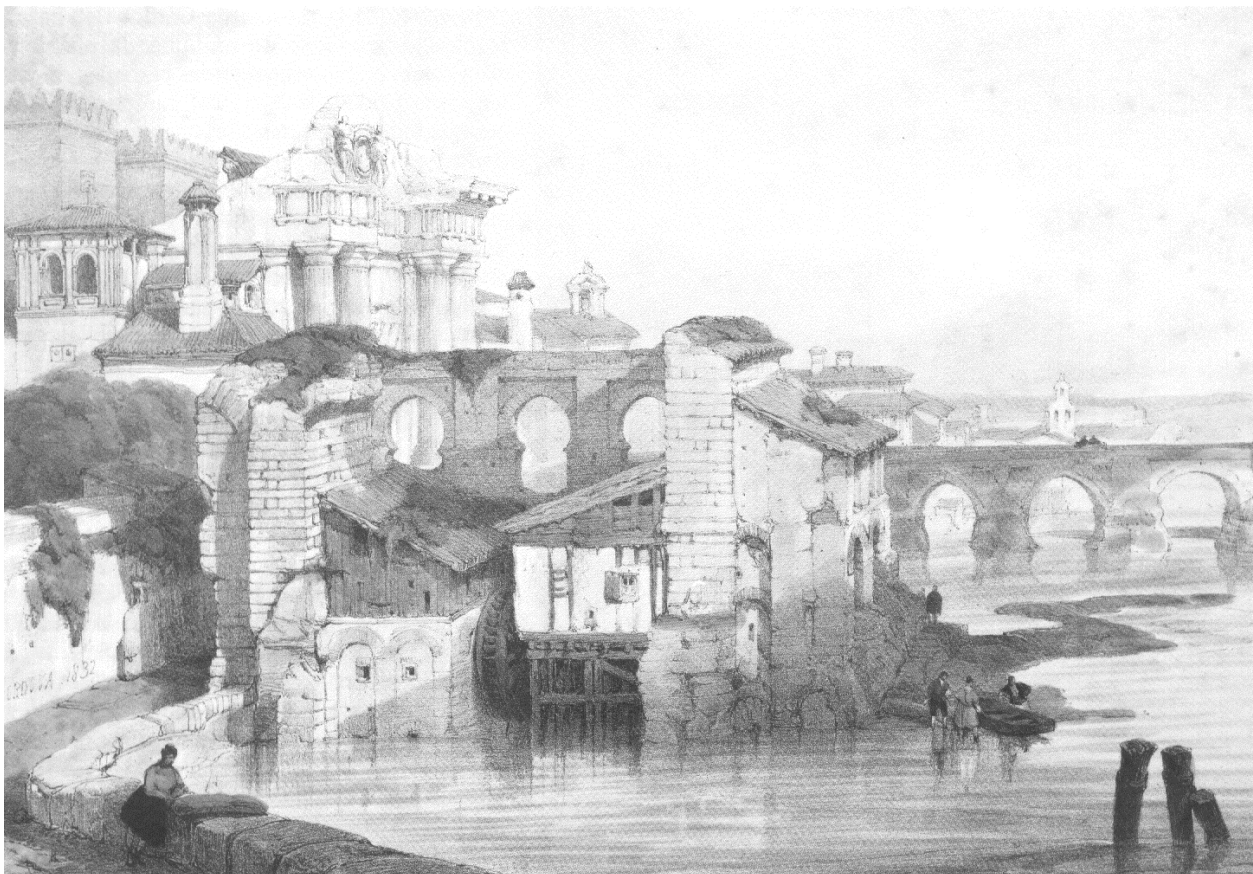
Un viajero que llegué por el sur a Córdoba se encontrará primero el río Guadalquivir, frontera natural de la ciudad, sólo franqueable por el Puente Viejo [50]. Si se detiene un momento en su entrada, junto a la torre de la Calahorra [51], podrá contemplar en todo su esplendor la antigua ciudad califal. El río es un tráfico constante de barcas de fondo plano que zarpan en dirección a Sevilla, que pescan, o que lo cruzan simplemente para poder pasar a algún vecino a la orilla opuesta. Junto a las barcas flotan grandes troncos de pino que viajan río abajo desde la sierra de Segura hasta Sevilla, donde serán utilizados en la construcción de barcos.

Frente a sus murallas, en las riberas del río, se levantan frondosas arboledas con húmedos cañaverales repletos de juncos y cañas, sobrevoladas por bandadas de toda clase de aves, que ocultan y rodean algunos molinos o batanes, edificios indispensables para el teñido de tejidos. En ocasiones, pequeñas partidas de nobles acuden a las alamedas y cañaverales para cazar o para entrenarse en el manejo de sus armas.

Y al fondo, más allá de la ciudad, como telón de fondo de los campanarios y los tejados, se encuentra la sierra, en cuyas verdes laderas, junto a cuevas, simas, torrentes y las ruinas de antiguas civilizaciones, crecen multitud de hierbas medicinales, árboles frutales y olivos que llenan el aire de agradables aromas. En ocasiones, sus cumbres se llenan de nieve, lo cual es muy raro ya que el invierno cordobés, pese a ser frío, es bastante seco, lo mismo que su verano, cálido y tórrido, de sol inclemente. Poco podemos decir del otoño y la primavera, ya que suelen ser estaciones muy cortas.

Calles de la Ciudad

Una vez que el viajero traspasa la Puerta del Puente, u otra cualquiera de las catorce puertas que se abren en sus murallas, descubrirá que las calles de Córdoba están llenas de recovecos, de saledizos, de balcones, de pasadizos contruidos sobre ellas, a la par que oscuras, sucias y estrechas, sobre todo las calles destinadas al comercio, ya que los artesanos colocan sus productos en ella, entorpeciendo aun más el paso. La mayor parte de las plazas de Córdoba son poco más que calles ensanchadas o se encuentran en el cruce entre dos o más travesías, y es normal encontrar en ellas a gentes de



toda ralea que allí se reúnen, que conversan, que discuten, que chismorrear, que venden o que se pelean, ya que la ciudad entera vive hacia a la calle. Para terminar de arreglar el asunto, la ciudad se encuentra bien surtida de callejones (angostos, tortuosos o sin salida) y de “casas de paso”, cedidas gratuitamente por el Concejo a una familia con la única condición de que mantengan abiertas sus puertas durante el día para que los vecinos que lo deseen entren, atraviesen el patio y pasen a una calle que discurra paralela. De todas formas, si el viajero no encuentra una casa de paso cercana, siempre puede atravesar algún solar deshabitado, muy frecuentes en la ciudad, sobre todo en la zona de la Ajerquía, aunque el paso por ellos no es del todo recomendable, ya que cuando no se han convertido en los basureros del vecindario, son el hogar de malhechores y mendigos.

No debemos olvidar que, al igual que ocurre que otra muchas ciudades del reino, toda Córdoba está descuidada y sucia. La gente arroja sus basuras y desechos directamente a la calle, convirtiéndolas en verdaderos basureros, una costumbre que no consigue remediar ni las normativas del Concejo, que multan con doce maravedíes a todo aquel que arroje desperdicios o basura y no la lleve a los muladares que se encuentran alejados de la ciudad... y si tenemos en cuenta el aspecto descuidado y mugriento que presentan algunas zonas de la ciudad, parece ser que nadie hace mucho caso a tal disposición. Además, al no contar con ningún tipo de pavimento, las calles se convierten en auténticas polvaredas durante el verano o y en enormes lodazales cuando llueve, formándose en ellas auténticos arroyos que bajan atravesando toda la ciudad hacia el río, llevando con ellos las inmundicias o los restos de las “necesarias” (letrinas) de los ricos, y que en no pocas ocasiones terminan obstruyéndose y formando enormes charcas pestilentes. Por suerte, rara vez el agua de consumo humano se ve afectada por estos apestosos torrentes, ya que llega a la ciudad por diversas conducciones, muchas de ellas construidas por los moros, y fluye por las muchas fuentes que alegran la ciudad. También es habitual contar con un pozo en el patio de la casa y siempre podremos recurrir a los aguadores recorren las calles llevando agua fresca en grandes tinajas de barro sobre mulas.

Ambiente Criminal

Pero no serán solo las calles y sus recovecos los que depararán amargas sorpresas al viajero, sino que deberá precaverse mucho más de los habitantes de la ciudad. Y es que grandes libertinos y criminales campan a sus anchas por las plazas y calles, protegidos en muchos casos por apellidos insignes y grandes familias. Los vecinos, cansados de tanta pelea y algarada, han denunciado a la autoridad real los “*muchos robos e furtos e muertes de onmes e fuerças de mugeres e quebrantamientos de casas e otros malefícios*”, cometidos por “*muchos malos onmes robadores e*

matadores de onmes e forçadores de mugeres e quebrantadores de casas e otros rufianes e vagamundos que andan armados con fojas e adargas e escudos e lanças e vallestas e otras armas por esta çibdat, revolviendo muchas peleas e roydos en los mercados e plaças e calles desta çibdat, e lançando muchas saetas e lanças e piedras, de que son muertos algunos vezinos e moradores desta çibdat estando en los mercados e plaças e calles, e por ello non han seydo nin son presos nin penados”. El rey ha enviado a un corregidor para atajar el problema, grave donde los haya, aunque todavía es pronto para discernir si realmente lo conseguirá o no. Y mientras, los ciudadanos sufren los desmanes y libertades de tanto malhechor y bandolero.

El Comercio

Como ya se ha dicho anteriormente, los comerciantes se agrupan según oficio en determinadas calles de la ciudad, como ocurre en la mayor parte de las villas castellanas, y al igual que sucede en ellas, Córdoba se ha especializado en unas industrias determinadas. La principal entre todas ellas es la textil, dedicada casi en exclusiva a la elaboración de paños y telas humildes confeccionados con lana de ovejas merinas, que tras pasar por los numerosos batanes del río (donde se refuerza, se tiñe y se alisa el tejido), se venden en la Alcaicería [10]. Junto a esos paños de lana, podrá encontrar el viajero tejidos de lino, de estopa, de algodón, de cañamo e incluso, si tiene algo de suerte, telas más exóticas y costosas, como la seda, el terciopelo, el tafetán, el raso y el damasco.

Tras la industria textil, le sigue el paso el trabajo del cuero, de gran importancia y de extraordinaria calidad artística, especialmente los guadamecés y esas pieles de macho cabrío curtidas a la manera de los moros y que reciben el acertado nombre de cordobanes. Una vez curtidas en las tenerías del Guadalquivir, las pieles se dedican a la fabricación de calzado, bandanas, riendas, zamarras, guantes o abrigos.

Por último, además de los tejidos y el cuero, Córdoba cuenta con hábiles artesanos dedicados al trabajo del metal (especializados en herramientas, clavos, objetos domésticos y armas blancas), de la madera (que elaboran vigas, norias, tornos, telares, muebles y carretas), y de la construcción y cantería.

Las Casas

Y ahora que hablamos de construcción, sería menester que el viajero que visite Córdoba tuviera en cuenta la especial disposición de sus casas. Aquellos que cuentan con posibles utilizan principalmente la piedra, pero lo normal es que sean de tapial (tierra amasada y apisonada) encalado sobre un zócalo de piedra con los muros interiores de ladrillo o de adobe. Las puertas, ventanas y todos los vanos que se abren al exterior se construyen con ladrillo, piedra o madera, colocando en ocasiones alguna hilera de azulejos decorativos en el alfeizar de las ventanas, que son casi inexistentes en las

plantas bajas y muy escasas en el resto de plantas, ya que lo normal es que la luz proceda del patio interior (de noche, la casa se ilumina con candiles de aceite y velas de cera o de sebo). El suelo de la vivienda es de tierra batida en la primera planta y de ladrillo o solería en las demás, con escaleras y chimeneas de piedra o ladrillos, utilizando normalmente la madera en las escaleras y en los techos, con artonados decorativos si la familia tiene con qué pagarlos. Las paredes se cubren con *paños de pared* o *paños franceses*, una especie de tapices que aíslan las estancias de la humedad y los hacen más confortables.

Las casas suelen tener de dos plantas, dispuestas de la siguiente manera: se entra por el zaguán (o por la tienda, si la casa pertenece a un artesano) y desde allí podemos subir la escalera que nos lleva al segundo piso (donde están las habitaciones privadas de los miembros de la casa) o pasar al patio interior, hacia el que se abren el reto de dependencias de la casa. El patio, que suele estar empedrado, es el centro del hogar y en una de sus esquinas, si sus dueños se lo pueden permitir, se construye un pozo de donde sacar el agua para el consumo diario. Al fondo del patio encontramos la cocina, con una enorme chimenea utilizada para cocinar en grandes ollas de cobre o para calentarse, y junto a ella un lavadero, un pequeño huerto y el corral, donde se crían animales domésticos, como gallinas o cerdos, que sirven de complemento a la alimentación diaria.

Las familias más humildes suelen vivir en corrales, pequeñas casas de vecinos de un par de habitaciones agrupadas en edificios con una, dos o incluso tres plantas alrededor de un patio central, verdadero hervidero social de la comunidad, ya que es allí donde se reúnen los vecinos del corral para discutir, para jugar o para hablar y que suelen adornar con plantas, con flores... y con los excrementos de los animales que pasan en ellos la noche.

Mesones

Los mesones son muy similares a las casas, aunque con las estancias modificadas para albergar en ellas a los muchos viajeros que hacen noche en la ciudad. El centro de un mesón sigue siendo el patio, también de suelo empedrado, al que se entra por un portal o corredor que conduce directamente desde la calle. Alrededor del patio se disponen los establos y algunas dependencias, y en un lateral del mismo encontramos el pozo y las escaleras que conducen a un saledizo de madera con baranda del mismo material que rodea todo el patio, y desde donde se pueden acceder a las habitaciones del piso superior. El piso inferior alberga las estancias privadas del mesonero y su familia, y un comedor-taberna para los clientes. Normalmente, las habitaciones que dan a la calle se arriendan a comerciantes y artesanos que construyen sus tiendas en ellas.

En el comedor-taberna del mesón, los clientes pueden comer lo que les ofrezca y cocine el mesonero, pero el único vino que les podrá ofrecer será el de la

ciudad, que cuenta con tal número de viñedos, que las ordenanzas del Concejo obligan a los mesoneros a servir únicamente vino local. Si alguno fuera sorprendido sirviendo vino extranjero se le requisarán sus tinajas y odres, que serán rotos públicamente en la plaza de San Salvador [39] (para gran regocijo de los críos, que suelen lamer todo el vino que pueden). Algunos mesoneros llegan aún más lejos y solo venden el vino que ellos mismos producen: el viajero podrá distinguir estos mesones por la rama que colocan sobre la puerta de la taberna.

Alimentación

Tanto en los mesones como en las casas, la alimentación básica de los cordobeses se compone de leche, huevos, pan, vino y aceite de oliva. Además de estos alimentos, las familias humildes consumen legumbres (garbanzos y judías), vegetales (puerros, espinacas, aceitunas y zanahorias) y frutas (ciruelas, sidras, endrinas, higos, manzanas, granadas y naranjas), todas ellas procedentes de las muchas huertas que rodean la ciudad y que se venden diariamente en las principales plazas de Córdoba.

Cuando se lo pueden permitir, la dieta se enriquece con guisos de cordero, albóndigas (de carne y culantro), cordero con miel, carne de caza (tortolas, perdices, conejos o venados) o pescado, ya sea de Sevilla (traído en un barco *“yente y viniente”*) o del Guadalquivir, el Guadiato y el Bembézar (anguilas, barbos, sábalos, bogas y albures), que se suele tomar adobado, o sea, estofado con un fondo de plantas aromáticas. Naturalmente, estos platos son mucho más comunes en las mesas de las familias pudientes.

Y en cuanto a postres, los cordobeses acostumbran a echarse al colete hojuelas o pestiños (pequeñas masas de harina y huevos batidos fritas y emborrizadas en azúcar o miel), además de rosquillas de almendras, nueces y piñones con miel.

Para cerrar el apartado de comidas, y como nota curiosa, comentar que los judíos acostumbran a comer nabos, siempre sin tocino y con comino, col guisada y hormigos (un guiso de almendras machacadas, pan rallado y miel).

Los Cordobeses

Por último, no podemos terminar esta reducida visión de la ciudad de Córdoba sin referirnos a sus habitantes, los cordobeses, que fueron vistos así por un insigne caminante: *“los cordobeses son bien, formados, de color trigueño o moreno por lo general, gallardos y buenos jinetes; y disfrutando de un cielo despejado, de un clima meridional apacible y risueño y de un sueño feracísimo, son vivos, alegres, ingeniosos, de imaginación ardiente, ponderativos, amantes del lujo y de la vida libre y aventurera, frugales, presuntuosos, poco dados al trabajo, enemigos de la profesión militar, y nada hospitalarios ni benéficos aún con los consanguíneos”*.

En resumen, una ciudad alegre, vividora, perezosa y tacaña...

Murallas y Puertas

Las murallas de Córdoba, construidas por los árabes sobre los cimientos de la antigua fortificación romana, han sido ampliadas, reparadas y reconstruidas decenas de veces desde la reconquista de la ciudad, y lo seguirán siendo durante muchos más años, ya que son el principal baluarte defensivo con que cuenta la ciudad a la hora de enfrentarse al cercano enemigo granadino. Para mantenerlas en perfecto estado, los monarcas conceden dinero, el Concejo establece impuestos, y algunos obispos otorgan indulgencias a todos aquellos que cooperen en su reconstrucción, ya sea con su trabajo o su limosna.

Miden entre 4 y 15 metros de altura, según la zona, y posee treinta torres, cuadradas o circulares. Se encuentra almenada y cuenta con un camino de ronda interior (está prohibido levantar casas apoyadas en la muralla, tanto por fuera como por dentro del recinto fortificado) y un adarve superior que la rodea y al que se puede acceder gracias a las diferentes escaleras al aire con que cuenta.

En la muralla se abren además dieciocho puertas (cuatro de ellas interiores, que comunican la Villa y la Ajerquía) que se remontan a la época de dominio musulmán y algunas incluso al buen hacer de los romanos. Todas están defendidas por torres y son guardadas personalmente por los jurados de la ciudad que tienen la obligación de abrirlas al amanecer y de cerrarlas al llegar la madrugada (alrededor de las 11-12 de la noche), incluso las puertas que unen la Villa y la Ajerquía. Las puertas de la ciudad de Córdoba son:

- **Puerta del Puente [A]:** Se trata de la única entrada que posee la ciudad desde el sur. Situada justo enfrente del Puente Viejo [50], fue construida en época romana y reconstruida en diferentes ocasiones durante los siglos posteriores. Es la puerta más importante de Córdoba, ya que es el paso obligado de todo el tráfico de viajeros y mercancías procedentes de la Andalucía cristiana. Por eso, junto a la puerta se sitúa la Casa de la Aduana, donde se recaudan los derechos del almojarifazgo de Córdoba y que cuenta incluso con celdas destinadas a todos aquellos que se niegan a pagar el tributo. La puerta está decorada con las armas de Castilla y las de Córdoba esculpidas en piedra.
- **Puerta de los Sacos [B]:** Esta pequeña puerta, poco más que un arco que une dos torres, está situada en la esquina meridional de la huerta de los Reales Alcázares [4]. Por ella se introducen las provisiones y viandas que serán utilizados en el alcázar, incluyendo los sacos de harina que le han dado el nombre. Es la única puerta, exceptuando la que conduce a la noria de la albolafia, que permite

acceder directamente desde el exterior de la ciudad a los Reales Alcázares, por lo que está fuertemente defendida.

- **Puerta de Sevilla [C]:** Esta puerta, protegida por una gran torre albarrana cuadrada, marca el inicio del camino que conduce a Sevilla.
- **Puerta de Almodóvar [D]:** Este arco de herradura flanqueado por dos pequeñas torres cuadradas marca el comienzo del camino que conduce al cercano pueblo de Almodóvar. Junto a la puerta hay instalada una horca, de la que suele colgar el cadáver de algún criminal, muy cerca del fonsario de los judíos, el cementerio que utilizan al ser el más cercano a la judería [25].
- **Puerta de Gallegos [E]:** Esta puerta, flanqueada por dos columnas y adornada en su parte superior con las armas de Castilla y los escudos de Córdoba, recibe su nombre de los descendientes de los soldados gallegos que acompañaron a Fernando III en la conquista de la ciudad, asentados en buena parte en esta zona de la ciudad y dedicados ahora a trabajar como porteadores, trasladando bultos de un lado a otro de la ciudad por una pequeña cantidad de dinero. La plaza interior que rodea la puerta posee algunos comercios y hospederías y junto a la puerta, en su parte exterior, se levanta una torre albarrana, a cuyos pies es costumbre resolver los duelos (tradición que no desaparecerá en siglos).
- **Puerta de Osario [F]:** Junto a la puerta, y dándole nombre, se encuentra un osario o cementerio, construido, según dicen algunos, sobre otro cementerio mucho más antiguo [54]. La puerta está flanqueada por dos esbeltas torres defensivas.
- **Puerta del Rincón [G]:** Llamada así por estar situada en la confluencia de dos lienzos de muralla, uno de la Villa y otro de la Ajerquía, la Puerta del Rincón es un simple arco con los escudos de la ciudad pintados encima. Para llegar a ella desde el exterior hay que bajar por una larga y empinada cuesta.
- **Puerta del Colodro [H]:** Por esta puerta, que recibió el nombre de uno de los caballeros que tomaron la ciudad, entran la mayor parte de las mercancías procedentes del norte de la ciudad, principalmente de la sierra. Delante de ella se suelen congregarse los chicuelos de los barrios de Santa Marina y San Lorenzo para disputar guerras de pedradas que han alcanzado fama en toda la ciudad.
- **Puerta Excusada [I]:** Aunque el nombre proviene de su ubicación (una zona de la muralla donde se forma un amplio rincón que oculta la puerta), la leyenda le atribuye otra procedencia: se dice que fue construida en tiempos de los árabes para entrar por ella a la ciudad los carneros para el matadero, a pesar de la oposición del califa que veía en ella un punto débil de la muralla. Finalmente, cuando los cristianos la usaron (junto a otras) para tomar la ciudad, el rey exclamó: “¡Bien lo dije que era excusada esa puerta!”. Normalmente se encuentra cerrada.

La Mezquita-Catedral de Córdoba

“El tiempo que los moros la tuvieron en su poder, asentaron en ella los reyes sus sillas, y la casa real [castellana] la quitaron mucho de su hermosura y belleza, como gente que no sabe de arquitectura ni de edificios ni se precia de algún primor.”

Historiador Anónimo (Siglo XVII)

Nota: En este suplemento no se distinguen los términos “Catedral”, “Mezquita” o “Mezquita-Catedral”, y aunque en la época actual todas estas denominaciones se utilizan de forma cotidiana (mal que les pese al obispado), recuerda que en la Baja Edad Media se empleaba un único nombre, Catedral, y que los únicos que se atreven a llamarla de otras formas son los moriscos de la ciudad (siempre y cuando no hubiera cerca ningún cristiano).

Precedentes y Construcción

La historia del terreno en el que se asienta la mezquita-catedral de Córdoba es larga, compleja y se remonta a épocas anteriores a la llegada de los árabes a Córdoba. El solar que ahora ocupa el edificio era en principio nada más que una hondonada, grande y larga, utilizada por los primeros cordobeses para echar en ella sus desperdicios o enterrar a sus muertos. Pero un buen día apareció por allí Salomón, hijo de David, acompañado de algunos de sus criados djinn, y al divisar el barranco se detuvo y le dijo a los genios: “Rellenad y nivelad este lugar, pues aquí se alzará algún día un templo en el que se rendirá culto al Dios Altísimo”. Los genios se pusieron a trabajar y tras terminar de alisar el terreno, Salomón les ordenó construir allí una lujosa sinagoga, a la que acudieron rabinos de todo Israel para guardar en su interior las leyes de la Toráh y los libros de los Salmos.

Tras conquistar la Bética, los romanos destruyeron esta sinagoga (legendaria, por supuesto), edificando en su lugar un templo a los dioses principales de Roma, transformado siglos después en la concurrida basílica visigoda de San Vicente, una iglesia destinada al culto cristiano hasta la llegada de los musulmanes en el año 711.

En eso estamos cuando Abderramán I, el primer emir independiente de Al Andalus, recibe la visita de un ángel mientras pasea por la sierra de Córdoba, que le ordena la construcción de una mezquita que rivalice incluso con el templo de la Kaaba en La Meca, que fuese el templo más espléndido de todo el mundo. Al día siguiente, Abderramán reúne al Consejo de sus visires y acuerda la construcción de la mayor mezquita de Occidente, y como desea edificarla cerca del río le compra la basílica de San Vicente a los mozárabes (que aún seguían utilizándola). El primer día de la luna de rabi al-awwal del año 170 de la hégira (31 de agosto del 786) comienza su construcción, que se terminará siete años más tarde.

La Mezquita Islámica

Mientras los musulmanes dominaron Córdoba, el recinto que albergaba la gran mezquita aljama se fue ampliando conforme crecía la ciudad (a mayor población, mayor espacio para el culto). Aunque mantuvo la planta cuadrada, la mezquita se alargó hacia el sur en varias ocasiones, añadiendo más naves, más arcos y más columnas, y decorando el mihrab y la maqsura con nervios, mosaicos bizantinos y relieves con versículos del Corán. La primera de estas intervenciones la realizó Abderrahman II (entre el 833 y el 848) y la segunda es la de Al-Hakem II (971-976), la más lujosa, que contó incluso con maestros traídos expresamente desde Bizancio.

La última ampliación que sufre la mezquita tiene lugar en el año 987 cuando Almanzor, el caudillo de Hisham II, amplía hacia el oeste el edificio. Esta obra fue realizada por esclavos cristianos, prisioneros de guerra de Almanzor (encargados también de traer las campanas de la catedral de Santiago de Compostela para convertirlas en lámparas para la mezquita), supervisada personalmente por él (se dice que incluso trabajó con sus propias manos para terminar la ampliación cuanto antes). Fue tanta la presión ejercida por el caudillo para concluir las obras, que el buey utilizado para transportar las nuevas columnas cayó fulminado al suelo tras acarrear la última, reventado por el cansancio.

Esta será la mezquita que conocerán los cristianos cuando lleguen a Córdoba: un edificio con 19 naves, 36 tramos, decenas de lámparas, un exquisito y lujoso mihrab, una brillante maqsura y un número casi infinito de columnas, de todos los colores y texturas conocidas (muchas de ellas reaprovechadas de antiguos palacios romanos y visigodos), colocadas por todas partes: en la mezquita, en las puertas, en el patio de abluciones, en el alminar...

La Catedral Cristiana

Los cristianos entran en Córdoba el día de San Pablo y San Pedro (29 de junio) del año 1236 y su primera actuación dentro de la ciudad será colocar sobre el alminar de la mezquita una gran cruz, derribando la media luna que coronaba la cúpula de bronce de la torre. A continuación varios obispos, acompañados por sacerdotes y por el rey Fernando III purifican el templo, santificándolo con agua bendita y sal, convirtiendo la antigua mezquita en la nueva Catedral de Santa María.

Durante la Baja Edad Media, el aspecto interno del edificio sufre multitud de cambios, sobre todo con la construcción de numerosas capillas y enterramientos (que se multiplicaron durante el siglo XVI). La primera de todas ellas sería la Capilla de Villaviciosa, utilizada como capilla mayor de la catedral. Detrás de ella, Enrique II de Castilla ordenará construir en el año 1371 la Capilla Real,

decorada completamente con yeserías de tradición mudéjar que se inspiran en los trabajos de los maestros nazaríes de Granada.

La parte externa de la catedral también sufre algunos cambios, ya que Alfonso X ordena derribar todas las tiendas y casa-tiendas de los alrededores del edificio (algunas incluso adosadas a sus muros) para poder realzar de esta forma la belleza y grandiosidad del monumento.

Lugares de Interés de la Mezquita-Catedral:

- **Corral de la Iglesia:** En el patio o corral de la catedral todavía se conservan algunas fuentes de las utilizadas en época islámica para limpiar el cuerpo antes de entrar a orar al recinto. En la Baja Edad Media se han plantado junto a ellas naranjos y enormes palmeras (además de un huerto). Rodeando el corral se encuentra el claustro, utilizado de cementerio por los nobles cordobeses que no disponen del dinero necesario para ser enterrado en el interior. Y bajo el corral está el aljibe, una enorme cisterna subterránea de 14,5 m de lado sostenida por cuatro pilares con arcos de medio punto y bóvedas de crucería, lugar a donde convergen buena parte de las aguas subterráneas que llegan a la ciudad procedentes de la sierra. También se dice que los moros usaron el aljibe como mazmorra para cautivos, aunque nadie sabe para quien.
- **Torre:** La torre de la catedral de Córdoba está construida en piedra y adornada con celosías de mármol. Son dos cuerpos prismáticos horadados por dos rampas que suben por su interior hasta llegar a un pináculo cubierto de bronce sobre el que se asienta una estatua del arcángel Rafael colocada allí para proteger a la ciudad de las epidemias (véase *Tradiciones y Costumbres Mágicas*). La torre sirvió de modelo a otras, como la Giralda de Sevilla o la torre de la mezquita Kutubiyya de Marrakech.
- **Capilla de San Pedro (a):** Se trata del espacio más lujoso de la catedral, ya que en la época musulmana era el mihrab de la mezquita: el lugar donde se guardaba el Corán y hacia el que dirigían sus oraciones los creyentes ya que se encuentra orientado hacia La Meca (bueno, la verdad es que no, ya que el mihrab de la mezquita cordobesa está desviado un poco hacia el sur, como ocurre con la mezquita aljama de Damasco). La entrada al mihrab es diminuta si la comparamos con la grandeza de la maqsura, la nave cubierta por tres enormes cúpulas que se encuentra frente a él, un espacio reservado para los califas, su familia y los visires, separados del resto del pueblo por una verja. A pesar de la transformación del lugar en capilla de San Pedro, propiedad de los Méndez de Sotomayor, el antiguo mihrab todavía conserva restos de su antiguo esplendor que ni siquiera las cruces y las pinturas han podido ocultar.
- **Capilla Real (b):** fundada por Alfonso X el Sabio y terminada por el rey Enrique II, en ella descansan los restos de los reyes Fernando IV y Alfonso XI, rodeados de yeserías y arcos ciegos decorativos de tradición almohade que cubren las paredes por completo. La capilla está cubierta por una bóveda de nervios de fabricación mudéjar muy similar a la de la mezquita almohade de Sevilla.
- **Tesoro de la Catedral (c):** En esta capilla se custodian los objetos más valiosos de la catedral, como libros miniados, cálices, vestiduras o reliquias, destacando entre todas el trono de Almanzor, un mimbar (o púlpito) de siete escalones realizado en marfil y decorado con toda clase de figuras (a pesar de la prohibición coránica). Algunos lo llaman el “Carro del Almanzor”, ya que parece estar apoyado sobre cuatro ruedas.
- **Pasadizos:** Toda Córdoba sabe que debajo de la mezquita se extienden numerosos pasadizos subterráneos que la comunican con multitud de lugares de dentro y de fuera de la ciudad (como la torre de la Calahorra [51], la de la Malmuerta [42] o los Reales Alcázares [4]), una intrincada red de túneles que ocultan criptas, sótanos y mazmorras y que permiten al viajero avisado trasladarse por toda la ciudad sin ser visto.
- **Columna del Cautivito (d):** De esta columna de jaspe negro (según se entra por la Puerta de las Palmas, la cuarta a la izquierda) se cuenta una extraña leyenda: en ella hay esculpida una pequeña y tosca cruz que dicen fue realizada con la uña por un cristiano que estuvo encadenado y preso a la columna. Cuando los moros se dieron cuenta de lo que el cristiano había hecho dentro del recinto sagrado de la mezquita lo mandaron ahorcar inmediatamente. Tras la conquista cristiana, la cruz fue encontrada y se rodeó con un pequeño altar que todavía puede visitarse.
- **Capillas Cristianas de la Catedral:**
 - **Capilla de Nuestra Señora de la O (e).**
 - **Capilla del Corpus Christi (f):** Propiedad de los Ríos.
 - **Capilla de San Clemente (g).**
 - **Capilla de Vasco Alfonso de Sosa (h).**
 - **Capilla de Santa Lucía (i).**
 - **Capilla de San Felipe y Santiago (j):** Propiedad de los Fernández de Córdoba.
 - **Capilla de San Ildefonso o de los Obispos (k).**
 - **Capilla de San Miguel (l).**
 - **Capilla de San Acacio (m):** Propiedad del obispo de Córdoba.
 - **Capilla de la Trinidad (n).**
 - **Capilla de Nuestra Señora de las Nieves (o).**
 - **Capilla de San Simón y San Judas (p):** Propiedad de los Méndez de Sotomayor.
 - **Capilla de San Agustín (q).**
 - **Capilla de San Ambrosio (r).**

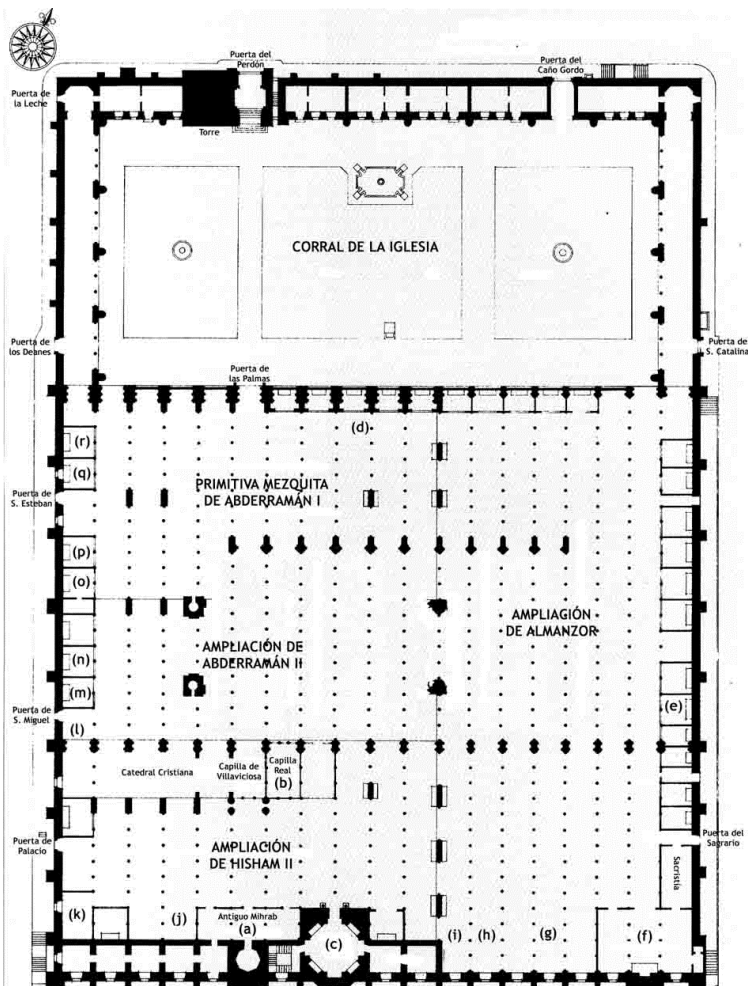
El Cabildo Catedralicio

Tras la conquista, Córdoba se convierte en sede de un obispado adscrito al arzobispado de Toledo. Junto al obispo y bajo sus órdenes se sitúa el cabildo catedralicio, una agrupación de veinte canónigos (dignidades de la Iglesia), diez racioneros (clérigos que viven de la renta de la catedral) y veinte medio racioneros (igual que los anteriores pero de categoría inferior), cuyas tareas son, principalmente, recitar las horas en la Catedral, ejercer la cura de almas de la collación de Santa María y ayudar al obispo en las tareas del gobierno. Para este último menester, el cabildo nombra entre sus miembros al:

- **Prior o Deán:** Ocupa el lugar más destacado en el coro de la catedral y en el cabildo (después del obispo) y todos sus miembros le deben obediencia, ya que el es juez en asuntos de derecho canónico.
- **Arcedianos:** Ayudan al obispo en el gobierno de la diócesis visitando iglesias, juzgando los pleitos y velando por la conducta de los clérigos. Existen tres arcedianos: el de Córdoba, el de Castro y el de Belmez, y el puesto se consideraba indispensable para todos los que deseen algún día alcanzar el obispado.
- **Maestreescuela:** Maestro de teología encargado de adoctrinar a los seminaristas en la escuela catedralicia, además de cuidar los libros de la

catedral, vigilar la lectura en el coro y redactar las cartas en nombre del cabildo.

- **Chantre o Capiscol:** Es el encargado de iniciar el canto en el coro y el que debe ordenarlo para que se realice como es debido.
- **Tesorero:** Es el encargado de vigilar el tesoro de la catedral (las cruces, cálices, ornamentos y libros que se guardan en su interior), además de velar por la limpieza de la iglesia, cuidar la iluminación, guardar el crisma, ordenar los toques de campanas y redactar el inventario de bienes de la catedral.
- **Capellán Mayor o de Santa María:** Ayudado por algunos clérigos, el capellán mayor debe atender a los feligreses que residen en la collación de la catedral.
- **Vicarios:** Jueces de derecho canónico que actúan por delegación del obispo en todo el territorio diocesano.
- **Portero:** A pesar de su nombre, el portero es una especie de policía de la iglesia, encargado de mandar a prisión a todos aquellos que no paguen el diezmo. Para poder cumplir con su trabajo, el portero se encuentra ayudado por hasta un centenar de empleados.



Collaciones de la Villa

Collación de Santa María

Esta collación, la más grande e importante de Córdoba, toma el nombre de la principal parroquia de la ciudad, la catedral de Santa María, antigua mezquita mayor. Entre sus vecinos se cuentan algunas familias de la nobleza local y numerosos clérigos, desde el obispo hasta las últimas dignidades eclesiásticas, incluyendo a los miembros de las diferentes órdenes militares (Calatrava, Santiago, Alcántara y San Juan de Jerusalén).

Lugares de Interés

- **Catedral de Santa María [1]:** Véase el cuadro anexo *La Catedral-Mezquita de Córdoba*.
- **Alcázar Real [2]:** Se trata de la primitiva fortaleza visigoda, construida por el Duque Juefredo, padre del rey Don Rodrigo, convertida luego en alcázar califal durante el dominio islámico. Tras la reconquista, el Alcázar se convirtió en residencia de la familia real de Castilla en sus visitas a Córdoba, pero con la reciente construcción de los Reales Alcázares, ha perdido su función y se ha transformado en Casa de la Moneda.
- **Casa del Obispo [3]:** El Palacio Episcopal de Córdoba, llamado por el vulgo *Casa del Obispo*, perteneció antiguamente al Alcázar islámico, pero tras la reconquista se dividió para construir en su lugar un enorme palacio embellecido con frondosos huertos y grandes corrales. Está amurallado y posee un puente voladizo que lo comunica directamente con la Catedral por encima de la calle (entrando al templo por una pequeña puerta que existe al sur de la Puerta de Palacio).
- **Reales Alcázares [4]:** Comenzados a construir por el rey Alfonso XI y terminados durante el reinado de su hijo Pedro I en el año 1359, los Reales Alcázares son la residencia oficial de los reyes durante sus estancias en la ciudad, sirviendo al mismo tiempo de baluarte defensivo para Córdoba. Se encuentran aislados del resto de la ciudad por un triple muro adicional que protege también la enorme extensión de huertas y jardines que alberga en su interior, regados por arroyos y perfumados con rosales, flores de lino y blancos lirios. El Alcázar en si es un castillo cuadrangular con muralla almenada y torres en las esquinas: la Torre de la Inquisición al suroeste, la de las Palomas al sureste, la de los Leones al noroeste, y la del Homenaje al noreste (que cuenta con un balcón para los reyes). En su interior, Alfonso XI mandó construir grandes baños de tradición árabe que se convirtieron, a finales del siglo XV, en celdas y mazmorras tras tomar posesión del castillo el Tribunal de la Inquisición. Entre el Alcázar y el río, más allá de las murallas, se extienden una frondosa

alameda, lugar preferido por los nobles para ejercitar sus caballos, en ocasiones al ritmo de la música que se interpreta desde las murallas del Alcázar.

- **Molino de la Albolafia [5]:** Este molino de agua, cuyo nombre quiere decir “de la buena suerte”, se utiliza para subir agua desde el río hasta los baños y los jardines de los Reales Alcázares. Gira continuamente y provoca un desagradable y chirriante ruido al que se ha acostumbrado la gente que vive cerca de él, aunque puede molestar bastante a todo aquel que visite la ciudad por primera vez (como le ocurrió a Isabel la Católica, que mandó desmontarla en el año 1492, durante una breve estancia en los Alcázares para recuperarse de una pequeña enfermedad). El molino se encuentra fuera de las murallas de la ciudad, pero está protegido por dos pequeñas fortalezas que se comunican con el interior gracias a una pequeña puerta.
- **Monasterio de Santa Clara [6]:** Este convento de monjas clarisas fue fundado en el año 1265 y cuenta con la protección real, lo que le exime del pago de diezmos a la ciudad. Gracias a ello es uno de los más grandes, importantes y ricos de los que existen en la ciudad. Se construyó sobre la casa en la que habitó doña Juana de Poitiers, esposa de Fernando III y madre de Alfonso X y de su hermano el infante don Luis (que nació en ella), que a su vez fue edificada sobre el patio de abluciones de una antigua mezquita, reaprovechando para ello los materiales que existían y conservando su alminar (reconvertido ahora en torre campanario) y unos baños que son utilizados como sótanos para guardar los aperos de labranza de la huerta. En el claustro principal se encuentra un enorme pozo en el que dice la leyenda que hay guardado un formidable tesoro.
- **Hospital de la Lámpara [7]:** Este hospital, cuyo nombre completo es Hospital de San Cristóbal y Santa María Magdalena, se encuentra muy cerca de la puerta de la Pescadería [R], en el linde con el adarve del río. Sus pacientes son principalmente prostitutas viejas o enfermas procedentes de la cercana Mancebía [28], que son llevadas allí por la autoridad para curarlas (y de paso intentar encauzarlas por el buen camino).
- **Hospital de las Bubas [8]:** Fundado en 1364 (tras una fuerte epidemia que se extendió por Sevilla y Córdoba) el Hospital de San Sebastián, llamado vulgarmente *el de las Bubas*, acoge a pobres y a enfermos de peste bubónica. Al no estar muy lejos del río también son llevados allí los cadáveres de todos los infelices que mueren en el agua, lo que le ha valido otro sobrenombre, el de Hospital de los Ahogados.

- **Casa de la Alhóndiga [9]:** La Alhóndiga, que se encuentra muy cerca del adarve del río, en la plaza que lleva su nombre, es un almacén municipal utilizado para guardar todas aquellas mercancías que llegan a la ciudad (si así lo desea el propietario), además de para vender trigo y cebada. La Casa también cuenta con algunas habitaciones para hospedar a los propietarios de las mercancías almacenadas.
- **Alcaicería [10]:** Esta plaza cuadrangular es propiedad real y en ella se ubican las tiendas de los artesanos que pagan sus tributos directamente a la corona, que son en su mayor parte borceguineros, zapateros, tintoreros, zurradores, oropeleros y sederos. Solo se puede entrar en ella a través de unas puertas que se cierran durante la noche. Tiene capacidad para treinta tiendas, aunque no todas están ocupadas y algunas de las que hay están muy descuidadas y sucias, a pesar de que es el único lugar de la ciudad en la que se permite la venta de paños, exceptuando los días en que se celebra una de las dos ferias anuales.
- **Cárcel del Concejo [11]:** Creada poco después de la conquista de la ciudad, la cárcel del Concejo (o del Rey o Pública) se encuentra cerca de la fachada norte de la Catedral, en una calleja, rodeada por un pequeño adarve y separada de los edificios colindantes por pequeñas barreras o callejas. Como todas las cárceles de la época, los reos viven hacinados en grandes celdas comunales llenas de suciedad, pobredumbre y ratas (así que ya saben los PJs lo que les espera si terminan allí...).

Personajes de Interés:

- **Duque don Enrique:** El rey Enrique II de Trastámara conoció a la joven doña Juana de Sousa, hija de don Vasco Alfonso de Sousa, caballero portugués y Alcalde Mayor de Córdoba, en el año 1377, durante una de sus estancias en la ciudad. El amor entre el rey y la joven fue todo un escándalo, sobre todo a raíz del nacimiento de Enrique, hijo bastardo del rey que éste no tuvo más remedio que reconocer (y de paso nombrar Duque de Medinasiona, Conde de Cabra y señor de Alcalá y Morón). Desde su nacimiento, hace ya 30 años, don Enrique vive en Córdoba, aquejado desde pequeño de graves dolencias, cuidado en todo momento por su madre, enclaustrada junto a su hijo por la vergüenza de haber sido amante del rey. Muchos de los que conocen a don Enrique le pronostican una temprana muerte.
- **Don Fernando González Deza:** Nacido en Toledo, Fernando González Deza llegó a la ciudad en 1398 tras ser elegido Obispo de Córdoba, ganándose en poco tiempo el afecto de los cordobeses, que ven en él a un santo en vida. Y aunque es cierto, ya que el obispo lleva una vida dedicada plenamente a sus fieles y a la meditación, también es verdad que en su juventud fue un poco tarambana y teme que cuando muera (lo que sucederá en el año 1424), San Pedro le de un repaso por sus pecados anteriores y lo tenga un tiempo sufriendo en el Purgatorio. De ahí su comportamiento pío, casi obsesivo, y su empeño en acabar de construir la capilla de San Acacio de la catedral (m), donde será enterrado y donde se celebrarán numerosas misas por su alma.
- **Alonso Ruiz:** Médico y cirujano reputadísimo en la ciudad que a pesar de su avanzada edad todavía ejerce su profesión en la medida de sus posibilidades. Cuando se lo permite el oficio, Don Alonso, como le llaman sus pacientes de confianza, se encierra en su habitación y escribe lentamente el libro de sus memorias, donde refleja todo su saber y sus experiencias como médico personal del papa Bonifacio IX.

Ideas de Aventuras:

- El duque don Enrique no está enfermo, ni mucho menos: está siendo envenenado lentamente (con pequeñas cantidades de plomo en la comida) por personas cercanas a la Corona que no desean que el bastardo declare en el futuro derechos al trono que no posee. Pero Alonso Ruiz, amigo de doña Juana de Sousa, se ha percatado de que algo no marcha como debiera en la “enfermedad” de don Enrique y sospecha de alguien del servicio... Para demostrar si sus sospechas son ciertas, y con el permiso de doña Juana, ha contratado a un grupo de hombres sigilosos y avisados (se supone que los PJs) que le ayuden a encontrar al envenenador y a los que le estén pagando.
- Un amigo de los PJs (o incluso un PJ) ha sido encerrado en la Cárcel del Concejo [11] por un delito que puede que haya cometido o puede que no. Lo cierto es que los personajes desean sacarlo de allí, ya sea por necesidad o por afecto, y la tarea puede ser tan difícil o tan fácil como lo desee el DJ: alguaciles sobornados, escaladas nocturnas, motines carcelarios o incluso esperar al último momento, cuando el preso sea llevado al cadalso de la Puerta de la Pescadería [R]...
- Ha llegado a la ciudad un rico mercader de paños y se ha hospedado junto a su sobrino en la Casa de la Alhóndiga [9]. El sobrino, heredero universal de su tío, cree llegada la hora de adelantar acontecimientos y piensa contratar los servicios de un grupo de tipos sin escrúpulos (los PJs) para que le den matarile al mercader mientras duerme... Lo que puede no ser tan sencillo, ya que la Casa de la Alhóndiga cierra sus puertas al anochecer y está permanentemente vigilada por un grupo de alguaciles de espada. Puede ser que a los PJs no les vaya el rollo de “asesinos a sueldo”: si es así, el sobrino puede que los engañe contándoles alguna trola sobre lo malo que es su tío y los tratos que tiene con el demonio...



Collaciones de San Juan y de Omnium Sanctorum

En estas dos collaciones de Córdoba habitan principalmente miembros de los altos estamentos de la sociedad, ya sean nobles o burgueses, además de buena parte de los miembros de la orden militar de San Juan de Jerusalén. Sus calles son principalmente residenciales y cuenta con muy pocas tiendas o zonas comerciales, y las que hay se sitúan cerca de la Puerta de Almodóvar.

Lugares de Interés:

- **Iglesia de San Juan de los Caballeros [12]:** Construida sobre una antigua mezquita (de la que se conserva todavía el antiguo alminar, transformado ahora en campanario), la Iglesia de San Juan cobija en su interior la casa-fortaleza de la orden militar de San Juan de Jerusalén, además de un hospital exclusivo para sus caballeros. Desde esta fortaleza, los caballeros sanjuanistas se encargan de mantener vigilado todo el camino entre Córdoba y Sevilla, una tarea que le fue encomendada por Fernando III. En la nave mayor de la iglesia, en una urna, se guarda la milagrosa imagen de Nuestra Señora del Socorro (véase el capítulo *Tradiciones y Costumbres Mágicas*).
- **Morería [13]:** En la Morería de Córdoba, llamada también Calle de los Moros, se encuentran las casas de los moriscos o mudéjares, musulmanes que viven en territorio cristiano, y que cuentan incluso con una mezquita para sus rezos. A pesar de que la

mayoría de ellos vivan en esta zona, los moriscos cordobeses tienen mayor libertad que los judíos y no es raro encontrar alguna vivienda morisca repartida por otras zonas de la ciudad (para más información sobre los moriscos véase la sección de *Población y Sociedad*).

- **Monasterio de la Trinidad [14]:** Este monasterio, propiedad de los monjes trinitarios, es uno de los primeros conventos de la ciudad, fundado por el propio rey Fernando III en el año 1241. Con los años ha adquirido una gran importancia, ganado a medias por el respeto y a medias por la influencia que ejercen sobre buena parte de las familias nobles que viven en esta collación.

Personajes de Interés:

- **Maestro Mahomat:** Arquitecto, trujamán y alarife morisco nacido en Córdoba, ciudad en la que ha vivido toda su ya larga vida. Versado en diferentes ciencias y conocedor de multitud de idiomas (ha traducido al portugués la obra del árabe al-Razi) el Maestro Mahomat es conocido por buena parte de los sabios de diferentes reinos cristianos y musulmanes. Algunos incluso han realizado largos viajes para poder discutir o comentar con él algún aspecto de sus escritos y obras.
- **Don Rodrigo de Vargas:** El hijo mayor del caballero don Juan de Vargas, don Rodrigo, se ha ganado fama de violento e impulsivo, ya que, a pesar de sus veinte años recién cumplidos, se ha batido en duelo en más de una ocasión y ha violado a un número similar de muchachas, aunque la enorme influencia de su padre ha conseguido proteger a su hijo. Pero

los desmanes del joven Rodrigo parece ir a más y muchos dicen que llegará pronto el día en que ni siquiera su padre pueda protegerlo de una visita al verdugo...

- **Doña Elfa de la Torre:** Parece que el tiempo no afecta a doña Elfa de la Torre, esposa del comendador de San Juan en Córdoba. Aunque ya ha cumplido los cuarenta, su piel sigue siendo tersa, sus largos cabellos dorados y su belleza frágil y lánguida se mantiene. Algunos hablan de brujería y otros de tratos infernales. Ni unos ni otros tienen razón, aunque su hermosura no es del todo humana, y es que por las venas de doña Elfa corre sangre de duendes y hadas ya que su madre fue violada por un sátiro, llevándose avergonzada el secreto a su tumba. Doña Elfa sólo sabe que algunas noches la asaltan sueños y visiones extrañas que procura mantener en secreto, ya que teme que la tomen por loca. Pero más pronto o más tarde alguien se enterará de la verdadera naturaleza de doña Elfa, ya que su padre biológico la busca para llevársela consigo al bosque, al lugar al que pertenece...

Ideas de Aventuras:

- Una vieja alcahueta (y algo bruja) se ha enterado, gracias a sus hechizos, del secreto que oculta doña Elfa y ha decidido convertirla en su sirviente y en su discípula. Y es que, al ser su padre un sátiro, doña Elfa es una criatura irracional y por tanto no necesita componentes para lanzar sus hechizos. Para ello planea raptarla y mantenerla oculta en el sótano de su casa durante una semana, el tiempo necesario para atar su voluntad y convertirla en una esclava fiel. Su marido puede ponerse en contacto con los personajes ya sea para cuidar de su mujer tras recibir un soplo (¡cuidado con los PJ enamoradizos!) o para buscarla en el caso de que el plan de la alcahueta se lleve a cabo finalmente.
- Don Rodrigo de Vargas ha encontrado finalmente la horma de su zapato: tras dejar un muerto en una riña, el joven fue apresado por un grupo de alguaciles de espada que lo han conducido a la Torre de los Donceles, de donde se dice que solo saldrá camino del cadalso. Su padre, Juan de Vargas, sabe que ya no puede hacer nada, que ha agotado todas sus influencias, y ha decidido contratar a un grupo de PJs valerosos, dejando en sus manos la resolución de sus problemas: ¿querrán los PJ asaltar la Torre y sacar al joven de allí? ¿Buscarán a un cabeza de turco al que culpar de la muerte (nadie dijo que realmente fuera Don Rodrigo el asesino)? ¿Lo rescatarán cuando se encuentre camino de la picota?
- Ha llegado a la ciudad un sabio francés, ya anciano, que contrata a los PJs como sus guardaespaldas mientras dure su estancia en la ciudad. Ha venido a conocer al Maestro Mahomat, pero, por desgracia,

al llegar a su morada, descubren que el Maestro ha desaparecido... El francés, consternado, le pagará una buena suma a los PJs si encuentran al viejo morisco. El sabio puede haber sido raptado, o quizás se ha perdido, o está de viaje, o que haya sido torturado y asesinado para averiguar alguna información que sólo él sabía, o puede que todo lo anterior a la vez.

Collaciones de San Nicolás de la Villa y San Miguel

Estas collaciones, llenas de huertos y de corrales, deshabitadas en buena parte, han sido las elegidas por la alta nobleza y por los ricos burgueses para situar en ellas sus grandes palacios y sus mansiones llenas de patios y jardines. Las dos collaciones son barrios residenciales, con pocos comercios, y cuentan con las calles más amplias y la mayor parte de solares vacíos de la ciudad.

Lugares de Interés:

- **Iglesia de San Nicolás de la Villa [15]:** Lo más llamativo de esta iglesia, aún por terminar (aunque se usa para el culto), es su torre octogonal pero de base cuadrada, adornada con dos gárgolas con las inscripciones "*Paciencia*" y "*Obediencia*". Algunos dicen que las gárgolas son dos ladrones transformados en piedra cuando intentaban robar en la iglesia y otros aseguran que fueron colocadas allí por el obispo tras recibir las quejas de un noble ya que desde la torre podía verse el interior de su casa (una hermosa forma de decirle que "ajo y agua").
- **Colegiata de San Hipólito [16]:** Esta iglesia colegial y el monasterio que la rodea fue fundada por el rey Alfonso XI de Castilla en agradecimiento por su victoria en la batalla del Salado (1340) y consagrada a San Hipólito, santo por el que el rey sentía una especial devoción al haber nacido el día de su festividad. Pocos años después, tras ser convertida en colegiata por el papa Clemente VI, el rey decidió celebrar en ella los oficios divinos en memoria de sus antecesores y colocar en la capilla mayor el sepulcro de su padre Fernando IV y el suyo propio (lo que no se hizo esperar, ya que murió de peste no mucho después). En la actualidad, los celos entre los monjes de San Hipólito y el obispo solo han conseguido retrasar los deseos del monarca, y su cuerpo y el de su padre todavía descansan en la Capilla Real de la Catedral, esperando que termine la disputa entre los religiosos... (los monjes de San Hipólito conseguirán finalmente la autorización para trasladar las tumbas reales en el siglo XVII, y aún así lo harán en secreto, de noche y en silencio, una procesión iluminada solo por velas).

- **Hospital de los Huérfanos [17]:** Fundado tras la conquista, el Hospital de Santa María de las Huertas, llamado también de los Huérfanos, se encarga de recoger expósitos, huérfanos e hijos no deseados. En un principio, los niños eran depositados en la Puerta de la Leche de la Catedral, donde el Cabildo tenía habilitadas unas cunas, pero tras ocurrir allí un accidente (un pareja de cerdos, de los que suelta el Concejo de madrugada para limpiar las calles, se colaron en la Catedral y se merendaron a un par de críos) la inclusa fue trasladada al Hospital de los Huérfanos. El futuro de estos niños es incierto, aunque la mayoría suelen ser adoptados, normalmente mediante contrato, por familias ricas para hacerles trabajar como pajes o criados en sus casas, lo que mejora el nivel de vida que tienen en el Hospital (muchas familias humildes acostumbran por ello a dejar allí a sus hijos para darles la oportunidad de tener un futuro mejor). Actualmente, el hospital también acostumbra a recoger peregrinos, lo que se debe en parte a una leyenda que circula por la ciudad y que muchos tienen por cierta: y es que se dice la hermosa pintura de la Virgen que guarda la iglesia del hospital apareció en la pared de la habitación que el hospital cedió a dos misteriosos peregrinos que llegaron una noche tormentosa y que desaparecieron a la mañana siguiente sin dejar rastro.
- **Plaza de las Tendillas de Calatrava [18]:** En esta pequeña plaza, repleta de multitud de pequeñas tiendas y mesones, se encuentran las casas de hospedaje y el convento de la Orden de Calatrava en Córdoba, según la propia disposición del rey Fernando III. Los calatravos son la orden militar más poderosa y más importante de toda la región, capaces de enfrentarse incluso al Concejo y a al Obispado, propietarios de los castillos de Priego, Belmez, Cuzna, Carcabuey, Zambra, Tiñosa, Albendín, Cabra y Villafranca. Pero también es cierto que sus miembros serán siempre los primeros en acudir a la frontera y los últimos en abandonarla, y si es necesario coger las armas, lo harán sin vacilar, luchando si fuera menester junto a sus tradicionales enemigos, los caballeros de la Orden de Santiago.
- **Iglesia de San Miguel [19]:** Esta enorme y rotunda iglesia, de gran influencia románica, está consagrada al arcángel Miguel y se tardó más de un siglo en terminarla. Fue construida encima del solar ocupado por una antigua iglesia mozárabe y algunos aseguran que antes fue un importante edificio de los romanos, probablemente la Casa del Senado, donde se dice que se guardaban ocultos en grandes criptas los tributos al César...
- **Hospital de San Zoilo [20]:** Construido sobre la casa en la que vivió el mártir romano San Zoilo, el hospital se destina principalmente a recoger a pobres y mendigos y darles, aunque sea durante unos días, un lugar seco donde dormir y algo de

comida caliente que llevarse a la boca. Dentro de la capilla del hospital, en el lado del evangelio, se encuentra un pozo, lugar al que se dice que fueron arrojados los riñones del santo cuando fue martirizado (véase *Tradiciones y Costumbres Mágicas*).

Personajes de Interés:

- **Doña Leonor López de Córdoba:** Hija del antiguo maestre de Calatrava, don Martín López de Córdoba (seguidor del rey Pedro I y ajusticiado por Enrique de Trastámara en Sevilla tras huir con los hijos del rey a Carmona), Doña Leonor tiene un alma caritativa que le llevó a acoger en su propia casa a muchos de los niños judíos que quedaron huérfanos tras el asalto a la judería del año 1391. Muchos de los niños han crecido lo suficiente para abandonar la casa, así que la anciana dedica ahora su tiempo a escribir sus memorias, sobre todo la época en la que sirvió en el séquito de la reina doña Catalina de Lancaster, esposa de Enrique III.
- **Padre Jerónimo:** Hace algunos años, el padre Jerónimo era canónigo de la Colegiata de San Hipólito, pero tuvo la mala ocurrencia de meterse en medio de una lucha entre varias familias nobles de la ciudad, lo que le valió el destierro por parte del Obispo (la única manera que le quedó de salvar la vida al sacerdote y contentar a las familias). Jerónimo comenzó entonces una serie de viajes que le llevaron por el Egeo, Grecia, Constantinopla, Siria, Palestina, Egipto y el norte de África, en los que le fueron revelados grandes secretos (¿magia?). Su tiempo de ocio lo dedicó a escribir su *Descriptio Cordobae*, un libro donde se describe la ciudad que le vio nacer y a la que tanto añoraba. Hace algunos meses ha regresado con un nombre diferente a Córdoba, hospedándose en una pequeña casa cerca de la colegiata, aunque sabe que si es descubierto, le espera prisión perpetua (o algo peor si le echa la mano encima algún miembro de las dos familias).
- **Luis Sánchez:** El Corregidor del Rey, Luis Sánchez, tiene sus casas cerca de la iglesia de San Miguel, y desde allí camina todas las mañanas hasta las Casas Consistoriales en la collación de Santo Domingo, donde trabaja hasta el anochecer. Es un hombre serio, rutinario, al que no se le conoce vicio alguno, gran enemigo de judíos y moriscos, a los que, si por él fuera, confinaría aún más o incluso expulsaría de la que considera su ciudad.

Ideas de Aventuras:

- Alguien pretende asesinar al Corregidor: aprovechando que todos los días se dirige a las Casas Consistoriales por el mismo camino, un grupo de mercenarios de otra ciudad planea tenderle una emboscada al pasar por una callejuela estrecha, y allí darle veinte o treinta puñaladas antes de que pueda siquiera sentir la primera. Los mercenarios

están pagados por un noble al que no le está gustando nada como está llevando el Corregidor la política en la ciudad, y para evitarse problemas, les ha ordenado a los mercenarios que solo hablen en hebreo y que vayan disfrazados de muccadim de la judería, para que sean los judíos los que carguen con todas las culpas. Los PJs pueden ser contratados como guardaespaldas del Corregidor por el Alguacil Mayor (que ha recibido un chivatazo) o incluso puede que sean contratados después del asesinato para que descubran a los culpables.

- El padre Jerónimo conoce la disputa que mantiene el obispo con los monjes de San Hipólito sobre los sepulcros de los reyes Fernando IV y Alfonso XI y desea aprovechar el anonimato en el que vive para zanjar el tema de una vez por todas. Para ello contratará a un grupo de gentes sin escrúpulos (los PJs) a los que otorgará un permiso falso del obispo para que se presenten de noche en la catedral y saquen los sepulcros de los reyes y los lleven, con total discreción, hasta San Hipólito (una vez que los ataúdes entren en la colegiata no habrá Dios que los saque de allí...). El problema es que, no mucho después de la salida de los PJs de la catedral, el obispo se entera del traslado y ordena a las autoridades religiosas y civiles buscar a los culpables. ¿Conseguirán llegar los PJs a San Hipólito cargando con dos ataúdes de madera? Y en el caso de que fueran atrapados, ¿creerán las autoridades que fueron pagados por un tipo que ni el obispo ni los monjes de San Hipólito conocen? Quizás, si el DJ lo desea, puede que alguien termine creyéndoles y al final se les encargue la búsqueda del tipo que les contrató...
- Ha llegado a manos de los PJs (no importa la forma, que se lo curre el DJ...), un viejo plano en el que se detallan la forma de encontrar las criptas que existen debajo de San Miguel, donde dice la leyenda que se encuentra guardado el oro de los romanos. Y ahora es cuando viene lo difícil: los PJs deberán encontrar el lugar descrito en el plano sin que nadie en la iglesia los descubra, derribar una pared o abrir un agujero para encontrar el pasadizo y sacar el oro de la cripta sin ser descubierto (eso contando con que la cripta todavía guarde el tesoro, claro).

Collaciones de San Salvador y Santo Domingo

Estos dos barrios, mayoritariamente residenciales, están mucho más urbanizados que los de San Nicolás de la Villa o San Miguel, y en ellos tienen sus casas buena parte de los descendientes de los conquistadores de la ciudad. Además, toda la zona cercana a la Puerta de Hierro es de gran movimiento comercial y mercantil, y en ella habitan algunos de los cargos principales de la ciudad junto a ricos comerciantes. Detrás de esta puerta, en la

calleja de los Matasanos, tienen abierta su “consulta” buena parte de los médicos y los barberos de la ciudad.

Lugares de Interés:

- **Iglesia del Salvador [21]:** Antes de la llegada de los musulmanes a la península, este solar estaba ocupado por la Iglesia de los Cautivos, templo de los Caballeros de San Jorge, uno de los lugares escogidos por los cordobeses para refugiarse de los soldados musulmanes de Al Rumí. Por desgracia, además de cobijo les sirvió de tumba, ya que los árabes decidieron incendiar el templo... con todos los cristianos que había dentro. Durante el califato, la iglesia se transformó en fortaleza militar, pero tras ser reconquistada recuperó su función primitiva, consagrándose a Cristo Salvador.
- **Convento de Santa María de las Dueñas [22]:** Este convento de monjas cistercienses se fundó hace relativamente poco (en el año 1370) gracias a la donación de tierras de Egas Venegas, señor de Luque y capitán del rey Pedro IV de Aragón (al menos hasta que se pasó al bando castellano con los Trastámaras). El convento es uno de los mas grandes de la ciudad y dispone, a decir de los entendidos, del claustro más lujoso de Córdoba, aunque lo desmerezca un tanto el pozo quebrado que alberga en su interior, llamado por algunos Pozo de los Diablos (véase la leyenda de *El Pozo de los Diablos*).
- **Iglesia de Santo Domingo de Silos [23]:** Esta iglesia amplia, espaciosa, con tres naves, fue construida tras la conquista sobre las ruinas de una mezquita (que a su vez se edificó en el solar de un antiguo templo romano). Fue consagrada a Santo Domingo (véase la leyenda *La Liberación de Santo Domingo de Silos*) y en ella guardan sus estatutos y libros notariales la Cofradía de Escribanos Públicos de la ciudad.
- **Casas Consistoriales [24]:** En una gran sala de la primera planta de esta antigua mansión tienen lugar todos los miércoles y sábados las reuniones del Concejo de Córdoba, a la que acuden el Corregidor junto a los alguaciles, jurados y veinticuatro. Además, en las Casas Consistoriales se guardan todos los documentos que tienen que ver con el gobierno de la ciudad (además de los bienes monetarios del mismo) y en ella tienen sus escribanías algunos de los cargos del Concejo, como el Corregidor, el Alguacil Mayor o el Mayordomo. El edificio está bien protegido por varios alguaciles de espada, que patrullan el interior y hacen guardia en la puerta tanto de día como de noche.

Personajes de Interés:

- **Juanotto Berardi:** Este boticario y médico, nacido en Génova, posee una botica en el callejón de los Matasanos junto a la Puerta del Hierro. El local se ha convertido en el punto de reunión de todos los

eruditos y sabios cordobeses interesados en las ciencias y en las artes. Berardi no suele participar ni en las conversaciones ni en los debates (en ocasiones bastante acalorados), pues prefiere escuchar las disertaciones de los contertulios mientras extrae las muelas del parroquiano de turno (lo que obliga al orador a levantar la voz para que se le escuche por encima de los gritos del “atormentado”).

- **Juan Pérez:** Conocido en toda la ciudad como el fundador de la Cofradía de Escribanos Públicos de la iglesia de Santo Domingo y el constructor de la Capilla de Nuestra Señora de la Concepción de la misma iglesia, Juan Pérez es uno de los jurados y escribanos del Concejo cordobés, además de ser una persona extremadamente religiosa, rozando casi el fanatismo.. Pero lo que sabe mucha menos gente es que no le debe lealtad al Concejo (para el que se supone que trabaja) sino al Cabildo catedralicio, que le paga buenos maravedíes a cambio de tenerle informado de todo lo que ocurre en las reuniones semanales del Concejo.
- **Alfonso Fernández de Córdoba:** Además de ser uno de los hombres más ricos e influyentes de la ciudad, Alfonso Fernández de Córdoba es el Juez de Frontera del reino de Córdoba (véase el capítulo *La Banda Morisca*), un cargo que le viene al dedillo, ya que además de fuerte y robusto, es un buen conocedor del idioma y la cultura árabes y es un guerrero experto en el manejo de todo tipo de armas, nombrado hace unos años “campeador” del rey para poder enfrentarse en su nombre con un *ghazi* granadino, saliendo vencedor del encuentro.

Ideas de Aventuras:

- El Alcaide Ordinario del Concejo ha descubierto que uno de los nobles de la ciudad se está enriqueciendo haciendo entrar en la ciudad vino barato procedente de viñedos sevillanos, práctica penada por las leyes. Ha emitido un informe que será leído al día siguiente en la sesión ordinaria del Concejo y que le valdrá al noble una fuerte multa y puede que hasta el destierro. Gracias a sus contactos, el noble se ha enterado de lo que puede ocurrirle al día siguiente, así que ha decidido contratar a un grupo de hombres que no le tengan miedo a la justicia para que entren, de la forma que sea, en el archivo de las Casas Consistoriales y roben el informe que lo culpabiliza. Sabe que el Alcaide puede emitir otro informe, pero eso le llevará un tiempo, y mientras él aprovechará para mover todos sus contactos y salir indemne de la acusación. ¿Adivinas quienes serán los tipos contratados para este sucio trabajo?
- El Alguacil Mayor de Córdoba necesita a un grupo de hombres discretos y versados en las artes del sigilo y el espionaje, ya que sospecha que entre las filas del Concejo o entre sus trabajadores se oculta un espía del obispo. No sabe exactamente quién puede ser el

que vende información a la Iglesia, pero sospecha que tiene acceso libre a todas las dependencias de las Casas Consistoriales, y pagará bien a todo el que pueda ayudarle a atrapar al soplón.

- Un jovencito de alta cuna (o incluso uno de los PJs) lleva tiempo enamorado de una doncella de noble familia. Pero cuando ya hacían planes para formalizar el asunto, el padre de la joven ha decidido recluirla en el convento de Santa María de las Dueñas (quizás para protegerla “de este mundo infame y pecaminoso que puede manchar tu virtud”). ¿Serán capaces los PJs de ayudar al enamorado a rescatar a su amor del convento y casarse con ella antes de que sea obligada a casarse con Dios? Esta idea puede ser tan simple (escalar, entrar y salir) o tan enrevesada (monjas de guardia, mercenarios a sueldo del padre, curas que se niegan a casarlos, persecuciones por dentro y fuera del convento...) como lo desee el DJ.

Collación de San Bartolomé

Tras la masiva conversión de judíos a consecuencia del asalto a la Judería del año 1391, el Concejo decidió crear una nueva collación, uniendo la Judería a la zona repoblada del nuevo barrio del Alcázar Viejo (al norte de los Reales Alcázares [4]). Pero aunque algunos conversos se han trasladado a otras collaciones, la mayor parte sigue viviendo dentro de la judería o en sus cercanías.

Esta collación cuenta con murallas propias y sólo se puede entrar a ella a través de los arcos abiertos en ellas. Las calles del Alcázar Viejo, construidas hace algunos años sobre las antiguas huertas y jardines de los Reales Alcázares, son más rectilíneas y anchas que el resto de la ciudad. A pesar de todo, y exceptuando la Judería, el resto de la collación se encuentra prácticamente despoblada: es una zona marginal, abandonada y casi vacía, en la que sólo viven ballesteros (los vigilantes de los Reales Alcázares) y algunos mendigos y vagabundos que pasan las noches en los solares desiertos.

Lugares de Interés:

- **Judería [25]:** Llamada también Malburguete, la Judería acoge a la mayor parte de los judíos cordobeses, y aunque está prohibido que habiten fuera de la Judería, muchos conversos siguen practicando sus antiguos ritos. Tras el asalto del 1391 y la conversión masiva posterior parecía que el aislamiento de la zona desaparecería, pero tras calmarse los ánimos, muchos de ellos (conversos o no) regresaron y volvieron a instalarse en ella. Otros muchos perdieron todo lo que tenían durante el saqueo y todavía malviven en la ciudad como mendigos y pordioseros. La Judería está totalmente rodeada de su propio recinto amurallado, que al tiempo que aísla a sus habitantes de la ciudad, también los protege de las

iras de los cordobeses creyentes. Dentro de sus muros, los judíos tienen todo lo que necesitan, incluyendo sus propios servicios de seguridad y orden (un alguacil de la Judería que comanda a un grupo de muccadim) y una sinagoga construida en el año 1315 (5075 según el calendario hebreo), y a la que el obispo puso reparos en su momento por tener una altura “mas alta que las iglesias”, por lo que tuvo que ser reformada para reducir su altura (tras la expulsión de 1492, la sinagoga será convertida en hospital de hidrófobos).

Sólo se puede entrar por la Puerta de la Judería [S], al noroeste de la Mezquita Catedral, aunque algunos judíos conocen la existen de otra puerta, oculta y secreta, llamada la Puerta del Malburguete, gracias a la cual, varias familias se salvaron del saqueo del año 1391. Para más información sobre los judíos, consulta el apartado *Población y Sociedad*.

- **Ermita de San Bartolomé [26]:** La pequeña iglesia, casi una capilla, que da nombre a la collación se construyó en medio de la Judería el año después del saqueo. Algunos aseguran que el templo que está ubicada justo encima del antiguo palacio de Almanzor (exactamente sobre las estancias que ocupaba Fátima, esposa del caudillo, o al menos eso dicen los que entienden de estas cosas). Como cualquiera puede suponer, la mayor parte de los cristianos de la collación prefieren andar un poco más y asistir a la misa de la Catedral [1] antes que tener que entrar en la Judería, así que la ermita nunca ha estado muy concurrida. Y si a la singularidad de su ubicación le sumamos su extravagante decoración de relieves y yeserías moriscas (en las que los versados en las lenguas árabes pueden incluso leer frases como “La Eternidad para Allah” o “La Gloria para Allah”), tenemos como resultado una iglesia muy particular y misteriosa.

Personajes de Interés:

- **Isaac Meheb:** Elegido rabino de la sinagoga de Córdoba hace ya un par de décadas, Isaac se ha convertido en “embajador” y defensor de los intereses judíos en la ciudad. Este anciano, de mirada dulce y larga barba blanca, siempre habla de forma tranquila y pausada, sin levantar nunca la voz, aunque todos los que lo conocen saben que es un hombre obstinado y terco, que no descansa hasta que no consigue lo que se propone. La mayor parte de los vecinos de la Judería lo adoran y buena parte de los miembros del Concejo de la ciudad le temen.
- **Mosse aben Zarzal:** Elegido por el Concejo como Alguacil de la Judería, Mosse se ha convertido en lo que sus propios vecinos llaman un “malsín”, un traidor a su raza y a su cultura, ya que es el encargado de llevar ante los jueces cristianos a los judíos considerados criminales. La mayor parte de los muccadim que trabajan para él lo desprecian,

aunque algunos conocen el verdadero drama en el que vive su Alguacil: si alguna vez dejara de hacer lo que hace, los que lo pusieron allí no dudarían en ajusticiarlo por traidor.

- **Don Alonso de Aguilar:** Este noble, que habita una de las pocas mansiones con que cuenta la collación de San Bartolomé, ha combatido durante muchos años en la frontera granadina, ganándose fama de gran militar y estratega. Ahora, con muchos años ya en su cuerpo, ha decidido retirarse a sus posesiones cordobesas y desde allí intentar, en la medida de sus posibilidades, defender a sus vecinos de collación, a los judíos, siempre que las cosas se les ponen feas. Muchos aseguran que esta conducta singular de Don Alonso se debe a simple caridad cristiana, mientras que otros afirman que el noble le debe dinero a varios usureros hebreos. Puede incluso que sea por las dos cosas.

Ideas de Aventuras:

- Esta es una aventura para jugadores que deseen interpretar intensamente a sus personajes y utilizar más la cabeza que la espada. Los PJs pueden ser judíos de Córdoba (véase el suplemento *Sefarad*) y recibir el encargo del rabino Isaac Meheb para acompañarle a un viaje a Sevilla. Durante su ausencia, algunos de los enemigos del rabino en el Concejo va a intentar minar la autoridad del anciano: para eso ha contratado a algunos “malsines” que por unas monedas difundirán la noticia de que el rabino pretende mudarse a Sevilla donde vivirá a cuerpo de rey en la sinagoga de esa ciudad. Lo cierto es que lo consiguen, y claro, al regresar Isaac con los PJs encontrarán aquello muy revuelto. Será el momento de que el rabino les pida a los PJs que averigüen lo sucedido en la Judería durante su ausencia y que lo arreglen en la medida de sus posibilidades.
- El Alguacil de la Judería, Mosse aben Zarzal, ha detenido a un judío acusado de transgredir de forma reiterada las prohibiciones del Concejo y al día siguiente piensa llevarlo a la Cárcel para que pase a disposición de las jueces cristianos. El problema es que los vecinos de la Judería lo tenían en muy buena consideración y se han hartado de aguantar a ese “perro sarnoso de los cristianos” llamado Mosse. Así que el Alguacil se ha encontrado a un violento grupo amotinado ante la puerta de su casa exigiéndole que libere al criminal. Los PJs pueden participar de muy diversas maneras: pueden ser contratados por el Concejo para ayudar a Mosse a sacar al judío, pueden ser amigos de Mosse que estén allí para que nada les pase o pueden incluso ayudar a los vecinos a liberar al criminal.
- Hace unos días llegó a la ciudad un viejo dominico, famoso en toda Andalucía por su fanatismo, el fervor que pone en sus sermones y su gran conocimiento del árabe (ya sabes: “Conoce a tu

enemigo...”). El anciano se ha hospedado cerca de la Catedral [1] y llegado el domingo decide entrar a la Judería para escuchar la misa en la iglesia de San Bartolomé ya que le han comentado que es un lugar apacible y tranquila. Pero al entrar al templo se queda de piedra. La ira le invade al descubrir lo que hay escrito en las yaserías y los azulejos del zócalo y se dirige inmediatamente a Casa del Obispo [3], al que ordena que eche abajo esa iglesia, que bendiga de nuevo el solar y que edifique una nueva. Naturalmente, el obispo se niega y le dice que no va construir una nueva iglesia por unos azulejos decorativos... El dominico, tras amenazarle,

abandona el palacio episcopal y comienza una serie de sermones por toda la ciudad para conseguir su propósito de derribar la ermita de San Bartolomé. Y aquí es donde entran los PJs, y es que el obispo, a pesar de ser buena persona, es también orgullosa, y sabe que el dominico no parará hasta que no consiga ver destruida la iglesia, así que les pide que hagan lo posible por callarlo , “sin quebrantar ninguno de los mandamientos divinos”... Como puedes ver, esta aventura les obligará a los PJs a hilar muy fino, ya que no es tarea nada fácil...



Collaciones de la Ajerquía

Collación de San Nicolás de la Ajerquía

El centro artesanal, comercial y económico de Córdoba se encuentra en esta collación, sobre todo en las calles que rodean a la concurrida Plaza del Potro, repletas de mesones, de hornos, de tenerías junto al río, y de herrerías y tiendas de tejidos y cuero. Como es fácil de deducir, el barrio lo habitan principalmente familias humildes de trabajadores y artesanos que abren diariamente sus tiendas al público, aunque no faltan, ni mucho menos, las enormes mansiones de ricos comerciantes o de artesanos acomodados. Y no podemos olvidar a la multitud de viajeros que hacen noche en la ciudad precisamente en los mesones de esta collación y que se quedan en ella durante semanas, meses o años.

Lugares de Interés:

- **Iglesia de San Nicolás de la Ajerquía [27]:** Antigua mezquita transformada tras la conquista en iglesia parroquial, San Nicolás ha mantenido su antigua disposición: planta rectangular sin cabecera dividida en tres naves con arcos de herradura árabes. A pesar de todo, la poca altura de las bóvedas no permiten la entrada de la luz en el templo y aunque se ha intentado solventar con una gran lámpara que cuelga de la nave central, poco se ha conseguido y muchos son los que tropiezan con los bancos entre la penumbra. El cementerio de San Nicolás de la Ajerquía se encuentra situado justo delante de la iglesia (y no en su parte posterior, como en el resto), lo que ha llevado a muchos vecinos a preferir ser enterrados en el cercano monasterio de San Pedro el Real [29], ya que no gustan demasiado de ser pisoteados en un futuro.
- **Mancebía [28]:** Al igual que ocurre en el resto de las ciudades medievales, la prostitución en Córdoba es una profesión condenada por la moral pero permitida por la ley, siempre que se ejerza en un lugar delimitado y controlado por el Concejo. La Mancebía cordobesa se encuentra localizada en la Collación de San Nicolás de la Ajerquía, en un callejón muy concurrido situado a medio camino de la Plaza del Potro y de la calle de la Feria, un tramo repleto de bodegones y hosterías, cerca del emplazamiento de las dos ferias anuales y junto a la ruta viaria más animada de Córdoba (la que entra por la puerta de Baeza y atraviesa la ciudad hasta la Puerta del Puente). El lugar ideal para que los clientes asiduos (viajeros, soldados y rufianes) se dejen sus maravedíes.
La calleja ocupada por la mancebía es poco más que una pequeña barrera estrecha y pequeña que se comunica con la calle del Potro (mediante un arco

con su puerta) y con el adarve del río (a través de una reja en una pared de madera). A esa calle dan las boticas de las prostitutas, que son en realidad habitaciones de las posadas que rodean la barrera y que sus propietarios (que pueden ser los posaderos o incluso el propio Concejo o cabildo catedralicio) les arriendan por 10 maravedíes por cliente. Estas prostitutas (llamadas también *mundarrias* o *mujeres erradas*), además de pagar el alquiler de la botica en la que trabajan, deben cumplir ciertas normas: cada sábado han de pagar un maravedí a los alguaciles de espada, no deben trabar amistad con hombre alguno (más allá de lo estrictamente profesional) o serán expulsadas de la ciudad, y no pueden utilizar las alhajas y galas propias de su trabajo fuera de la Mancebía (o sea, no prostituirse fuera de la Mancebía), ya que en caso de hacerlo, el primer alguacil que las encuentre les requisará todos los bienes y dineros que lleve como pago de la multa por el mal ejemplo que dan a las mujeres honestas. Si cumplen estos mandamientos, las prostitutas reciben a cambio protección del concejo, a través del alcaide encargado, el *Padre de la Mancebía*, que controla la zona y contrata cada cierto tiempo a un cirujano para que reconozca a las prostitutas.

De todas formas, bueno es recordar que en otras partes de la ciudad, especialmente por las collaciones de San Lorenzo y de Santa Marina, también existen prostitutas, llamadas ramerías por la costumbre que tienen de colocar un ramo encima de la puerta de su casa.

- **Monasterio de San Pedro el Real [29]:** Este monasterio franciscano, llamado también de San Francisco, fue fundado por el rey Fernando III pocos años después de la conquista de la ciudad. Edificado sobre una madrasa árabe (una escuela coránica) es un monasterio de gran amplitud, con un enorme claustro y grandes huertas, y aunque se mantiene únicamente de las limosnas recibidas, como ha gozado siempre de gran popularidad en la ciudad, tanto de nobles como de plebeyos, las reciben en gran cantidad. La comunidad, igual de grande que el monasterio, es la mayor de toda la ciudad (lo que se debe a las pocas dificultades que supone su ingreso) y se los consideran, en general, grandes teólogos y oradores, por lo que no es raro que uno de estos franciscanos sea siempre el encargado de realizar los sermones públicos en ocasiones señaladas. En la iglesia se puede encontrar la Capilla de la Vera Cruz, que alberga en su interior las imágenes de la Virgen de los Dolores, el Resucitado y San Lorenzo, muy visitadas por los pecadores que deseen ser personados (véase *Tradiciones y Costumbres Mágicas*).
- **Calle y Plaza del Potro [30]:** Si la collación de San Nicolás de la Ajerquía es el centro comercial de

Córdoba, la calle y la plaza del Potro es el corazón de San Nicolás. La calle corre paralela al río y es allí donde suelen terminar la jornada todos los viajeros que, venidos desde Castilla o Andalucía, hacen noche en la ciudad antes de continuar su camino. En ella contemplan las cuadras donde se venden caballos, yeguas y potros (que le han dado el nombre a la calle), las tenerías donde los artesanos sacan “al sol los cueros dorados ya labrados y pintados, fixados en grandes tablas”, las herrerías, las armerías y la multitud de mesones y hospederías con que cuenta la calle, como el Mesón de las Trenas (propiedad de Juan Ruiz de las Trenas, frecuentado por todos los tratantes de caballos), el de la Alfalfa (con boticas que dan a la Mancebía y con tiendas de freneros hacia la calle), el de la Valdelechea, el del Mármol y, sobre todo, el de la Paja (el más concurrido, en la esquina con la calle de la Feria, y que también cuenta con boticas de la Mancebía y tiendas ocupadas por armeros).

No menos importante que la calle es la plaza del Potro, el lugar escogido para reunirse por comerciantes, mercaderes, tratantes de ganado, labriegos, soldados, viajeros y todos aquellos que llegan a la ciudad dispuestos a hacer un buen negocio o a continuar su viaje (sin olvidarse de los rufianes, ladrones, prostitutas y buena parte de la “escoria” cordobesa atraídos a la plaza por el olor de la plata como moscas a la miel). Los viajeros que deseen hospedarse en la propia plaza tienen a su disposición el mesón de la Madera (al sur de la Plaza), el de las Dos Puertas, el de las Monjas, el del Rincón (en el ángulo noreste de la plaza), el de los Clérigos de San Pedro, el del Cabildo y el de Doña Teresa o de la Catalana (utilizado más tarde por Cervantes en sus visitas a la ciudad, cuando se llamaba Mesón del Potro).

- **Calle del Adarve [31]:** Paralela al río y a las espaldas de los mesones del Potro [30] y de la Mancebía [28], la calle del Adarve posee algunas tenerías de cuero (que necesitan el agua para realizar su trabajo), pero es famosa en la ciudad por ser la calle más sucia de Córdoba y una de las más peligrosas de la villa, debido a su situación resguardada y esquinada, especialmente de noche, cuando se reúnen en ella, al abrigo de la oscuridad, todo un diverso muestrario de criminales y ladrones que terminan su “jornada de trabajo” en el Potro.
- **Calle de la Feria [32]:** En esta larga y ancha travesía se celebran las dos ferias anuales que posee Córdoba (la del primer día de Cuaresma y la del día de Pentecostés) y que duran quince días (para más información sobre las ferias en el medievo, consulta la página 182 del manual). Cuando no hay feria, la calle es una hilera continua de tiendas (normalmente de tejidos, de cuero, de armas y de objetos de metal), de escasa profundidad y pequeñas dimensiones, apoyadas en la muralla de la villa o situadas en los soportales de las casas, que

cuentan además con multitud de balcones corridos que los inquilinos alquilan durante las procesiones, los mercados, las ejecuciones (en la picota situada delante del monasterio de San Pedro el Real) y los demás espectáculos que tienen lugar en la calle.

Personajes de Interés:

- **Simón Ruiz:** Este sillero de profesión ha visto como toda su vida se le venía abajo: una epidemia acabó con la vida de su mujer y su hijo y un incendio destruyó todo su taller. Arruinado y solo, sacó fuerzas de flaqueza, y decidió cambiar de profesión. Ahora trabaja, ayudado por un muchachito de quince años, como aguador de la calle de la Feria [32] y ha sabido ganarse la simpatía de los vecinos. Con algo de esfuerzo ha conseguido comprar un viejo asno que le lleva las tinajas y ya está pensando en ampliar un poco más el negocio con otro asno para poder recorrer más calles.
- **Fray Martín de Cazo:** El guardián (abad) del monasterio de San Pedro el Real [29] es conocido en toda la ciudad por sus inmensos conocimientos de teología, sus grandes dotes de persuasión y su verso florido. Suele ser el encargado de realizar los sermones que abren las dos ferias anuales de la ciudad y que cierran la Semana Santa, a los que acuden cientos de cordobeses cautivados por su palabra (como ahora acuden los jóvenes a los conciertos de rock). Muchos dicen que su voz ni siquiera parece de este mundo, aunque no saben si achacarlo al cielo o al infierno..
- **Violante la Pudorosa:** La vida de Violante hace tiempo que dejó de ser original: un embarazo no deseado, padres poco comprensivos, una vida en la calle, un hijo muerto al poco de nacer y una profesión para salir del paso. Pero Violante hace tiempo que abandonó sus sueños y ahora, a sus 24 años, flaca, hambrienta y desdentada, sabe que su futuro depende de un golpe de suerte o de una visita al Hospital de la Lámpara [7], donde puede que termine sus días, que parece ser no serán ya muchos.

Ideas de Aventuras:

- Se acaba de inaugurar la primera feria del año en Córdoba y un grupo de alguaciles de espada (los PJs) acuden a ella para garantizar la seguridad mientras dure. Mientras rebuscan y vigilan por los tenderetes, descubren a un pilluelo que intenta robar algo de fruta de un puesto cercano, y justo en el momento en que echa mano a una lustrosa manzana, el tendero lo coge por un brazo y comienza a llamar a los alguaciles de espada, que rápidamente (se supone) se presentan en el lugar. Los PJs conocen al raterillo y saben que es completamente inofensivo, ya que solo roba lo necesario para comer, pero el tendero, indignado y furioso, y sujetando todavía al crío, les exigen que lo azoten como mandan las leyes

reales (lo que, viendo lo débil que está el niño, puede suponer su muerte). Un grupo de comerciantes encolerizados, comienza a exigir al grupo que se cumplan las leyes y que el ladrón sea castigado, sin importar las consecuencias que eso pueda acarrear al chico. Los PJs tienen dos alternativas claras: pueden no castigarlo (y deberán enfrentarse a los enfurecidos comerciantes) o pueden azotarlo (lo que supone matar al niño y tener que enfrentarse a mucha gente de los barrios bajos que querrán arreglar cuentas con esos “mata niños, que a ver si tienen el mismo cuajo para enfrentarse con hombres de su misma talla”). Sea como sea, lo tienen difícil, así que los jugadores tendrán que hacer uso de esa cosa que tienen sobre los hombros si quieren salir del paso...

- Los PJs acaban de llegar a la ciudad y se hospedan en uno de los mesones de la calle o de la plaza del Potro [30]. Al anochecer, cuando se retiran a sus habitaciones, uno de ellos descubre a un ladrón que le ha desvalijado todo lo desvalijable que había en su habitación y que huye ahora por la ventana. El PJ puede seguirlo, pero el ladrón se dirige a la calle del Adarve [31], refugio de malhechores, y donde un hombre de bien no debería entrar nunca... Aunque puede que esto lo descubra el PJ un poco tarde.
- Algún PJ lujurioso (o todo un grupo de ellos) decide darse una vuelta por la Mancebía [28] de la ciudad. Al entrar en ella, pueden ver a todo tipo de mujeres: hermosas y feas, jóvenes y viejas, elegantes o zarrapastrosas. El PJ elige a la suya y se retira a la botica a disfrutar de la “mercancía” adquirida, donde, en mitad de la “función”, escucha gritos de mujer cercanos. Si investiga, descubrirá que los gritos proceden de otra botica, donde un chulo le está propinando una paliza mortal a Violante la Pudorosa. Si el PJ actúa y rescata a la prostituta, puede que su corazón se ablande y ayude a la mujer a reconducir su camino... o puede que decida obtener gratis, como compensación por la ayuda ofrecida, lo que antes iba a pagar, según la nobleza o buen hacer del PJ.

Collación de San Pedro

Una de las collaciones más pobladas de la ciudad, divide sus casas, casi a partes iguales, entre residencias y comercios. Sus vecinos son, en su mayor parte, artesanos y comerciantes humildes, con un nivel económico un poco más alto que los del resto de collaciones, aunque también cuenta con una pequeña burguesía.

Lugares de Interés:

- **Iglesia de San Pedro [33]:** Ubicada sobre las ruinas de la basílica mozárabe de los Tres Santos (Fausto, Januario y Marcial, tres mártires romanos sacrificados como bestias), San Pedro fue iglesia

principal de los mozárabes durante la dominación musulmana, y en ella tiene ahora su sede la Universidad de Clérigos de Córdoba, una especie de gremio bajo la advocación de San Lucas Evangelista creado para defender los intereses de los clérigos de las diversas parroquias de la ciudad (además de sus familiares, amigos y criados), que organiza ayudas o celebraciones y que se encuentra sometida a la autoridad del obispo. En la iglesia de San Pedro muchos aseguran que se ocultan los restos de multitud de mártires romanos y musulmanes, llevados allí por devotos cristianos durante la dominación árabe (que se demostrará ser cierto siglos más tarde). La torre campanario está coronada por una estatua del arcángel Rafael y sus campanas doblan a muerto siempre que hay una ejecución en la ciudad o cuando se desea alejar la tormenta (véase *Tradiciones y Costumbres Populares*).

- **Hospital de los Peregrinos [34]:** El Hospital de Santa Lucía, llamado popularmente “de los Peregrinos”, acoge a pobres y peregrinos enfermos o moribundos de ambos sexos y se encarga de enterrarlos en el caso de que mueran en la ciudad. También acostumbran a dar sepultura a todos aquellos infelices que son ajusticiados cuyos cuerpos no son reclamados por ningún familiar. En la entrada de la iglesia se puede ver una imagen de Santa Lucía con varios pobres arrodillados a sus pies y encima de la imagen un pequeño campanario.
- **Plaza de la Corredera [35]:** Este espacio cuadrangular rodeado por edificios con soportales es la plaza más grande de la ciudad y una de las más concurridas de la ciudad. Es utilizada para muy diversos fines: correr caballos, lancear toros, administrar justicia (concretamente, en los poyos de la zona oriental de la plaza, donde también pueden llevarse a cabo algunas sentencias), instalar el mercado semanal del jueves, recoger los tributos del pescado fresco y salado que entra a la ciudad, realizar pregones y, en algunas ocasiones y a espaldas de la ley, asistir (o sufrir) duelos o batallas campales entre dos muchedumbres enfurecidas. En los edificios que rodean la plaza hay casas con balconadas que se realquilan para presenciar corridas y festejos, tiendas de madereros y carpinteros, mesones (como el popular mesón de la Galiana), hospitales como el de la Santísima Trinidad o el de San Pedro, y el Rastro, que es la única carnicería de la ciudad, propiedad exclusiva del Cabildo catedralicio por orden del propio rey Alfonso X, el único lugar de Córdoba donde está permitido realizar matanzas y vender carnes. En los soportales de los edificios pasan las noches envueltos en viejas mantas los llamados “manteses”, jóvenes pilluelos y mendigos que sobreviven haciendo recados por la ciudad a cambio de unas monedas.



Personajes de Interés:

- **Antona Ruiz:** Esta anciana señora vive en una gran mansión cerca de San Pedro [33] con la única compañía de su sobrino Cristóbal, ya que su hijo partió en el 1394 en la cruzada del maestre Yáñez de la Barbuda (véase la pág. 6 de *Fraternitas Vera Lucis*) y nunca más se volvió a saber de él. La mujer, inundada por la pena, ha dejado escrito en su testamento que si su hijo ha muerto realmente (como realmente sucedió y así se lo dirá en el 1412 uno de los compañeros del hijo), su mansión sea convertida en un hospital, a lo que se niega rotundamente su sobrino, ya que sería puesto inmediatamente en la calle.
- **Don Lope Gutiérrez de los Ríos:** a pesar de ser bachiller en Decretos, protonotario apostólico y maestrescuela de la Catedral de Córdoba, al sacerdote Don Lope no le bastan todos esos cargos, ya que ambiciosa algo mucho más jugoso: la mitra de obispo. Para conseguir lo que desea, Don Lope está dispuesto a todo: a mentir, a estafar, a intrigar, incluso a asesinar o a vender su alma, si fuera preciso. Pero hasta que pueda dar su primer paso, Don Lope aguarda, mostrando su mejor sonrisa y adoptando su pose más inocente.
- **Juan Alfonso de Baena:** Nacido hace unas décadas en la ciudad de Baena, Juan Alfonso es un joven inteligente y versado en las letras, escritor y poeta, al que se puede encontrar paseando por la plaza de la Corredera [35] o sentado en los soportales leyendo libros con fruición o escribiendo apasionados poemas de amor, satíricos versos contra judíos o conversos o rimas desvergonzadas y humorísticas.

Ideas de Aventuras:

- Un buen día, Cristóbal, el sobrino de Antona Ruiz, conoce la verdad sobre el paradero de su primo, aunque ha decidido callar lo que sabe, y ha comenzado a urdir un plan: quiere buscar a un tipo que se parezca a su primo y hacerlo pasar por él delante de su tía. Una vez que ella se convenza de que su hijo está vivo solo resta matarla para que el testamento deje de tener valor, y él podrá quedarse para siempre con la casa. ¿Y acaso uno de los PJs no es clavadito al hijo de Antona? ¿Y quien ha dicho que Cristóbal tenga que decirles lo que piensa hacer con la anciana? ¿Y si después de muerta Cristóbal le coge gusto al puñal y quiere seguir practicando con el PJ (“Testigo bueno, testigo muerto...”)?
- Don Lope asalta a uno de los PJs brujo o alquimista (no hace falta que sea especialmente conocido, ya que Don Lope tiene buenos contactos): quiere aprender magia y cuanto más negra sea, mejor... A cambio promete pagar un buen dinero. Si el PJ acepta o no es cosa del jugador que lo controle, aunque Don Lope no es persona a la que le gusten que le digan que no (y a la que le gusta menos que alguien sepa más que él, así que puede que cuando el discípulo aprenda todo lo que pueda del maestro, decida que ha llegado el momento de decirle cuatro palabras al PJ: “Vas a morir, brujo”).
- Los PJs disfrutan de una mañana de mercado en la Plaza de la Corredera [35] cuando, de repente, un bullicio parece formarse en uno de los extremos de la plaza: al parecer, los del gremio de guarnicioneros piensan que los del gremio de zapateros son todos unos vendidos del Concejo, a lo

que los zapateros responden que eso no se lo dicen a la cara en la Corredera. Los guarnicioneros le dijeron que donde quieran y cuando quieran... Y aquí están, dispuestos a partirse la cara y lo que sea necesario en medio del mercado, llevándose por delante mercancías, tenderetes y a los PJs que, casualmente, están en medio. Esta es una aventura perfecta para pasar una tarde de risas tirando dados..., pero recuerda que estas trifulcas rara vez terminan con muertos, así que cuidado con lo que hacen los PJs.

Collación de San Andrés

La Collación de San Andrés es zona residencial, ocupada principalmente por plebeyos, villanos y una pequeña y nueva burguesía acomodada (sobre todo comerciantes y fabricantes de tejidos). Mención aparte merece la Plaza de San Salvador [39], uno de los espacios más animados de la ciudad y con mayor número de tiendas y mesones.

Lugares de Interés:

- **Iglesia de San Andrés [36]:** La iglesia de San Andrés ha sido construida sobre uno de los terrenos con más historia de la ciudad: templo pagano hace muchos siglos, en el año 313 se edificó allí la iglesia de San Félix, consagrada luego a San Zoilo cuando en el año 590 se guardó en ella el cuerpo del mártir (encontrado por el obispo Agapito tras una aparición del propio santo). Con la llegada de los árabes, los restos de San Zoilo son trasladados a un convento de Carrión de los Condes y el templo fue convertido en iglesia mozárabe. Tras la conquista, la iglesia es consagrada al apóstol San Andrés y ante su fachada se construye un pórtico enrejado, similar al que posee San Lorenzo. Junto al pórtico merece destacar una columna rota que muchos consideran legendaria (véase *Tradiciones y Costumbres Mágicas*).
- **Monasterio de San Pablo [37]:** Fundado en el año 1241 por el propio rey Fernando III, como otros conventos de la ciudad, el Monasterio de San Pablo, de la Orden de Predicadores de Santo Domingo de Guzmán, es uno de los más grandes, más ricos, más influyentes (tanto entre las instituciones civiles como entre el pueblo llano) y con las reglas de la Orden más relajadas de la ciudad (lo que ha motivado la llegada de un nuevo prior venido expresamente desde Lombardía). El monasterio cuenta con una gran biblioteca que atrae a multitud de viajeros de todo el reino, que se suelen alojar en la propia hospedería del monasterio durante el tiempo que dura su visita.
La iglesia del monasterio es también grande y junto a ella se encuentra la sala capitular, donde algunos monjes aseguran haber tenido visiones de santos martirizados, lo que muchos atribuyen al anfiteatro

romano que dicen que existió en aquel mismo lugar. Sea verdad o no, lo cierto es que tras el refectorio hay una puerta que esconde una escalera desvencijada que conduce a un sótano húmedo y oscuro de 17 x 5 metros, con algunos arcos de medio punto y restos de puertas podridas por el tiempo y que algunos viajeros que han podido verlos afirman ser las cárceles romanas donde fueron encerrados los mártires antes de ser sacrificados en la arena del anfiteatro. Para curarse en salud, los monjes, entre maitines y vísperas, tienen por costumbre realizar una pequeña ceremonia en recuerdo de los allí martirizados. Muchos nobles se han apuntado al carro y desean ser enterrados en la sala capitular para así poder ahorrarse misas tras la muerte.

- **Hospital de la Sangre de Jesucristo [38]:** Situado justo enfrente de la iglesia de San Andrés, el Hospital de la Sangre de Jesucristo es el primer edificio de la ciudad creado para albergar y cuidar de locos y dementes, una especie de primitivo hospital psiquiátrico (normalmente los tratamientos consisten en encerrar a los enfermos y sacarlos sólo para acudir a misa). La fundación y el nombre del hospital han estado siempre envueltos en la leyenda (véase la leyenda de *La Fundación del Hospital de la Sangre*).
- **Plaza de San Salvador [39]:** Situada delante de la Puerta del Hierro, la Plaza de San Salvador es el centro económico de la collación y uno de los principales puntos comerciales de la ciudad. Multitud de personas de toda Córdoba acuden diariamente a la Plaza de San Salvador para comprar, sobre todo alimentos, y junto a ellos se dan cita en el lugar rufianes varios y viajeros de los hospedados en alguno de los mesones de la zona, como el maltrecho mesón de las Tafurerías, donde además de hospedaje, y como indica su nombre (Tafurerías = “Tahurerías” o “Garitos de Juego”) se puede encontrar un buen ambiente de juego, especialmente de dados, aunque no se descartan los naipes, todos ellos prohibidísimos por las normativas del Concejo (pero practicados de forma corriente en mesones y tabernas de toda la ciudad).
Además de tenderetes con todo tipo de alimentos, en la plaza de San Salvador se pueden encontrar alfajemes (barberos sangradores), escribanos (al sur de la plaza, en la Escribanía Pública) y aljabibes (o ropavejeros), que acostumbran a colocar su mercancía sobre los poyos de piedra que hay adosados a las paredes de las casas, utilizados también para otros menesteres, como son exponer los cadáveres de personas desconocidas para su identificación, sentar a los vendedores estafadores con un cartel que explique su crimen, romper allí los odres y pellejos de vino decomisados por no pertenecer a las viñas de la ciudad o ser utilizados como camastro durante las noches por los pobres y los mendigos.

En medio de la plaza hay un púlpito de hierro sobre un pedestal de mármol negro utilizado como cadalso público (Pedro I el Cruel mandó degollar en él a los nobles que se opusieron a él durante la guerra contra su hermanastro), además de para realizar pregones o para que los frailes de los monasterios cercanos prediquen los domingos.

Personajes de Interés:

- **Luis González de Luna:** Nacido en el año 1363, Luis González de Luna es Mensajero Mayor del Rey, además de Secretario del Concejo, Veinticuatro de Córdoba y fundador del Hospital de la Sangre de Jesucristo [38]. Es un hombre delgado, seco, sobrio en el vestir, discreto en sus amores (es soltero y no se le conoce relación con mujer alguna) y además oculta un gran secreto, y es que Luis González de Luna es pater cordubensis de la Fraternitas Vera Lucis... Y lo que menos gente todavía sabe es que el Hospital de la Sangre no custodia solo a dementes, sino también a otra clase de personas aún más peligrosas. González de Luna es, por tanto, el candidato ideal para convertirse en el principal enemigo de los PJs durante una campaña en Córdoba, aunque en ciertas ocasiones pueda ser necesario pactar con él...
- **Giovanni Malatesta:** Nacido en Lombardía, este fraile dominico de mediana edad, austero y serio, ha llegado hace pocos meses a la ciudad, enviado como prior por la Orden de Santo Domingo para poner fin al relajamiento de las reglas de la Orden en el monasterio de San Pablo [37]. Y a fe mía que no podían haber escogido a una persona más adecuada: la mitad de los frailes lo odian y la otra mitad lo mataría sin pensárselo dos veces. Y para Malatesta eso demuestra que está consiguiendo su propósito.
- **Juan de Montilla:** Este ropavejero de la plaza de San Salvador [39] vive en Córdoba desde hace años, dedicado plenamente a su negocio de compra y venta de ropa, donde no gana mucho, pero como es soltero y sin hijos, para él es suficiente. Es hombre muy reservado y austero y muchos de los que lo conocen piensan que tiene un pasado tormentoso u oculto, pero lo cierto es que Juan no oculta nada, al menos que él sepa. Pero hay noches que Juan se despierta con una extraña desazón en el estómago, aunque que se le pasa al llegar el amanecer... Exacto, es lo que te imaginas: Juan es un lobisome (véase página 155 del manual) y no recuerda nada de lo que hace durante esas noches.

Ideas de Aventuras:

- Puede que alguno de los PJs practicante de magia no haya sido lo suficientemente discreto con sus capacidades y haya llegado a oídos de Luis González de Luna que hay un brujo en “su” ciudad. Si es así no descansará hasta que no aprese al brujo,

utilizando todos los medios posibles (excepto, claro está, los mágicos), aunque hará todo lo posible por capturarlo con vida. Y es que el pater encierra a todos los brujos que encuentra en unos sótanos del Hospital de la Sangre [38] y allí se dedica a torturarlos durante semanas o meses antes de matarlos definitivamente. Si González de Luna logra atrapar al PJ, queda en manos de sus compañeros conseguir rescatarlo (aunque primero deben saber quien lo atrapó y donde se encuentra, naturalmente).

— El nuevo prior de San Pablo [37] se está pasando, o eso es al menos lo que piensan muchos de los monjes: cada día que pasa se come y se duerme menos y se trabaja más, y las cosas no pueden seguir así. Por eso, alguno de los monjes (haciéndose pasar por un noble, aunque se nota a la legua que no lo es) ha decidido contratar a un grupo de matones (los PJs) para que le den un escarmiento... O quizás el DJ prefiera que sea uno de los monjes de San Pablo el que termine finalmente con la vida del italiano, y así embarcar a sus jugadores en una aventura estilo *El Nombre de la Rosa*...

— Algo extraño sucede en la ciudad: han aparecido cuerpos desgarrados y destrozados asesinados durante las noches, mientras que algunos testigos hablan de horribles monstruos medio hombres, medio lobos... Las cosas se están saliendo de madre, así que el Corregidor (o el Alguacil Mayor) decide contratar a un grupo de tipos que tengan los recursos necesarios para descubrir la verdad y atajar el problema (aunque lo tendrán más difícil de lo que pueda parecer, ya que Juan de Montilla, el lobisome que está aterrorizando a la ciudad, puede estar controlado por una hechicera de gran poder, aunque esto ya queda en manos del DJ).

Collaciones de Santa Marina y San Lorenzo

Al igual que el resto de collaciones del norte de la ciudad, las collaciones de Santa Marina y San Lorenzo tienen multitud de solares y corrales (sobre todo cerca de la muralla), pero aquí sí que se encuentran habitados, aunque sean vagabundos, mendigos y criminales. Y es que estas dos collaciones cobijan a los estratos más bajos de la sociedad cordobesa. Y aunque en ella habitan campesinos y artesanos honrados, sobre todo cerca de la Villa, lo normal es toparse con rufianes y gentes de mal vivir, hacinados en casas pequeñas y sucias que solo sirven para ayudar a propagar las epidemias que asolan en determinadas ocasiones la ciudad.

Las calles de Santa Marina y de San Lorenzo son las más inmundas y embarradas de Córdoba y siempre que llueve se forman en ellas grandes arroyos que suelen

acabar provocando inundaciones en algunas casas (o en muchas). Los niños de estas collaciones acostumbran a formar bandas para atacar a pedradas a los habitantes de otras collaciones (sean niños o adultos), mientras sus padres pasan los días tramando maneras rápidas de conseguir algunos maravedíes...

Lugares de Interés:

- **Iglesia de Santa Marina [40]:** Esta iglesia, la más importante de Andalucía al decir de algunos viajeros (exceptuando naturalmente las catedrales), es el templo parroquial más grande de la ciudad gracias a sus tres naves de gran anchura. Se dice que fue construida en el año 607 por los visigodos y que la dotaron de tal resistencia y fortaleza que tras la reconquista cristiana sólo ha tenido que ser ligeramente reformada para poder adaptarla a los nuevos tiempos.
- **Monasterio de San Agustín [41]:** Construido en un principio detrás de la torre de la Calahorra [51], el

Monasterio de San Agustín tuvo que ser trasladado a comienzos del siglo XIV al interior de la ciudad (primero al terreno ocupado por los Reales Alcázares [4] y luego a la zona que ocupa actualmente en la collación de Santa Marina) ya que era el objetivo predilecto de las incursiones granadinas que conseguían llegar hasta las murallas de Córdoba. A pesar de haber tenido una historia tan agitada, el convento ha conseguido reunir una buena biblioteca, costeada por los propios monjes que conocidos en la ciudad por ser grandes defensores de la cultura y mecenas de las artes y las letras. En sus cocinas se elaboran los milagrosos panecillos de San Nicolás Tolentino, que ellos mismos venden a los vecinos de la ciudad (véase *Tradiciones y Costumbres Populares*).

- **Torre de la Malmuerta [42]:** Torre albarrana octogonal utilizada como atalaya y defensa de esta zona de la muralla, con la que se comunica mediante un arco. El extraño nombre que tiene la torre ha



disparado la imaginación de los cordobeses: unos dicen que tomó el nombre tras servir de cárcel a un esposo celoso que acabó con la vida de su esposa (véase *Al Andalus*, pág. 62-63). Otros aseguran que se debió a un duelo que tuvo lugar a los pies de la fortificación y en el que uno de los contendientes acabó con la vida del otro valiéndose de un truco sucio; tras ser arrestado por la justicia se le condenó a costear la construcción de la torre en aquel lugar. Lo cierto es que además de ser un elemento fundamental en la defensa de la ciudad, es utilizada como cárcel para miembros de la nobleza. El Concejo destina a su reparación y mantenimiento todo el dinero que obtiene del cobro de multas a tahures y garitos. Bajo el arco que la une a la muralla se puede ver una inscripción semiborrada e ilegible (véase *Tradiciones y Costumbres Populares*).

- **Iglesia de San Lorenzo [43]:** Construida en la segunda mitad del siglo XIII sobre la mezquita de Munyat al-Muguira (construida a su vez sobre una iglesia visigoda que aprovechó el solar de un templo romano), la iglesia de San Lorenzo es uno de los templos más animados y concurridos de la ciudad, lo que se debe en gran parte al pórtico que cubre su portada principal, que suele servir de refugio a ladrones, malhechores y mendigos, especialmente cuando llueve. El interior de la iglesia está cubierto de pinturas murales (destacando las escenas de la Pasión de la capilla mayor) y el campanario (construido sobre el alminar de la mezquita anterior) está coronado por una figura de San Lorenzo, un poco quebrada y requemada ya que suele atraer los rayos durante las tormentas.

Personajes de Interés:

- **Domingo Escusado:** Buhonero cordobés nacido cerca de la Puerta Excusada [I] (de ahí su apellido), que suele ausentarse largas temporadas de la ciudad ya que su trabajo le obliga a viajar constantemente. Cuando regresa a Córdoba, Domingo suele ser recibido por sus vecinos y familiares, deseosos de que oír las noticias, los cuentos y las leyendas que el buhonero ha escuchado en las tabernas de los reinos de la Península que ha visitado.
- **Alonso Rodríguez:** No hay un hombre que odie más a los judíos en Córdoba que el herrero Alonso Rodríguez: todos sus vecinos saben que si fuera por él, arrojaría a todos ellos (hombres, mujeres y niños) al Guadalquivir con una buena piedra al cuello. Es un hombre grande, de voz atronadora y de fuerte personalidad, al que escuchan ensimismados muchos de los jóvenes de Santa Marina y San Lorenzo cuando acuden a verlo trabajar a su herrería de la calle del Arroyo, aunque muy poca gente conoce la atracción que el herrero provoca en los jóvenes. Y puede que sólo se den cuenta al final,

cuando a una orden suya se vuelva a repetir el asalto a la judería del 1391.

- **El Tío Arrancacepas:** Quizás no exista nadie tan peligroso en Córdoba como el Tío Arrancacepas. Es fuerte, robusto, de grandes barbas y poderosas manos, con las que puede matar sin dudarle a todo aquel que se oponga a sus deseos, pero más se debería temer su poder e influencia, ya que controla (directa o indirectamente) a buena parte de las bandas de rufianes, criminales y “baldíos” de Santa Marina y San Lorenzo. Y tal ese poder que incluso los alguaciles del Concejo, el portero del Cabildo, los caballeros de las Órdenes Militares y los criados de las más grandes familias nobiliarias de Córdoba se lo pensarían al menos dos veces antes de buscarle las cosquillas al Tío Arrancacepas.

Ideas de Aventuras:

- Entrar en la collación de San Lorenzo puede ser una aventura por sí misma para un grupo de PJ, pero quizás podamos “aderezarla” un poco más: los PJs reciben el encargo de un misterioso individuo (un miembro del Concejo que no desea que se le relacione con el asunto) para que atrapan a un ladrón de poca monta que habita en una casucha cerca del Monasterio de San Agustín [41]. El asunto parece, en principio, un asunto fácil... si no fuera porqué el ladrón es un protegido del Tío Arrancacepas, que es capaz de todo por vengar una afrenta. Aunque si llegara a enterarse que los PJs sólo son unos mandados, quizás decida devolverle el golpe al misterioso individuo, pagándoles el doble de lo que iban a recibir a cambio de darle un buen escarmiento al del Concejo.
- Lo que tanto teme el Concejo está a punto de suceder: varios chavales de San Lorenzo comenzaron a apedrear a un judío cerca de la Catedral, pero los compañeros de éste, enfadados, devolvieron las piedras. Resultado: uno de los chicos quedó en el suelo casi muerto. Y lo peor es que se trata del sobrino del herrero Alonso Rodríguez y en el momento en que se entere de lo sucedido puede echar a todo el barrio contra la Judería. Para evitarlo, alguien del Concejo contrata a los PJs que deberán frenar al herrero como puedan: pueden callarlo de alguna manera discreta, pueden desprestigiarlo ante sus jóvenes seguidores, quizás se puedan hacer pasar por los que apedrearon al chico, o, en un caso extremo, tratar de defender la Judería del asalto de la muchedumbre.
- A los PJs les pilla una tromba de agua en plena collación de San Lorenzo y no tienen más remedio que refugiarse en el pórtico de la iglesia [43], junto a la flor y nata del vecindario. Y comienzan los problemas: un ladronzuelo les intentará quitar la bolsa, otro les asegurará que puede proporcionarles chicas a un buen precio (¿o quizás un chico...?), una pelea cercana amenaza con extenderse por el

pórtico, dos tipos con mala cara hacen relucir sus puñales mientras miran descaradamente al grupo... ¿Podrán salir indemnes durante lo que dure el aguacero? (Nota: recomiendo al DJ que intente por todos los medios hacerles sentir miedo a los jugadores).

Collación de María Magdalena

Este barrio se encuentra todavía muy despoblado, con pocos comercios y con grandes zonas sin urbanizar, sobre todo en la zona más próxima a la muralla. Sus vecinos, como en San Lorenzo, también se cuentan entre los más desfavorecidos de la sociedad, pero en la Magdalena la mayoría de ellos son honrados trabajadores y campesinos que no han tenido mucha suerte en la vida.

Lugares de Interés:

- **Iglesia de Santa María Magdalena [44]:** Esta iglesia, construida sobre las ruinas de la iglesia mozárabe de la Encarnación, fue la primera en ser edificada por Fernando III en Córdoba, por lo que el modelo utilizado en ella (planta rectangular, tres naves y portada principal a los pies del edificio con remate triangular) sería imitado en el resto de iglesias *fernandinas*. Además del cementerio, que se encuentra al sur de la iglesia, el templo posee una cripta para enterrar a los vecinos nobles de la collación y un osario para guardar los restos exhumados. Junto al sagrario existe un nicho esculpido con un Descendimiento que es muy venerado en la ciudad (véase *Tradiciones y Costumbres Mágicas*). Delante de la iglesia hay una gran plaza, de las más grandes de la ciudad, donde se suelen encontrar los vecinos de la collación para charlar y donde se realizan algunos festejos en determinadas fechas señaladas.
- **Hospital de la Santa Cruz [45]:** Fundado en el año 1386 por Doña Mayor Martínez, el hospital de la Santa Cruz está destinado al cuidado de niños perdidos o huérfanos. Por desgracia, todavía no se han podido abrir todas sus habitaciones por falta de medios económicos y tan sólo posee cuatro camas (que suelen estar siempre ocupadas por más de un niño por cama), además de una pequeña capilla donde se venera una imagen de San Dimas (véase *Tradiciones y Costumbres Mágicas*).
- **Torre de los Donceles [46]:** En realidad, a pesar del nombre, se trata de dos torres unidas por un doble lienzo de muralla (en la que se abre la Puerta de Andújar) que suelen estar defendidas por los hijos de los nobles de la ciudad (llamados donceles, de ahí el nombre), que son enviados aquí por orden del Concejo para que aprendan las artes de la guerra o para que sean encarcelados si han cometido algún delito. El Alcalde Mayor de la ciudad y los Alcaldes

Ordinarios acostumbran a jurar en ella su cargo, pasando a continuación un día completo (24 horas) velando un crucifijo en la capilla de la Torre e incomunicados completamente del exterior.

Personajes de Interés:

- **Doña Mayor Martínez:** Esta anciana mujer pertenece a una noble y rica familia de la collación de la Magdalena y ha dedicado toda su vida a ayudar a los más desfavorecidos, sobre todo a los niños, a los que quiere con locura. Costeó la construcción del Hospital de la Santa Cruz [45] y pasa en él semanas enteras, cuidando de los niños acogidos en él y contándoles con su dulce voz historias de guerreros, de santos y de dragones, que los críos suelen escuchar embelesados. Por desgracia, su salud ya no es la que era antes, pero no le preocupa la muerte (para ella sólo es un trámite), sólo el buen funcionamiento de su hospital.
- **Virgilio:** A pesar del nombre, Virgilio es un filósofo, alquimista y nigromante de origen árabe y escribe todos sus tratados en esa lengua. Muchos de estos libros han sido traducidos al latín en Toledo, en cuya Escuela de Traductores trabajaba él mismo hasta no hace muchos años, pero tras mantener una acalorada disputa con varios maestros de filosofía (ya que afirmaba que la Escuela tendría que haberse trasladado a Córdoba “que era lugar sanísimo y en todo abundante”), tiene que abandonar Toledo. Tras asentarse en la collación de la Magdalena, Virgilio dedica buena parte de su tiempo a la escritura del libro *Virgillii Cordubensis Philosophia*, donde además de defender sus opiniones sobre el traslado de la Escuela, incluye algunas disquisiciones sobre filosofía y teología y la manera correcta de invocar a los espíritus de los muertos para hacerles preguntas (el libro, que está escrito en árabe y tiene un 50% en *Enseñar*, explica como llevar a cabo el maleficio de sexto nivel *Resurrección*).
- **Alfonso Sánchez:** Pintor de tres al cuarto, Alfonso Sánchez es incapaz nunca de terminar a tiempo ninguna de las obras que se le encargan (en la catedral todavía le buscan para acabar un lienzo de San Esteban). Sobrevive como puede, a base de pegarle sablazos a los amigos y de trapichear aquí y allá (pequeños robos, contrabandos y estafas). Siempre está a la búsqueda de primos a los que colarle una pintura o sacarles algunos maravedíes para financiar su gran obra (que ni siquiera está empezada).

Ideas de Aventuras:

- Un diabolista busca desesperadamente a un niño bautizado menor de un año para llevar a cabo una *Misa Negra* y por fin, tras meses de búsqueda, lo ha encontrado recogido en el Hospital de la Santa Cruz [45]. Ha intentado primero adoptar al niño pero

Doña Mayor Martínez, haciendo caso a su instinto (que nunca le ha fallado), le ha negado la adopción, así que se ha visto obligado a conseguir al niño de otra forma: buscará a un grupo de mercenarios (los PJs) para que saquen al niño de allí y se lo entreguen a su verdadero padre (que es la trola que les piensa soltar). Parece un asunto fácil, ya que el hospital es pequeño y, excepto un párroco, pocos obstáculos pueden encontrar, aunque puede que Samael o Gabriel decidan echarle una mano al niño... Por cierto, nadie ha dicho que el diabolista no pueda ser uno de los propios PJs.

- Uno de los maestros traductores de la Escuela de Toledo ha llegado a Córdoba: quiere el libro de Virgilio para aprender el hechizo que contiene, pero sabe que él nunca se lo dejará ni siquiera para echarle una ojeada, ya que fue con él con quien tuvo la discusión que le hizo abandonar la escuela. Por eso, el maestro contrata al grupo de PJs para que se hagan con el libro o con una copia y no le importa nada la forma en que lo hagan (que para eso piensa pagar bien). Puede que crean que es un encargo fácil, pero nadie dijo que Virgilio no pueda saber más hechizos o que tenga a algún criado “especial” protegiéndole.
- Uno de los amigos de los PJs (o incluso uno de los propios PJs) ha muerto y ha sido enterrado en la iglesia de Santa María Magdalena [44] (ya sea en el cementerio o, si era noble, en la cripta). El problema es que junto al cuerpo se ha enterrado algún objeto que los PJs codician (un joya de gran valor, un plano, un objeto mágico...) y es necesario exhumar el cadáver para recuperar el objeto. ¿Se atreverán los PJs a cometer tan terrible sacrilegio? Dejamos en manos del DJ los pormenores del asunto: párrocos que avisan a los alguaciles de ronda, muertos vivientes, rayos divinos, ira celestial...

Collación de Santiago

En este barrio pocos comercios se pueden encontrar, ya que es principalmente residencial, aunque sus vecinos son en su gran mayoría pequeños artesanos que se trasladan a trabajar todos los mañanas a los talleres de San Pedro o de San Nicolás de la Ajerquía. También hay algunos campesinos que salen de la ciudad al amanecer para trabajar los campos que rodean Córdoba.

Lugares de Interés:

- **Iglesia de Santiago [47]:** Construida en el solar de una antigua mezquita, la de Amir Hisham (de la que solo ha sobrevivido el alminar utilizado ahora como campanario), la iglesia de Santiago fue hace un siglo casa-convento de la Orden del Temple en Córdoba, pero tras la desaparición de la orden el edificio ha pasado a ser propiedad de los Caballeros de Santiago, que la han transformado en su propia

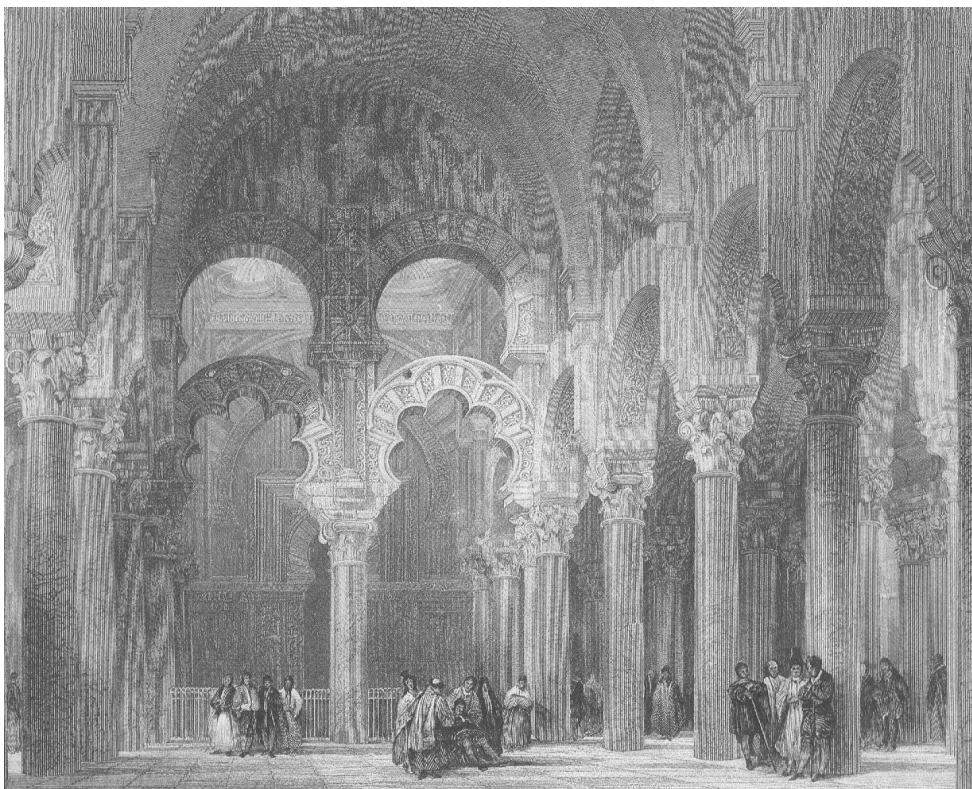
casa-hospital: allí residen sus comendadores y buena parte de los caballeros santiaguistas, que acostumbran a reunirse en su claustro, al que solo se tiene acceso por la propia iglesia o por un pequeño portillo que lo comunica directamente con la calle. La Orden de Santiago, propietaria de los señoríos cordobeses de Benamejía, Guadalcazar, Biervén y Lucena, es la segunda orden militar en importancia dentro de la ciudad, detrás de sus feroz enemiga, la Orden de Calatrava, aunque cuando se trata de luchar en la frontera contra los moros ambas olvidan sus rivalidades hasta que termina la batalla.

- **Convento de los Santos Mártires (o de Fuente Clara) [48]:** Este monasterio del Cister cuenta con uno de los templos cristianos más antiguos de Córdoba, muy anterior a la llegada del Islam, ya que en él fueron enterrados los patronos de la ciudad, los mártires San Acisclo y Santa Victoria. En el año 554, la iglesia fue convertida en establo por el rey visigodo Agila y los cordobeses lo expulsaron de la ciudad por tal blasfemia (quedó tan desacreditado en la corte por lo sucedido que fue asesinado al llegar a Mérida). Los árabes la respetaron, aunque tras la reconquista del año 1236 la iglesia estaba muy deteriorada, teniendo que ser reconstruida en el 1297 cuando fue integrada en el convento del Cister que se construyó a su alrededor. El Convento de los Santos Mártires ha sido siempre uno de los monasterios más pobres de la ciudad y han tenido que empeñar en algunas ocasiones cálices y ternos para poder pagar las muchas deudas que tiene la congregación.
- **Panderete de las Brujas [49]:** Se dice que al caer la noche suceden en esta pequeña plazuela (situada en el centro de la calle de Ocaña) cosas extrañas y que se escuchan llores de niños, gritos de jóvenes y gemidos de placer monstruosos. Algunos aseguran que todo se debe a que la plazuela está situada justo encima de un terreno sagrado para las brujas y las endemoniadas que se reunían en aquel sitio muchos años antes de que naciera Cristo para realizar misteriosas danzas al ritmo de un pandero, para salir luego volando a la caza de una víctima que poder traer y sacrificar allí mismo.

Personajes de Interés:

- **Francisca de Luna:** Esta anciana mujer, viuda del jubetero Hernando de Fuentes, vive en una casa cuyas ventanas dan al Panderete de las Brujas [49]. Pocos lo saben, pero Francisca es una experta hechicera (muy orgullosa de serlo, por otra parte), capaz de invocar demonios y conocer las “suertes” de sus clientes (o sea, responder a las preguntas del cliente utilizando ciertos ungüentos y ceremonias). Además, algunas noches especiales del año, Francisca recibe la visita de otras compañeras para celebrar en el sótano de su casa reuniones secretas.

- **Domingo de Galarra**: Nacido en Azpeitia, este vascón, dedicado al comercio del hierro, llegó a Córdoba hace pocos años. Es un hombre de comportamiento tranquilo y sereno, aunque es de genio vivo cuando alguien lo incomoda, lo que le ha llevado a tener ya más de un roce con algunos vecinos, que lo han denunciado a las autoridades en varias ocasiones (aunque sin pruebas). Domingo sabe que debe calmarse, al menos para mantener la buena salud del negocio, pero en ciertas ocasiones no puede hacerlo y el genio le puede...
 - **Rodrigo de Arana**: Además de dispensero del obispo de Córdoba, Rodrigo de Arana es un buen poeta, aunque todavía no esté muy reconocido. Vive en la collación de Santiago, donde gusta relacionarse con los vecinos, de los que saca la inspiración para muchas de sus obras, que suelen ser versos satíricos escritos con el lenguaje de la calle. Al actual obispo no le gusta la temática de la poesía de Rodrigo y le ha llamado al orden en más de una ocasión, pero él no puede evitar escribir de la forma en que lo hace, aunque sabe que se está ganando una severa amonestación en el futuro o incluso la pérdida del cargo.
- Ideas de Aventuras:**
- Rodrigo de Arana ha llegado demasiado lejos, ya que en sus últimos versos el Corregidor no ha salido muy bien parado, así que hay algunos tipos que lo buscan para darle un buen escarmiento. Los PJs pueden ser esos tipos contratados por el Corregidor, pero también pueden ser amigos de Rodrigo que desean ayudarlo a evitarse problemas, aunque
- deberán actuar con gran discreción ya que si el asunto llega a oídos del obispo puede suponer la pérdida del cargo para Rodrigo.
 - Francisca de Luna ha recibido esa noche al grupo de brujas que acuden a sus reuniones y, tras una charla y unas danzas, todas ellas han utilizado los ungüentos de *Vuelo* para buscar a una víctima a la que sacrificar esa noche. Por casualidad, los PJs están paseando a esas horas por las calles de Córdoba (o quizás vengan de alguna taberna o de la Mancebía) y son las víctimas escogidas. Los PJs deberán hacer todo lo posible para evitar ser sacrificados e incluso pueden (si son miembros de la Fraternitas o si así lo desean) intentar acabar con el aquelarre de brujas que se reúnen en el Panderete [49] (aunque nunca de manera definitivamente, ya que algún día, el poder de aquel suelo sagrado volverá a llamar a otra seguidora para que se vuelvan a repetir los sacrificios en su tierra).
 - Un grupo de sacrílegos, aprovechando la noche y la dejadez en la que se encuentra el Convento de los Santos Mártires [48], ha entrado en la capilla donde se guardan las reliquias de los patronos y después de escribir blasfemias y romper todas las imágenes del lugar, han robado los cráneos de San Acisclo y Santa Victoria. El abad del convento busca a un grupo que sea capaz de encontrar las reliquias robadas y que lo haga con la mayor discreción del mundo, ya que si lo sucedido llega a conocimiento del obispo, éste mandará llevar las reliquias a San Pedro, como hace tiempo viene advirtiendo.



Extramuros

Córdoba se encuentra rodeada de huertas, viñas, eras, pastos para el ganado, cementerios, pequeñas ermitas, caseríos y algunos barrios pequeños de gente humildes y campesina, pero también cuenta con ciertos edificios o localizaciones que merecen describirse aunque sea brevemente.

Lugares de Interés:

- **Puente Viejo [50]:** El Puente Viejo (o Romano o Mayor) sobre el Guadalquivir es el comienzo del camino que conduce de Córdoba a Écija. Durante todo el día multitud de viajeros y carros llenos de mercancías que salen y entran de la ciudad lo cruzan en dirección a la Campiña, una tierra de colinas suaves repletas de cultivos. El puente posee dieciséis arcos y fue construido por los romanos en el siglo I antes de Cristo. Desde entonces ha sufrido multitud de reparaciones y reconstrucciones a lo largo de los siglos, obras que se siguen haciendo de manera constante y regular ya que se trata de uno de los pasos principales que une la Meseta con el sur de Andalucía.
- **Torre de la Calahorra [51]:** Esta fortaleza, que protege la entrada al Puente Viejo desde el sur, fue construida sobre los cimientos de una torre musulmana. Aunque carece de patio de armas, la fortificación cuenta con un foso y una barbacana y es utilizada normalmente como cárcel y prisión para los miembros de la nobleza cordobesa. En un principio, la Calahorra eran dos torres unidas por un arco que servía de entrada al puente, pero en el año 1369 se decidió reformarla, convirtiendo las dos torres en una sola, con el arco integrado. Tras ella se extiende el Campo de San Julián (más tarde Campo de la Verdad), donde se suelen celebrar carreras de caballos y un rastro de bestias y animales.
- **Convento de Santa María de las Huertas [52]:** Construido sobre el legendario Monasterio de Cuteclara, de donde se dice que salieron a sufrir martirio muchos cristianos durante la época árabe, y sobre la basílica de San Cipriano, donde fue enterrado San Martín de Soure, el Convento de Santa María de las Huertas se edifica poco después de la conquista de Córdoba, y junto a él se construye un hospital y una casa de emparedadas. Más tarde, el convento se convirtió en monasterio de la Orden de Mínimos o de San Francisco de Paula cambiando su nombre por el de Convento de la Victoria (para más información sobre este convento, véase *Al Andalus*, pág. 47).
- **Convento de Santa Eulalia [53]:** Construido cerca de la puerta de Osario y fundado en el año 1262, el Convento de Santa Eulalia pertenece a la orden de la Merced, cuyos miembros se dedican principalmente a redimir a los cautivos en tierras de Granada. Estos cautivos, al ser liberados y como muestra de agradecimiento, suelen legarles algunos bienes en su testamento, lo que aumenta día a día la riqueza del convento. Se dice que el monasterio está situado encima de la Basílica de Santa Eulalia, donde fueron enterrados los mártires Columba y Pomposa, y que tras la conquista, Fernando III le cedió aquel terreno personalmente a San Pedro Nolasco, fundador de la Orden. En la iglesia del convento se venera el Cristo de las Mercedes, imagen recuperada por un mercedario en Antequera cuando iba a ser quemada por infieles y que es tenida por muy milagrosa (tanto que está, literalmente, cubierta de exvotos). Junto al Cristo se encuentra una pequeña escultura de San Ramón que también es muy venerada en la ciudad (véase *Tradiciones y Costumbres Mágicas*). Como dato curioso, sepan que a finales del siglo XV Cristóbal Colón se alojó en el convento durante su estancia en la ciudad.
- **Cementerio de Extramuros [54]:** Este cementerio, cerca de la Puerta de Osario, es utilizado para enterrar a los mendigos y extranjeros que mueren en la ciudad y que ni siquiera disponen de un lugar en la parroquia de su collación para poder ser sepultados. La mayor parte de sus tumbas son fosas comunes.
- **Ermitas de San Antón y San Lázaro [55]:** Construidas en el año 1290 por el rey Sancho IV, las ermitas constituyen en realidad un lazareto (un hospital para leprosos). Por desgracia, al encontrarse fuera de la protección de las murallas de la ciudad han sufrido varios saqueos por parte de tropas granadinas que han conseguido alcanzar Córdoba, y por eso Alfonso XI les concedió el privilegio de pedir limosna en la ciudad y en los pueblos cercanos para poder remediar el daño sufrido. Las habitaciones de los enfermos son anchas y ventiladas, cálidas en invierno y frescas en verano, lo que es muy raro en un hospital de la época. Justo enfrente de las ermitas, al otro lado del camino que conduce a Andújar, se encuentra el Mesón de San Antón, muy concurrido en cualquier momento, ya que allí se suelen alojar todos aquellos viajeros que llegan de noche a la ciudad y encuentran cerradas sus puertas.
- **Ermita de San Sebastián [56]:** Esta ermita se levantó hace muy pocos años, en el 1400, en conmemoración de la intervención del santo en la extinción de la fuerte epidemia de peste que asoló la ciudad dos años antes. Dentro de la ermita se encuentra una pequeña fuente de aguas medicinales a la que acuden multitud de enfermos y tullidos y sobre ella la imagen de la Virgen de la Salud de las Eras, una escultura encontrada dentro de la fuente cuando se comenzó a construir la

ermita. Junto al edificio se yergue una solitaria cruz (véase la leyenda de *La Cruz de San Sebastián*).

- **Medina Azahara:** Situadas al este de la ciudad y alejadas de Córdoba varios kilómetros, las ruinas de Medina Azahara son los únicos restos que aun sobreviven del antiguo palacio de los califas cordobeses. Construido en el año 940 y destruido poco después, durante la guerra civil del año 1009, Medina Azahara brilló con gran intensidad. Fue construido con mármoles, jaspes, oro y cristal de roca, sus columnas fueron traídas de Cartago y Roma, y los mosaicos de Bizancio. En el jardín central se instaló una lujosa fuente que manaba mercurio líquido iluminada por rayos de luz y rodeada por doce figuras de oro (un león, un antílope, un cocodrilo, un águila, un dragón, una paloma, un halcón, un pavo real, una gallina, un gallo, un buitre y un milano). Pero ahora ya nada queda del lujo y el boato del califato, solo unas ruinas olvidadas por todos, excepto por los más sabios, utilizadas sus piedras como material barato de construcción para las casas cordobesas (véase la leyenda de *La Fundación de Medina Azahara*).
- **Ermitas de la Sierra:** Al norte de la ciudad, en las laderas de Sierra Morena, se extiende el desierto de la Arruzafa, un lugar solitario donde sólo moran los animales, los árboles y algunos ermitaños, cristianos piadosos que buscan un sentido a la vida en la oración, la soledad y la penitencia. Algunos bajan de cuando en cuando a la ciudad para pedir limosna o para vender algún objeto que hayan podido construir con sus propias manos, pero normalmente se quedan en sus cuevas y ermitas, alimentándose de los frutos que consiguen recolectar en la sierra (frutos, madroños y uvas agraces) o de las hortalizas que ellos mismos cultivan.

Personajes de Interés:

- **Fray Juan de Granada:** Comendador del Convento de Santa Eulalia [53] y alfaqueque, Fray Luis de Granada tiene por costumbre abandonar la ciudad durante largos periodos, tiempo que dedica a viajar a Granada para cumplir con su obligación, que es la de rescatar cautivos de las cárceles musulmanas (previo pago, naturalmente). Es un hombre bueno y amable que se convierte en una feroz alimaña cuando se trata de negociar el pago de un rescate (**Nota del autor:** Fray Juan de Granada fue apresado en Granada en la segunda década del siglo XV y tras ser acusado de espía, fue condenado a ser lanceado, degollado y troceado para dar de comer a los perros).
- **Benito de Baños:** Ermitaño del Desierto de la Arruzafa que rara vez aparece por la ciudad, ya que consigue todo el alimento que necesita en la pequeña huerta que posee. Benito es casto y puro, aunque no sabe cuanto tiempo le durará, ya que de un tiempo a esta parte viene recibiendo las visitas

de una doncella que le hace proposiciones un tanto deshonestas (como el DJ ha podido imaginar se trata de un íncubo enviado por Lilith).

- **Eusebio Antúnez:** Como soldado destinado a la torre de la Calahorra [51], la vida de Eusebio es un tanto rutinaria, excepto cuando le conceden algunos días de permiso, en los que aprovecha para gastarse la paga en la Mancebía y en los mesones del Potro. Por desgracia, parece ser que la suerte de Eusebio puede terminar pronto ya que el capitán habla mucho últimamente de enviar un destacamento a la villa de Baena, más cerca de la frontera de lo que a Eusebio le interesa, y si es verdad lo que dice el capitán, Eusebio está dispuesto a todo con tal de evitarse el mal trago...

Ideas de Aventuras:

- Alguien se está dedicando últimamente a remover las fosas del Cementerio de Extramuros [54]: cada mañana, el enterrador se encuentra alguna fosa abierta y los restos de algún desgraciado esparcidos por el lugar. Ha dado aviso al Concejo que ha decidido contratar a un grupo de vigilantes (los PJs) para que custodien por las noches el cementerio y le den un buen escarmiento a los culpables del estropicio. El problema vendrá cuando los PJs comprueben que los vándalos no son ni más ni menos que una banda de guls venidos de no se sabe donde y dispuestos a reproducirse como sea en aquel cementerio.
- El camino de Almodóvar cada vez es más inseguro, ya que un grupo de bandidos se ha establecido en sus cercanías y asaltan y roban a los viajeros que pasan por allí. El Corregidor está harto y visto que el Concejo es incapaz de atajar el problema, piensa que lo mejor es contratar a un grupo de espadas a sueldo (los PJs) para pedirles que acaben con el problema de raíz (o sea, que destruyan a todos los miembros de la banda). Pero para ello primero deberán encontrar la guarida de los bandidos y arrasarla. Se les pagará generosamente y se les concederá el derecho a coger botín. La banda se oculta entre las ruinas del viejo palacio de Medina Azahara y además del número de miembros (una docena larga de soldados, fronteros y campesinos curtidos en la lucha) puede que tengan que vérselas con algo que puede ocultarse en las ruinas y que espera el momento de ser liberado, como un bahari burlón o un shayatin o ifrit montado en un afriet (véase *Al Andalus*).
- Los PJs han llegado al lazareto de San Antón y San Lázaro [55] para visitar a un amigo (o PJ) enfermo: allí descubren, consternados, que el hospital que antes era limpio y pulcro está ahora sucio y descuidado, un ambiente que en nada ayudará a los enfermos. Si deciden investigar un poco lo sucedido verán que el abad encargado de la dirección del hospital se comporta de una forma un tanto rara... Y

tanto que lo hace, ya que ahora trabaja directamente para Guland, el demonio de la enfermedad, que está dispuesto a propagar una epidemia de peste por toda la ciudad (ayudado,

naturalmente, por algunos diablos y sectarios, como el propio abad). ¿Advertirán los PJs lo que ocurre y serán capaces de detenerlo?

Cronología de la Córdoba Bajomedieval

- **1123:** Se amuralla la Ajerquía de la ciudad.
- **1126:** Los castellanos inician sus primeras campañas militares por tierras cordobesas.
- **1144:** Alfonso VII de Castilla renueva sus ataques sobre territorio musulmán y penetra en tierras cordobesas y granadinas.
- **1146:** Alfonso VII pacta con el almorávide Abengamia y éste le entrega Córdoba, aunque él seguirá en ella como gobernador de la ciudad. Dos años después, se la da a los almohades y huye a Granada.
- **1150:** Alfonso VII ataca y sitia Córdoba, pero se retira tras avistar la llegada de refuerzos.
- **1212:** Tras la batalla de las Navas de Tolosa, Castilla comienza un periodo de victorias militares frente a los almohades, que sufren diversas sublevaciones en las ciudades que controlan.
- **1226:** Los cordobeses se rebelan contra el califa almohade al-Bayasí por haber colaborado con los cristianos. Al-Bayasí intenta huir, pero es apresado en el camino a Almodóvar, donde se le da muerte.
- **1228:** El caudillo almohade Ibn Hud se problema rey con el apoyo de los habitantes de Córdoba.
- **1231:** Muhammad I, fundador de la dinastía nazarí de Granada, promueve una rebelión contra Ibn Hud y conquista Jaén, Granada, Málaga y Córdoba. Mientras tanto, los cristianos llegan a Despeñaperros.
- **1233:** Ibn Hud, vencido, solicita una tregua a Fernando III para poder acabar con Muhammad I. Sólo consigue recuperar el control de Córdoba, mientras que el rey castellano aprovecha la situación y conquista Úbeda, lo que deja completamente desguarnecida la frontera oriental de Córdoba.
- **1235:** Ibn Hud vuelve a solicitar otra tregua a Castilla: Fernando III se la concede, pero a cambio debe pagarle tributo. El caudillo almohade aumenta los impuestos a los cordobeses para poder pagar.
- **1236:** Ayudados por un grupo de cordobeses hartos de las exigencias de Ibn Hud, un destacamento castellano toma la Ajerquía cordobesa. Meses después, Fernando III conquista definitivamente la ciudad, dejando como gobernador de la ciudad a su hermano Alfonso Téllez.
- **1240:** Fernando III regresa a Córdoba junto a sus hijos Alfonso y Fernando para fortificar la ciudad y convertirla en la punta de lanza de su campaña contra el reino de Granada.
- **1241:** El rey de Castilla le concede a Córdoba su fuero e instituye el Concejo de la ciudad.
- **1250:** El obispo de Córdoba, siguiendo órdenes del Papa, ordena destruir la sinagoga por ser demasiado grande y suntuosa.
- **1263:** Alfonso X obliga a los judíos cordobeses a pagar un impuesto anual para costear de esa forma el abastecimiento de agua de la ciudad.
- **1264:** Los moriscos, cansados de ver como Alfonso X se pasa los privilegios concedidos por su padre por determinado lugar, se sublevan en Murcia y Andalucía. El rey ordena que sean todos expulsados del reino. Los pocos mudéjares que sobreviven a la represión se exilian en el reino granadino o viajan al norte de África. Es la primera emigración morisca (la segunda tendrá lugar en el año 1492).
- **1265:** Alfonso X le declara la guerra a Granada por haber apoyado la revuelta de los moriscos. Mientras tanto, el Concejo de Córdoba se une a la Hermandad Fronteriza del Alto Guadalquivir, que integran el reino de Córdoba y el obispado de Jaén.
- **1277:** Los benimerines sitian la ciudad de Córdoba: aunque no consiguen tomarla, destruyen y asolan buena parte de la Campiña, además de los términos de Sevilla y Jerez.
- **1280:** Castilla realiza una expedición de castigo contra los granadinos por el ataque de los benimerines.
- **1281:** El Concejo cordobés reconoce los derechos del infante Sancho a la corona, en contra de las intenciones de su padre, Alfonso X el Sabio, que se encuentra recluido en Sevilla y desde allí pide la ayuda de los benimerines para solucionar el problema.
- **1282:** Comienza la guerra civil entre Alfonso X y su hijo Sancho: Córdoba, donde se oculta el infante, es sitiada por el benimerín Abu Yusuf, pero no consigue nada.
- **1283:** Abu Yusuf vuelve a atacar Córdoba, pero esta vez incendia las cosechas y destruye todo cuanto puede. Mientras tanto, Alfonso X, desde Sevilla, maldice públicamente a su hijo y, de paso, lo deshereda.
- **1284:** Ganada la guerra civil por el infante Sancho, ahora rey Sancho IV de Castilla, se recompensa a Córdoba con dos ferias anuales.
- **1287:** El Concejo de Córdoba obliga a todos los judíos que viven fuera de la Judería que paguen sus

- impuestos como judíos y además los impuestos de cristianos.
- **1293:** El infante don Juan se rebela contra su hermano, Sancho IV de Castilla, y se alía con los benimerines, conquistando Baena, Luque y Zuheros.
 - **1295:** Muere Sancho IV y le sucede su hijo, Fernando IV, todavía niño. Su esposa, María de Molina, se ocupa de la regencia al mismo tiempo que se crea la Hermandad General de Andalucía (a la que Córdoba pertenece) para apoyar al nuevo rey.
 - **1300:** Los granadinos atacan el reino de Córdoba: intentan conquistar Baena pero son expulsados por caballeros cordobeses. En vista de su fracaso, los de Granada se pasan antes por Cañete y la destruyen.
 - **1303:** Granada refuerza su frontera: Fernando IV firma un acuerdo con el reino nazarí que permite a muchos moriscos andaluces (maestros alarifes en su mayoría) emigrar a Granada, lo que supone la paralización de la reparación de la Catedral de Córdoba.
 - **1307:** Levantamiento popular en Córdoba contra miembros de la nobleza local.
 - **1312:** Muere Fernando IV y le sucede su hijo Alfonso XI, todavía muy joven, así que doña María de Molina vuelve a ocupar la regencia. Se inicia una etapa de intrigas y disturbios en la corte: muchos nobles se marchan a la frontera para adquirir poder y prestigio, como ocurre con el infante don Pedro, que conquista Rute.
 - **1313:** El monasterio de San Agustín [41], situado en el Campo de San Martín, se traslada al interior de la ciudad debido a las frecuentes correrías de los musulmanes.
 - **1315:** Yishaq Moheb construye la sinagoga de Córdoba.
 - **1319:** El 25 de junio tiene lugar la Batalla de Elvira: los infantes don Pedro y don Juan, tras algunas escaramuzas en territorio granadino, entran en la Vega de Granada, y allí son vencidos y mueren (según las crónicas, don Pedro de fatiga y don Juan de dolor). El caballero cordobés Don Diego Muñiz de Godoy rehace el ejército y consigue retirarse de forma ordenada. La Hermandad General de Andalucía comienza a elaborar planes de futuro frente a la creciente amenaza nazarí.
 - **1320:** La Hermandad General de Andalucía firma una tregua en Baena con el reino de Granada que debe durar ocho años.
El pueblo de Córdoba exige a la regente de Castilla, doña María de Molina, el derecho de elegir libremente a sus alcaldes y alguaciles, a lo que se opone la buena mujer, así que los cordobeses expulsan a Pay Arias de Castro, alcalde mayor y representante de la Hermandad (aliada con la regente) y comienzan a apoyar abiertamente al infante don Juan Manuel como nuevo regente.
 - **1321:** Muere la regente de Castilla, doña María de Molina.
 - **1325:** Alfonso XI llega a su mayoría de edad y asume sus deberes como monarca de Castilla.
 - **1326:** Saqueo de la Campiña: las tropas de Muhammad IV de Granada saquean durante dos años la frontera mediante ataques inesperados, aunque también es cierto que las luchas internas y la cobardía de los castellanos le ayudan bastante.
 - **1327:** Gracias a la traición de un escudero de la orden de Calatrava, los musulmanes toman la ciudad de Priego.
 - **1328:** Alfonso firma las *Justicias del Rey*: se toman represalias contra los participantes y cabecillas de la sublevación cordobesa del año 1320 (una de cal...) y se instituye el oficio de los Veinticuatro (...y otra de arena).
 - **1333:** Muhammad IV sitia la villa de Castro del Río durante tres días, pero al llegar refuerzos desde Córdoba, abandona Castro y se dirige a Cabra, que se le entrega. El granadino ordena derribar sus murallas y tomar prisioneros a la mayor parte de sus pobladores. Mientras tanto, el señor de Aguilar se declara vasallo del reino nazarí.
 - **1340:** Alfonso XI emprende un ataque contra el reino de Granada: conquista Alcalá la Real y reconquista Priego, Carcabuey, Rute y Benamejí.
 - **1343:** Alfonso XI manda construir el monasterio-colegiata de San Hipólito [16].
 - **1349:** En el mes de marzo la Peste Negra llega a Córdoba y a la Campiña, que quedan en algunos puntos completamente desierta.
 - **1350:** Pedro I es elegido rey de Castilla y los nobles cordobeses se dividen en dos facciones: la que está a favor del nombramiento y la que está en contra.
 - **1353:** Alfonso Fernández Coronel, señor de Aguilar y contrario al rey Pedro I, es ajusticiado y su fortaleza destruida.
 - **1356:** Plaga de langostas en toda Andalucía.
 - **1358:** El día 27 de mayo son decapitados en Córdoba varios miembros de la nobleza contrarios al rey de Castilla y partidarios de su legítima esposa, doña Blanca. Se dice que Pedro I firmó la orden tranquilamente, mientras comía, momentos después de haber dado muerte a su hermanastro Fadrique, Maestre de Santiago.
 - **1359:** Se termina la construcción de los Reales Alcázares [4].
 - **1364:** Fuerte epidemia de peste en Córdoba y en Sevilla.
 - **1366:** Enrique de Trastámara se proclama rey de Castilla el 16 de marzo en Calahorra: los nobles cordobeses lo apoyan abiertamente, excepto el maestre de Calatrava, don Martín López de Córdoba. La facción pro-Enrique está liderada por don Pedro Muñiz de Godoy, anterior Maestre de Calatrava que fue expulsado de la orden por Pedro I

cuando se demostró que apoyaba al de Trastámara (y que además le mató al hijo).

- **1367:** Pedro I vence a Enrique de Trastámara en Nájera y luego se dirige a Córdoba, donde espera saldar algunas cuentas con los nobles: el rey acusa a dieciséis nobles de ser partidarios del de Trastámara, así que a media noche, Pedro I, acompañado de varios verdugos y soldados, saca de sus casas a los dieciséis y los decapita. A continuación manda derribar sus mansiones. En el mismo momento en que el rey abandona la ciudad, los nobles declaran abiertamente su adhesión a la causa de Enrique, así que Pedro I no tiene más remedio que atacar la ciudad.

El día 1 de septiembre tiene lugar la Batalla del Campo de la Verdad: el rey de Castilla, apoyado por Aragón y Granada (hasta el propio Mohammed V acude a la batalla), asedia Córdoba, pero los cordobeses (y sus mujeres, que ayudan en las defensas de la murallas), al mando del adelantado Alfonso Fernández de Montemayor, consiguen expulsarlo. Desde entonces, la campana mayor de la Catedral doblará la muerte de cada uno de los descendientes del adelantado.

- **1369:** Pedro I es derrotado en Montiel por Enrique II, que poco después premiará a la ciudad de Córdoba con múltiples “mercedes”: desoyendo los consejos del Papa, designa a don Pedro Muñiz de Godoy Maestre de Alcántara y Calatrava (después de mandar asesinar a su antecesor, don Martín López de Córdoba).

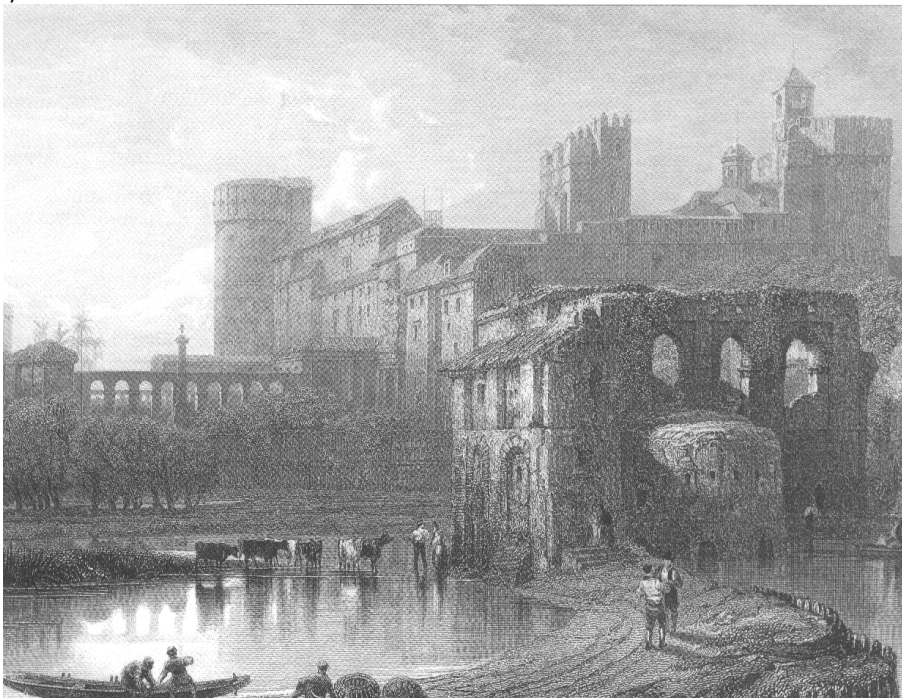
Se manda ampliar la torre de la Calahorra [51], además de reparar los desperfectos ocasionados durante la batalla del Campo de la Verdad.

- **1371:** En marzo se trasladan los restos de Alfonso XI desde Sevilla a Córdoba, pasando a descansar a la Capilla Real de la Catedral (pese a las protestas de los monjes de San Hipólito).
- **1373:** Se funda el convento de Santa María de las Huertas [52].
- **1375:** El hambre asola la ciudad de Córdoba, al igual que ocurre con el resto de Andalucía.
- **1383:** Se prohíbe a los judíos de Córdoba el residir en barrios cristianos.
- **1386:** La Casa de Baena se independiza de la Casa de Aguilar de los Fernández de Córdoba.
- **1391:** Tras varias acusaciones de carácter moral y religioso, una ola de violencia anti-semita se extiende por toda Castilla. Comienza en Sevilla pero pronto llegará a Córdoba, donde los cordobeses asaltan la judería, matando, robando y violando a sus pobladores. La mayor parte de los judíos que logran sobrevivir abandonan la ciudad o se convierten al cristianismo.
- **1394:** El portugués Martín Yáñez de la Barbuda, maestre de Calatrava, decide invadir por su cuenta el reino de Granada: a sus tropas se le unen gran parte de voluntarios atraídos por el carisma del

caballero que ven en el maestre a un líder casi religioso. Por desgracia (o por suerte) poco después de penetrar en el reino nazarí, el ejército de Martín Yáñez es derrotado en Exea y el maestre muere en el combate.

- **1398:** Epidemia de peste en todo el reino de Córdoba: se habla de más de 70.000 muertos entre marzo y junio. Se dice que la epidemia desaparece por intercesión de San Sebastián.
- **1399:** Comienza la repoblación de la zona del Alcázar Viejo (llamado ahora Collación de San Bartolomé).
- **1400:** Se construye la ermita de San Sebastián [56].
- **1402:** Enrique III envía a Córdoba a su primer Corregidor, Pedro Sánchez del Castillo.
- **1403:** Crecida del río Guadalquivir que afecta a Córdoba y a Sevilla.
Luis Sánchez es elegido nuevo Corregidor.
- **1405:** Mohammed VII de Granada rompe las treguas con Castilla y comienza a atacar la frontera de Córdoba y Sevilla.
La Casa de Baena de los Fernández de Córdoba se incorpora a la de Cabra.
- **1406:** Se produce un nuevo asalto a la judería de Córdoba.
- **1408:** Motín de Santiago: Mateo Sánchez, jurado de la Collación de Santiago, encargado del cobro de una contribución, es atacado en plena calle por “los omes rebeldes non queriendo pagar las vuestras monedas”, que lo dejan medio muerto en la calle con varias puñaladas, espadaños y pedradas.
- **1411:** Nieva en toda Andalucía.
- **1413:** Malas cosechas y sequía en Andalucía.
- **1426:** En el monasterio de la Trinidad [14] se forma un gran revuelo al repicar las campanas y organizarse un enorme bullicio (los vecinos piensan que son atacados o que hay fuego). Se reúnen el cabildo municipal en el monasterio de San Pedro el Real [29] para tratar el asunto y castigar a los culpables.
- **1431:** Fuerte terremoto en Córdoba.
- **1434:** Lluvias ininterrumpidas y torrenciales desde finales de año a comienzos del siguiente.
- **1442:** Epidemia de peste en Córdoba.
- **1449:** Un vecino de la collación de Santa Marina encuentra a su esposa acostada con uno de sus primos y decide tomarse la justicia por su mano: mata al primo, a la mujer, a una doncella, a otro primo que estaba con la doncella, a los criados e incluso a un loro. Con el tiempo, el asunto se transformará en leyenda (véase *Al Andalus*, 62-63).
- **1453:** Nace Gonzalo Fernández de Córdoba, “el Gran Capitán”.
- **1455:** Enrique IV ataca Granada y a continuación se casa en Córdoba con Juana de Portugal.
- **1462:** Una temporada de lluvia excesiva acaba con las cosechas: hambruna en toda Andalucía.

- **1463:** Se establece un estatuto de limpieza de sangre para los clérigos de Córdoba.
- **1465:** La ciudad se divide entre partidarios del rey Enrique IV y del infante don Alfonso. Cuando llega el nuevo obispo a la ciudad, elegido por Enrique IV, todos los canónigos son apresados y encerrados en el alcázar (excepto los que huyen o se ocultan) por los partidarios del infante, que quieren obligarles a anular el nombramiento del obispo, lo que no consiguen.
- **1467:** Los partidarios de don Alfonso asaltan el Palacio Episcopal, que destrazan. A continuación, llegados los hombres del rey, se hacen fuertes en la torre de la Catedral.
- **1468:** Muere el infante don Alfonso y Enrique IV perdona todos los sucesos acontecidos: la vida en Córdoba se tranquiliza.
- **1470:** Nueva división entre la nobleza cordobesa, esta vez entre partidarios de Juana la Beltraneja y de Isabel.
- **1472:** Llega a Córdoba la noticia de que en las costas portuguesas, cerca de Setubal, se ha encontrado muerta una ballena descomunal: los conversos de la ciudad piensan que el animal es el Leviatán de la Biblia y proclaman que su Mesías no puede tardar en llegar.
- **1473:** Durante una procesión en Jueves Santo una niña arroja un orinal sobre la imagen de una Virgen desde la casa de un converso: durante los tres días siguientes se roban, saquean e incendian las casas de los conversos de Córdoba, muchos de los cuales abandonan Córdoba. Los vándalos terminan asediando en el alcázar a los conversos que aún quedan en la ciudad, junto a los nobles que los defienden, y les obligan a elegir entre ser recluidos en la Judería o abandonar la ciudad (lo que hace la gran mayoría).
- **1474:** Nuevo levantamiento anticonverso que se salda con la horca para cuatro de los cabecillas, destierro para tres y azotes públicos para otros tres.
- **1476:** El señor de Aguilar, cabecilla del bando beltranejo en la ciudad, manda a prisión al Corregidor elegido por Isabel I, y lo sustituye por Diego de Merlo, que intenta pacificar la ciudad. Tras la batalla de Toro, en que Isabel y Fernando vencen a la Beltraneja, Córdoba toma partido por los reyes y el señor de Aguilar se ve obligado a jurarles fidelidad. Diego de Merlo es sustituido por Francisco de Valdés.
- **1478:** Los Reyes Católicos visitan la ciudad.
- **1479:** Se intenta trasladar la Judería y la Morería a la zona del Alcázar Viejo, pero las protestas de judíos y mudéjares lo evitan.
- **1481:** Crecida del Guadalquivir y nueva epidemia en la ciudad.
- **1482:** Nace en Córdoba, María, hija de los Reyes Católicos.
- **1483:** Boabdil el Chico es vencido en Lucena y llevado prisionero a Córdoba.
- **1485:** Llega a Córdoba Cristóbal Colón donde piensa exponer sus ideas a los reyes. Durante su estancia se aloja en el Convento de la Merced.
- **1486:** Los Reyes Católicos reciben por primera vez a Cristóbal Colón en los Reales Alcázares.
- **1488:** Nace en Córdoba, Fernando Colón, hijo de Cristóbal Colón y Beatriz.
- **1492:** Los judíos son expulsados definitivamente de Córdoba.
- **1493:** El 25 de enero el Corregidor Don Francisco de Bobadilla ordena apresar al Comendador Francisco de Benavides y a dos de sus lacayos. Días después, los tres eran sentenciados a muerte y ejecutados. Nunca se supo el motivo.



2. Tradiciones y Costumbres Mágicas

*“Fingen que buscan gallinas,
andando de casa en casa,
más bermejas que la brasa,
con sus palabras malinas,
cargadas de golosinas
para a la mujer dar,
para las alcohotar,
¡A osadas que es de las finas!”*
Rodrigo de Reinoso

Creencias y Supersticiones Populares

Cuando se tiene una gran duda

Cuando una persona quiere resolver una duda que le atormenta es costumbre acudir a la iglesia de la Magdalena [44] donde encontrará junto al Sagrario un pequeño nicho con un Descendimiento tallado (en el que se representa a José y a Nicodemo bajando a Jesús de la cruz mientras su madre espera a su hijo con los brazos alzados). Una vez delante del nicho la persona deberá rezarle a la imagen una novena (o sea, deberá acudir nueve días seguidos a rezar). El último día que acuda, después de rezar su oración, podrá hacerle a la imagen una única pregunta. Una vez salga de la iglesia escuchará la respuesta en la conversación de los que se encuentran en la plaza hablando o paseando.

Para evitar el robo

Si se desea estar libre del robo se debe acudir a la capilla del Hospital de la Santa Cruz [45] y echarle aceite a la lámpara de San Dimas, el buen ladrón crucificado junto a Cristo. La lámpara se encuentra siempre ardiendo, tanto de día como de noche.

Para curar la peste

Es necesario poner sobre el enfermo uno de los panecillos de San Nicolás Tolentino que elaboran los monjes de San Agustín [41] (en realidad, son ostias consagradas). Si el enfermo y el que pone el panecillo tienen la fe suficiente, la peste desaparecerá para siempre. Además se dice que si se llevan los panecillos sobre el corazón también protegen de las heridas de arma blanca.

Para hacer una petición a Dios

En la iglesia de Santa Marina [40] se venera una figura que representa al Niño Jesús y la que le atribuyen virtudes milagrosas. Se dice que si una persona justa y

santa le hace una súplica, el Niño sonreirá y se la concederá.

Para cumplir un imposible

Si se desea hacer realidad algún deseo imposible o de difícil realización se debe acudir a la iglesia de San Lorenzo [43] y anudar una cinta verde debajo de la tabla de San Judas que se exhibe en una de las naves laterales. Si se hace con fe, el imposible se cumplirá.

Para casarse

Las jóvenes solteras y en edad de merecer suelen acudir a la Catedral [1] para visitar una enorme pintura que allí se custodia y que representa a San Cristóbal, ya que la tradición asegura que toda aquella doncella soltera que consiga ver la imagen de una Virgen entre el cayado y la pierda derecha del santo encontrará pronto un marido.

Para evitar la embriaguez

Los frailes que desean alejar al demonio de la embriaguez de sus vidas acostumbran a beber en unos vasos de vino fabricados con barro que tienen pintada una cruz en el fondo y un demonio en el borde. Tras llenar el vaso dicen: “Ahogar al demonio, hermano” y tras beber concluyen: “Hasta verte, Jesús mío”.

Para que el trabajo vaya bien

Para que nunca haya problemas de dinero ni de trabajo en casa es conveniente poner un poco de laurel encima de una figura de San Pancracio. Esta figura no puede haber sido comprada, sino regalada por algún amigo o familiar.

Para obtener la indulgencia

Cuando un obispo (o arzobispo o papa) concede a un cordobés la indulgencia (el perdón de sus pecados), Dios no la tendrá en cuenta si no se acude antes a la Capilla de la Vera Cruz (en el Convento de San Pedro el Real [29]) y, delante de la Virgen de los Dolores, sube las tres escaleras de mármol de rodillas rezando un padrenuestro.

Para alejar la tormenta

Cuando una gran tormenta se cierne sobre la ciudad es costumbre que los clérigos de San Pedro [33] tañan las campanas de la torre hasta que pase. En el resto de las iglesias y en algunas casas se suelen encender velas a las imágenes del arcángel Rafael.

Para tener un buen parto

Si una mujer embarazada desea tener un parto lo más tranquilo posible además de un niño sano y fuerte tiene que acudir en el séptimo mes de embarazo al Convento de Santa Eulalia [53] y encenderle una vela al San Ramón que hay en su capilla.

Para atraer a la lluvia

Cuando Córdoba atraviesa una época de sequías se acostumbra a sacar en procesión a la imagen de Nuestra Señora del Socorro que se guarda en la iglesia de San Juan [12]. Esta imagen fue encontrada por un pastor que se extravió por la sierra mientras cuidaba su ganado sin nada de agua para él ni para sus animales. Desesperado se encomendó a la Virgen y comenzó a cavar en el suelo encontrando poco después la imagen y un arroyo que brotó de aquel lugar instantáneamente.

Sobre los niños

Nunca se debe mirar a un niño dormido, ya que de esa forma se le puede “reventar la hiel”. Tampoco es recomendable colocarlo boca arriba sobre una mesa, dejar que lo vista una única persona o mecer una cuna que esté vacía, ya que todas estas acciones atraen la mala suerte. Por último, hay que escoger con mucho cuidado a la mujer que debe dar de mamar por primera vez a un niño ya que ella será la que “le hace las entrañas” al niño (o sea, le da su personalidad).

Geografía Mágica

La Columna del Diablo

En una pequeña y estrecha callejuela que desemboca en la plaza de la Magdalena [44] existe una columna de piedra que desprende un fuerte olor a azufre. Sobre la columna está escrita la frase “Dios te ve, teme a Dios”. Algunas personas aseguran que se trata en realidad de un diablo que perseguía a un caballero por esa calle y que fue convertido en piedra por intervención divina.

El Arco de la Malmuerta

Debajo del arco que une la torre de la Malmuerta [42] con la muralla existe una inscripción medio borrada por el tiempo, pero se dice que si alguien es capaz de leerla mientras pasa debajo del arco sobre un caballo al galope toda la torre se vendrá abajo y aparecerá ante los ojos del jinete un enorme tesoro.

El Pozo de las Prisiones

En una de las casas que tienen la entrada hacia la calle del Cañuelo (collación de Santa María) existe un pozo de mármol negro con la inscripción latina “*Puteal Taddai*”, además de unos profundos surcos en el pretil producidos por el prolongado roce de sogas y cadenas.

Se cuenta que el pozo es en realidad la entrada a unas antiguas prisiones romanas que todavía existen allí debajo y que fueron escogidas en su época para encerrar en ellas a los peores criminales, que eran bajados directamente al pozo con una cuerda o cadena.

El Pozo de San Zoilo

En el Hospital de San Zoilo [20] hay un pozo que tiene una curiosa historia: se cuenta que a él fueron arrojados los riñones del santo tras ser martirizado y que en ciertas ocasiones, al ir a sacar agua del mismo, se los han encontrado dentro del cubo, aunque al intentar cogerlos, los riñones han dado un salto y han vuelto a meterse dentro del pozo, donde permanecerán incorruptos toda la eternidad. Por eso, mucha gente acude al hospital el día de la conmemoración de San Zoilo (27 de junio) para llenar sus cántaras de agua, ya que aseguran que el agua recogida en ese día cura todos los males.

La Columna de San Andrés

Delante de la iglesia de San Andrés [36] hay una columna de piedra rota con una forma extraña y del tamaño aproximado de un hombre. Se cuenta que muchos años atrás, una mujer robó un pan en la cercana plaza del Salvador [39] y que luego acudió a la misa de San Andrés; pero al salir de la iglesia fue prendida por un alguacil acusada del robo y la mujer juró allí mismo que no solo había comprado el pan sino que le pedía a Dios que la convirtiera en piedra para no tener que ver como era insultada de aquella forma. Parece ser que Dios la escuchó porqué en ese preciso instante la mujer quedó convertida en una columna de piedra y el trozo que le falta era el que le correspondía al brazo del pan, que cayó al suelo.

El Almezo de San Pedro el Real

En uno de los patios del convento de San Pedro el Real [29] se levanta un enorme y viejo almezo (árbol muy parecido al olmo) a cuyos pies suelen sentarse los monjes del convento ya que aseguran que, por alguna extraña razón, el árbol les produce una gran paz y tranquilidad, y que siempre que duermen o realizan algún trabajo bajo sus ramas, se levantan más apaciguados y revitalizados. Sea cierto o no, durante 200 años estuvo ese almezo allí resistiendo multitud de intentos de derribarlo cuando se consiguió fue para construir con él la enorme cruz que decora actualmente la iglesia del monasterio.

El Pozo de la Torre de los Argotes

Junto a la Torre de los Argotes (al sur de la iglesia de San Nicolás de la Ajerquía [27]) se encuentra un pozo muy simple pero que guarda un gran misterio. Y es que muchos vecinos del lugar aseguran que dentro del pozo se encuentra un túnel enorme y larguísimo que recorre toda la ciudad desde un extremo a otro de la misma.

Remedios Ancestrales

Contra el Granizo

Los labradores que deseen proteger sus cultivos del granizo escriben con tinta hecha de azafrán y agua de rosas en un trozo de pergamino una fórmula mágica que muy pocos conocen. Luego introducen el pergamino en un canuto de caña y la colocan en mitad del cultivo y el granizo no tocará aquel campo más.

Contra los Animales que se comen la Cosecha

Para evitar que los animales se coman los cultivos lo mejor es ocultar en medio del sembrado un trozo de piel de cabra, y aquel campo estará libre de ellos, incluso de animales como las hormigas, las langostas o las culebras.

Para Curar a un Animal

Si se desea curar a un animal enfermo se debe enterrar a una abubilla en el establo donde duerme, ya que de esa forma se evitará que entre el diablo en el cuerpo del animal. Si el problema del animal es que no puede orinar se le pueden dar unos sahumerios con pimienta molida y, a continuación, llevarlo a un cementerio y pasearlo siete veces de un lado a otro de una sepultura. Cundo regrese al establo comenzará a orinar.

Sobre el Mal de Ojo

Si se desea averiguar si un niño tiene mal de ojo se deberá echar agua en un plato de pedernal y luego mojar el dedo corazón de la mano derecha del niño en aceite de candil y dejar que caigan unas gotas sobre el agua. Si el aceite forma circulitos, el niño tiene mal de ojo pero se puede curar (dándole tres golpecitos en la espalda con la mano derecha); si el aceite se extiende por toda la superficie del agua, el mal de ojo del niño no tiene cura.

Para protegerse del mal de ojo se puede llevar encima una bolsa con una quijada de liebre, con manos y pelo de tejo, con el colmillo de un jabalí o con cuernecitos de marfil o hueso. Si se desea proteger a un niño recién nacido se le pueden colgar todas las medallas que tenga la madre.

Fiestas Populares

Carnaval

El carnaval cordobés se celebra golpeando lo más fuerte posible pucheros y ollas por toda la ciudad. Se suelen celebrar también corridas de gallos, que consisten en hacer correr a un gallo y tras atraparlo colgarlo cabeza abajo y matarlo a base de arrojarle naranjas, para luego cocinarlo en una gran olla. Además se fabrican los *Juas* ("Judas"), muñecos de trapo que se cuelgan de las



ventanas o los balcones de la casa (los vecinos suelen rivalizar por el *juas* más logrado) para luego mantearlo el último día de carnaval.

Pentecostés

El día de Pentecostés comienza la segunda feria anual de Córdoba y se tiene por costumbre arrojar salamandras y lagartos dentro de la iglesia, como símbolo de las “lenguas de fuego” que cayeron sobre los apóstoles en este día. Naturalmente, la Iglesia no ve con buenos ojos esta celebración, especialmente los sacerdotes que al finalizar el día tienen que buscar por toda la iglesia todos los animales que les han arrojado dentro del edificio.

Noche de San Juan

Durante esta noche se encienden hogueras por las calles. Muchos jóvenes acostumbran a irse a las fuentes, mojarse la cabeza en ellas y, a continuación, ir a tomar el alfil, lo que significa pasar la noche en vela paseando por las calles y visitando a las damas en las rejas de sus casas (esa noche, los padres les dan permiso), agasajándolas con licores y confites.

Corpus Christi

El *corpus christi* es la fiesta principal de la Córdoba medieval. Se realiza una gran procesión a la que acuden todas las cofradías de la ciudad (que son las encargadas de costearla) y se acompaña a la sagrada forma con antorchas encendidas. En la procesión también hay cantores y músicos junto a la nobleza de la ciudad (que rodean el arca con la hostia). El Concejo acostumbra a cubrir las calles por donde pasa la procesión con flores e hierbas aromáticas y costear una serie de “juegos”, unos pasos con figuras que representan escenas bíblicas y que también son paseados por algunas de las calles de Córdoba.

Festividad de San Lucas (18 de octubre)

Durante este día, la Universidad de Clérigos de San Pedro [33] celebran la festividad de su patrono en la iglesia y a ella acuden todos los clérigos de la ciudad, que deben presentarse con las barbas y las coronas afeitadas y con sobrepellices (o serán multados con hasta 10 maravedíes). Es costumbre celebrar una cena mientras se lee la historia de San Lucas para, a continuación, rezar plegarias y dar comida a los pobres. Antes de acabar el día, la Universidad de Clérigos elige a sus nuevos cargos.

Festividad de San Andrés (30 de noviembre)

Durante todo este día, multitud de vecinos de la collación de San Andrés acuden a su iglesia [36] y pasan todo el día y toda la noche rezando dentro de ella, en conmemoración de todos aquellos cristianos que, durante la época árabe, acostumbraban a orar de noche en sus iglesias para que así nadie advirtiese cual era su verdadera religión.

Navidad (25 de diciembre)

Lo normal es acudir a medianoche a la Catedral [1] para poder escuchar la Misa del Gallo y asistir al día siguiente a una representación de las Sibilas. Mientras tanto, en la calle se cantan villancicos a la espera que llegue el día siguiente, el 26, el día de los Santos Inocentes o de los Locos, una fiesta costeada por el obispado y que comienza con la elección del “obispo” de los locos, que suele ser el niño más joven de los cantores de la Catedral, que después de entregarle su mitra y su báculo se dedica a parodiar al verdadero obispo, subiendo al coro con el resto de sus compañeros (que hacen el papel de canónigos) para rezar de forma burlesca y cometer groserías similares.

Juegos de Caña

Los juegos de caña se celebran en casi todas las fiestas y acontecimientos que tienen lugar en la ciudad. Tienen lugar principalmente en las grandes plazas de la ciudad, como la Corredera [35] o la plaza de la Magdalena [44]. Se trata de enfrentamientos entre jóvenes (normalmente de la nobleza) que, a lomos de un caballo y armados con un escudo de cuero, arrojan lanzas a sus adversarios o sobre tableros de madera. Tras lanzar la caña, cogen otra y al son de una trompeta se enfrentan entre sí formando dos grupos y protegidos por yelmos. No es extraño que durante el juego alguno de los jóvenes sea herido de gravedad.

Lanceamientos de Toros

Al igual que los juegos de cañas, los lanceamientos de toros tienen lugar en celebraciones especiales de la ciudad. Los toros se traen desde el matadero por el joven que sea elegido para lancearlos, que en el trayecto acostumbra a detenerse delante del balcón de su amada para brindarle el animal. Llegado al lugar escogido para el lanceamiento (que suele ser la plaza de la Corredera [35]) el joven, a lomos de un caballo, le clava en el lomo al toro lanzas adornadas hasta que uno a uno acaba con todos los animales, excepto con el último, que se suele brindar a la gente que acude a ver el festejo: se le desjarretan las patas traseras y se le sueltan los mastines para debilitarlo, para que así pueda echarse sobre él la gente y lo corte en trozos con cuchillos y espadas para llevarse su carne.

Algunos Santos Cordobeses

San Acisclo y Santa Victoria

Acisclo y Victoria, mártires y patronos de Córdoba, fueron dos hermanos gemelos que vivieron en la ciudad a finales del siglo III, momento en que llegó a ella el gobernador Dión, enviado por el emperador Diocleciano con la orden de acabar con todos los cristianos que habitaran en la ciudad. Poco después de su llegada, un

oficial descubrió que ambos hermanos rendían culto a la cruz y ordenó que fueran llevados a presencia de Dión.

Una vez ante él, el gobernador les pidió a los jóvenes que se retractaran públicamente de su fe, pero ninguno de ellos lo hizo, así que ordenó que fueran encerrados para que se lo pensarán. Pasado un tiempo, los dos hermanos volvieron a ser preguntados y de nuevo volvieron a reafirmarse en sus convicciones. Dión mandó entonces que Acisclo fuera azotado y que le clavarán a su hermana puntas de aceros en los pies. Mientras eran torturados se les volvió a pedir una renuncia pública: ninguno de los dos se echó a atrás y el gobernador ordenó quemarlos en una hoguera, aunque de nada sirvió ya que los jóvenes parecían inmunes a las llamas.

Todos los presentes se maravillaron con el milagro, excepto el malo de Dión que ordenó a sus hombres que cogieran a los hermanos y los arrojaran al río con piedras colgadas al cuello. Pero en vez de hundirse, los jóvenes flotaban como corchos sobre las aguas.

Para la tercera ejecución, el gobernador fue mucho más imaginativo: dio orden de que ambos fueran atados a un potro donde serían despedazados al mismo tiempo que quemados, pero obtuvo el mismo resultado. Dión, un tanto enojado ya, volcó entonces toda su atención sobre Victoria, a la que cortó los pechos y la lengua, que la joven le escupió a la cara y lo dejó ciego para siempre. Colmada ya su paciencia, él mismo cogió un hacha, decapitó a Acisclo, luego tomó un arco y asaeteó a Victoria, que murió cuando la tercera flecha lanzada se le clavó en el corazón.

Esa misma noche, Minciana, la matrona de los hermanos y su maestra en el cristianismo, recuperó sus cuerpos y los enterró juntos en el lugar donde ahora se alza el Convento de los Santos Mártires [48] en la collación de Santiago. Su fiesta se conmemora el día 17 de noviembre.

San Eulogio de Córdoba

Nacido en el seno de una familia noble mozárabe en la Córdoba islámica de comienzos del siglo VIII, Eulogio dedicó desde joven su vida al sacerdocio y a la enseñanza. Mientras buscaba a algunos de sus hermanos por diferentes monasterios, tuvo la oportunidad de viajar por diversos lugares, como Francia, Navarra y Aragón, adquiriendo multitud de libros, muchos de ellos escritos por Virgilio, Horacio, Juvenal o San Agustín.

Junto a su buen amigo Álvaro Paulo, San Eulogio escribirá varios tratados en los que criticaba la persecución cristiana que llevaban a cabo los musulmanes de la época que le tocó vivir. Algunos de ellos fueron el *Memorial de los Santos* (sobre las diferentes persecuciones cristianas en la Península), el *Documento Martirial* (una defensa del martirio voluntario) y el *Libro Apologético* (al que añade una vida apócrifa e insultante de Mahoma que había encontrado en un libro del monasterio de San Salvador de Leire).

En el invierno del año 859 San Eulogio es apresado por las autoridades islámicas acusado de ocultar en su

casa a la doncella Leocricia, hija de padres mahometanos y convertida al cristianismo en contra de la voluntad de ellos. El 11 de marzo de ese mismo año será decapitado en Córdoba y su cuerpo arrojado al río Guadalquivir, de donde será recuperado días más tarde por sus feligreses y enterrado. Su festividad se conmemora el día 9 de enero.

San Rafael

La primera aparición del arcángel Rafael en Córdoba tuvo lugar a mediados del siglo XIV, cuando la peste hacía estragos en la ciudad. Por entonces habitaba en el Convento de Santa Eulalia [53] el mercedario Fray Simón de Souza, que durante la epidemia corría de casa en casa para animar a los convalecientes y darle los últimos sacramentos a los moribundos hasta que finalmente se contagió y tuvo que retirarse de nuevo al convento, donde sus compañeros creían que moriría poco después. Incluso así, todas las noches Fray Simón acudía a la iglesia a rezar por la salvación de sus vecinos. Y una noche, mientras Fray Simón rezaba en la capilla, se le apareció rodeado de luz el propio arcángel Rafael que le dirigió las siguientes palabras:

—Dirás al obispo que está Dios muy satisfecho de su vigilancia y cuidado, y que por sus oraciones y las de otras personas, además de por la intercesión de su Santa Madre se ha compadecido de este pueblo: que ponga mi imagen en lo alto de la torre de la Iglesia Catedral [1] y exhorte a todos sus feligreses a que me sean devotos y celebren mi fiesta todos los años. Si así se hace, este contagio cesará.

Al día siguiente Fray Simón acudió al obispo y éste mandó colocar inmediatamente sobre la torre de la Catedral una figura del arcángel. Poco días después, la epidemia había pasado.

La segunda aparición tuvo lugar mucho más tarde, en el 1578. Aquel año el padre Roelas, un anciano y enfermo sacerdote de la collación de San Lorenzo, fue curado por intercesión de los Santos Mártires (que se le aparecieron como jóvenes a caballo). Poco después, mientras dormía escuchó una voz. Extrañado, el sacerdote le preguntó quién era el que le hablaba. La voz le contestó: “Yo te juro por Jesucristo que soy Rafael, ángel a quien Dios tiene puesto por guarda de esta ciudad” (véase *Al Andalus*, pág. 64-65).

Gracias a estas dos manifestaciones, la devoción cordobesa por la figura del arcángel Rafael se fue intensificando cada vez más. Su conmemoración, el 24 de octubre, es día festivo en la ciudad y la mayor parte de los hogares colocan imágenes suyas en los zaguanes o comedores para que el arcángel proteja la casa, aunque se acostumbra a representarlo con un cayado de peregrino en una mano y un pez en la otra (tal y como aparece en *Tobías* 4-12) y no con una túnica resplandeciente y seis pares de alas como aparece en el manual de *Aquelarre* (pág. 165). A efectos de juego, el arcángel Rafael también actúa como Principado de la ciudad de Córdoba (véase la pág. 164 del manual).

San Zoilo

Zoilo nace en el seno de una rica familia cordobesa de la segunda mitad del siglo III y desde muy pequeño es educado en los valores de la religión cristiana. Cuando llegó a la ciudad el gobernador Daciano, uno de los mayores enemigos del cristianismo de la época, Zoilo fue denunciado por varios de sus vecinos y llevado a su presencia. Una vez allí, Daciano le pidió que renegara públicamente de su fe. Zoilo se negó a hacerlo y sin perder más tiempo, el gobernador (acostumbrado por lo que parece a tratar con personas tan tercas) lo mandó desnudar y torturar su cuerpo con garfios de acero, pero al ver que el joven mantenía el tipo y seguía negándose a adorar a los dioses romanos, Daciano decidió abrirle la espalda y arrancarle los riñones.

De nada sirvió, ya que Zoilo, casi al borde de la muerte, continuó sin renunciar a su fe, y el gobernador, lleno de ira, lo decapitó allí mismo. San Zoilo murió el día 27 de junio del año 300 y en esa misma fecha se conmemora su martirio.

Santos Mártires

El nombre de Santos Mártires (o Mártires Mozárabes) abarca a una cantidad ingente de cristianos, desconocidos sus nombres fuera de la región de Córdoba, a los que se les considera víctimas de la persecución musulmana del siglo VIII y IX que tanto criticó San Eulogio. En su mayor parte fueron condenados a muerte tras condenar públicamente la religión mahometana, por lo que muchos teólogos consideran su “martirio voluntario” una especie de suicidio y se niegan a rendirles culto.

Algunas de las reliquias de estos Santos Mártires todavía se conservan, dispersas entre la iglesia de San Pedro o el convento de los Santos Mártires, aunque no es raro encontrar alguna en lugares tan distantes como Oviedo o Francia. Su culto es conocido en la ciudad, pero se extenderá aún más en el siglo XVI cuando se descubren “milagrosamente” multitud de reliquias de los mártires durante unas obras realizadas en la iglesia de San Pedro (véase *Al Andalus*, pág. 64-65).



3. Leyendas de Córdoba

“Algunos nombres de ciudades tienen un singular prestigio. Desde nuestra infancia han sonado en nuestros oídos de una manera especial: Menfis, Atenas, Alejandría, Roma, Constantinopla, Granada, Córdoba... Hemos pensado tantas veces en ellas y tantas veces nos ha herido el temor de no llegar a verlas a pesar de nuestro deseo, que nos hemos creado de ellas una visión imaginativa.”

Alejandro Dumas

El Fantasma Enamorado

Vivía en la collación de Santa María una joven señora que respondía al nombre de María Ponce de León, mujer de alta cuna aunque pocos dineros, que era requerida en amores por un joven caballero, con menos calidad que ella pero con más posibles. El caballero la seguía por las calles, le mandaba todo tipo de regalos y por las noches contrataba a músicos para que tocaran bajo su ventana. A pesar de todo, María nunca le dijo un “sí” ni un “no”, ya que se recreaba en secreto con la idea de tener loquito de amor a un hombre.

Pero un buen día, el joven caballero dejó de requerir los amores de la joven y no le mandaba regalos ni le tocaba música por las noches. En un principio se extrañó, pero siguió su vida como si tal cosa, hasta que una noche, mientras paseaba por el patio de su mansión, vio asustada como se abría la puerta del zaguán y por allí aparecía el caballero, vestido esta vez con una túnica. Y mientras se acercaba a ella, mirándola con profunda tristeza, sólo atinaba a decir: “¿Es ella?... No es ella... No es posible que sea ella...” A continuación, se dio la vuelta y se marchó por donde había venido.

A la mañana siguiente, a María la despertaron las campanas de la Catedral [1] doblando a muerto. Extrañada, envió a una criada a averiguar quien había fallecido, por si era necesario que acudiera al funeral: cuando la criada regresó le informó que el muerto era el joven caballero, que había fallecido dos días atrás y que había sido enterrado aquella misma mañana. La mujer comprendió que la visita de la noche pasada era la del alma del caballero, que la culpaba por haber sido tan cruel con su amor y tratarle con indiferencia. María, desconsolada por el amor perdido, pagó unas misas por el alma del joven y le lloró todo lo que pudo.

Ideas de Aventuras:

- No solo se le ha aparecido el alma del enamorado sino que ahora ha encantado la casa donde vive la bella María Ponce de León: el alma mueve los objetos, inquieta a las visitas y aúlla por las noches. La joven ya no sabe que hacer para librarse de él y lleva gastada toda una fortuna en misas por el alma

del caballero. Por eso ha decidido encargarle el trabajo a gente con experiencia en estos casos (se supone que los PJs): ¿serán capaces de expulsar el alma errante de la casa de María Ponce?

- Los PJs tienen un joven amigo que anda detrás de María Ponce de León, y siempre está cabizbajo y alicaído ya que la doncella parece no hacerle caso y no le dice ni que sí ni que no. De repente, a consecuencia de una grave enfermedad, el amigo de los PJs muere, aunque se les aparece su alma dos o tres días para pedirles ayuda (igual que el padre de Hamlet): no puede descansar ni en el Cielo ni en el Infierno hasta que María Ponce no declare públicamente que estuvo enamorada de él... Y convencer a la joven para que lo haga puede ser más difícil de lo que muchos piensan, ya que lo cierto es que nunca le gustó el joven caballero.
- ¿Y si la muerte del amigo de los PJs no fuera producido por una enfermedad? A lo mejor, la joven, harta de ser cortejada por el caballero, envió un buen día a un par de tipos para que lo convencieran “de una vez por todas” y así la dejara en paz. Así que dos o tres días después de su muerte, el alma del amigo comenzará a molestar a los PJs y no los dejará en paz hasta que consigan demostrar quien fue la verdadera incitadora de su muerte.

La Mansión Encantada

Huyendo desde la villa de Torre Milano, donde había matado a un hombre, llegó a Córdoba Sebastián Ruiz de Escabias, alojándose en uno de los mesones de la calle del Potro [30]. Meses después, olvidado el incidente que le trajo aquí, se casó con una mujer y ambos decidieron buscar una casa para vivir juntos, pero la única que pudieron encontrar más o menos decente tenía fama de estar encantada y en la que se decía que ocurrían cosas extrañas.

Sebastián era un tipo valiente y se reía de todas esas necedades. Delante de sus amigos se jactaba de que aunque tuviera la casa cien diablos, él viviría en ella. Así que sin pensárselo dos veces se trasladó a la mansión, donde todas las mañanas recibía la visita de algunos amigos para preguntarle si había visto algún diablo, y Sebastián, riéndose, les decía que no.

Pero en la cuarta noche de estancia, mientras el matrimonio dormía en su habitación, se comenzaron a escuchar por toda la casa tristes gemidos y ruidos terribles, como si se arrastraran grandes cadenas que bajaran desde la azotea. Sebastián, muy tranquilo, pensando que eran ladrones, echó mano de la espada y

salió al pasillo a esperar a la persona que bajaba por las escaleras y que tanto ruido estaba montando.

Para su sorpresa, la criatura que armaba aquel escándalo era una mora enorme y gorda cargada de grandes y pesadas cadenas. Pasado el susto del primer instante, el hombre cargó hacia ella con la espada en la mano y comenzó a asestarle espadazos de todo tipo. Pero la enorme mora parecía no sentirlos, así que Sebastián tiró la espada y comenzó a pelear con sus puños y sus manos, pero nada parecía detener a la mora que agarró al hombre del cuello y comenzó a asfixiarle.

La esposa, que también había salido al pasillo, encontró a su marido en el suelo, medio muerto debajo de aquella mole y, presa del pánico, comenzó a rezar pidiéndole a Dios que los librara de aquel peligro. La mora soltó inmediatamente a Sebastián y desapareció de nuevo por la escalera.

Al día siguiente, llegados los amigos a la casa encontraron a Sebastián en su cama atendido por un médico. Consiguió sobrevivir, aunque de cuando en cuando expulsaba sangre por la boca, y lo primero que hizo al levantarse de la cama fue salir de aquella casa donde nunca más pensó en regresar.

Ideas de Aventuras:

- Lo cierto es que la casa no está encantada, pero un familiar de la persona a la que mató Sebastián en Torre Milano ha seguido su pista hasta Córdoba y desea vengarse del asesino. Para ello ha contratado a un enorme moro al que ha disfrazado como una mujer fantasma y que tras asustarlo un poco debe acabar con él. El problema es que, harto de que su esposa le de la tabarra con que escucha voces por la noche, Sebastián ha contratado a un grupo de mercenarios para que le custodien la casa durante un par de días y así tranquilizar a su mujer. ¿Qué ocurrirá cuando los personajes se topen de bruces con una enorme mora cargada de cadenas (y con el enorme alfanje que oculta entre los ropajes)?
- Una variante de la anterior: ¿Y si además de tener que enfrentarse con un enorme moro los PJs se tienen que enfrentar de verdad a una casa encantada? En ella pueden habitar una *Negra* (véase *Bestiario Cordobés*), un ánimas errante, duendes o todo tipo de criaturas que cuadren en una mansión encantada.
- Los PJs, hartos de tanto vagabundear de posada en posada, deciden establecerse en Córdoba, y aunque no tienen mucho dinero, encuentran una verdadera ganga: una mansión lo suficientemente grande para albergarlos a todos ellos sin problemas y a la mitad de su precio. Pero existe un problema y es que los vecinos aseguran que está encantada. ¿Se atreverán los PJs a pasar una noche en la mansión, sobreviviendo a la *Negra* que en ella habita (ver *Bestiario Cordobés*)?

Las Brujas Avarientas

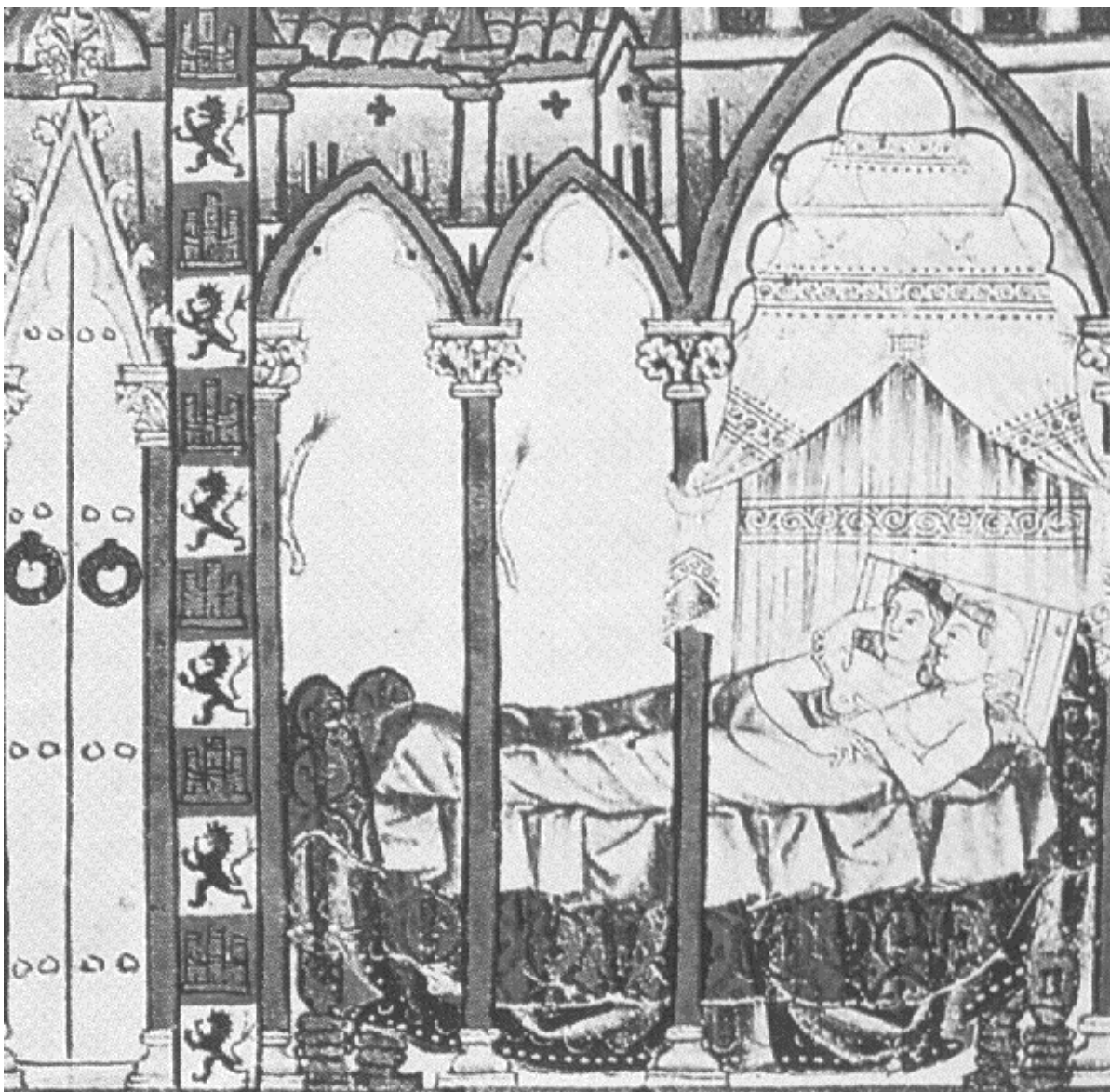
Vivía en Córdoba un caballero de nombre Calmaestra, natural de la villa de Arjona, rico, discreto y de personalidad humilde, casado con una mujer igual de honrada y discreta con quien había tenido seis hijos. La familia era muy querida y admirada entre todos los vecinos por su bondad y su buen hacer, excepto por dos hermanas que vivían pared con pared con ellos.

Esas dos hermanas, instruidas en la hechicería y en la magia, no tenían mucho dinero a pesar de sus nobles apellidos, y decidieron aliviar sus penurias económicas echando mano a los bienes de sus vecinos. Para conseguir sus propósitos comenzaron a visitar a la familia con asiduidad hasta que se ganaron su completa amistad, momento que aprovecharon para comenzar a verter en las comidas unas pociones que, poco a poco, le fueron arrebatando la voluntad al tiempo que las dos brujas les iban robando la plata, las colgaduras, los vestidos y los dineros que tenían en casa. Y eso no fue todo lo que le quitaron, ya que las pociones también se cobraron efecto en la salud de la familia y todos los habitantes de la casa comenzaron a morir uno detrás de otro, consumidos por una rara y extraña enfermedad de la que sólo parecían librarse la mujer y una hija de Calmaestra, aunque se encontraban muy débiles.

Pero ocurrió que meses después, una de las malvadas hechiceras llamó a un lencero para comprar cierta cantidad de lienzo para unos vestidos. Tras cortar la tela, el lencero les pidió el pago por el material y la bruja le dijo que no tenía en ese momento, pero si lo deseaba podía elegir a una de las dos hermanas y cobrarse el lienzo en carnes. El lencero, ni corto ni perezoso, eligió a la menor de las dos y pasó con ella unos buenos ratos. Tras acabar se marchó y mientras caminaba hacia su casa le entraron ganas de orinar. Cual sería su sorpresa cuando al ir a sacársela en una tapia para aliviarse descubrió que entre sus piernas ya no colgaba lo que debería colgar...

Asustado, regresó corriendo a casas de las hermanas que, al verlo llegar, comenzaron a burlarse de él todo lo que quisieron hasta que finalmente le devolvieron el miembro que había “perdido”. Por desgracia para ellas, al irse el lencero descubrió detrás de una puerta un arca a medio cerrar que deslumbraaba llena de plata. Furioso por la broma de que había sido objeto (y por el engaño del dinero), el hombre se dirigió directamente a casa del Corregidor y le dio cuenta de todo lo ocurrido en aquella casa.

A la mañana siguiente, varios hombres del Corregidor se presentaron en la casa de las hermanas y tras registrarla encontraron varios arcones llenos de plata, además de vajillas y colgaduras de gran valor. En prisión, las hermanas fueron interrogadas pero nada conseguían sacarles, sólo amenazas al Corregidor, ya que afirmaban conocer muchos secretos de las mejores damas de toda Andalucía a las que habían vendido multitud de hechizos y pociones. Finalmente, no se sabe si por no encontrar más pruebas o por la influencia de las clientas de las



hermanas, el Corregidor les perdonó la vida, aunque recibieron una buena cantidad de azotes y fueron desterrados de Andalucía de por vida.

En unos días, la mujer y la hija de Calmaestra, libres de las pociones, pudieron recuperarse completamente y recuperar parte del dinero robado al demostrarse la culpa de las dos hermanas, aunque ésta ya estaban por entonces muy lejos de Córdoba.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs son amigos del caballero Calmaestra y asisten sorprendidos al lento declive de la familia. ¿Serán capaces de adivinar lo que ocurre y quienes son las verdaderas culpables de lo que allí acontece? Quizá también adviertan que cada día desaparecen más objetos de valor dentro de la casa de Calmaestra, lo que quizá les pueda dar una pista...
- Uno de los PJs se encuentra trabajando como lencero (ya sea por cuenta propia o para otro artesano) y le encargan visitar la casa de dos hermanas. Una vez allí, una de las hermanas le encarga cierta cantidad de lienzo, pero al ir a pagar le ofrece al PJ un trueque: el lienzo a cambio de

compartir con ella (o con su hermana) cama durante unas horas. En caso de que el PJ acepte, se llevará una gran sorpresa al regresar a su casa... ¿Le devolverán las hechiceras el objeto tan preciado que le han robado? Y si no se lo devuelven, ¿qué hará el PJ para recuperarlo?

- El Corregidor se ha visto obligado a liberar sin cargos a las dos brujas debido a la presión de varias familias nobles de la ciudad, pero como no le gusta dejar las cosas a medias ha decidido contratar a los PJs para que las vigilen y en el caso de descubrir que tienen algún trato con poderes infernales o mágicos, acabar con ellas de la forma más expeditiva posible. El asunto puede no ser tan fácil como piensan, ya que las hermanas pueden ser mucho más poderosas de lo que aparenten (y nadie ha dicho que no tengan a su servicio a un lutín, a un demonio elemental o cualquier otro tipo de sirviente mágico que pueda alegrarle el día a los PJs).

La Monja Milagrera

Hace algunos años vivía en el convento de Santa María de las Dueñas [22] una monja llamada Magdalena de la Cruz, hija de una noble familia (como el resto de sus compañeras) cuya fama de santa se había extendido por toda la ciudad e incluso llegó a oídos del rey y de los grandes de Castilla, que la visitaban cuando podían y le enviaban las ropas de sus hijos para que las bendijera.

En la ciudad la llamaban la Monja Milagrera, ya que no fueron pocos los milagros que se producían a su alrededor: una vez se le rompió una pierna el día del Corpus, lo que le impidió contemplar la procesión desde los balcones del convento, pero fueron tantos sus rezos y su fervor que se abrió la pared de su celda y acostada desde la cama pudo ver pasar la procesión, y tras pasar la hostia, la pared se volvió a cerrar y la pierna de Magdalena curó milagrosamente; en otra ocasión, durante una misa la hostia salió volando directamente desde las manos del sacerdote hasta la boca de la monja.

Lo cierto es que el asunto olía más a azufre que a incienso y un tiempo después algunas de sus compañeras, creyendo oír voces en la celda de sor Magdalena de la Cruz, entraron en ella y la encontraron junto a un joven hermoso y apuesto que reñía con ella y que en el preciso instante en que se vio descubierto, desapareció en el aire. Las monjas dieron noticia de lo ocurrido a la madre superiora que dejó el caso en manos de la Inquisición, que mandó apresar a sor Magdalena para tomarle confesión. Tras unas cuantas sesiones de tortura, la monja confesó haber tenido pactos con un diablo (¿Beherito?), que fue el encargado de realizar todos esos milagros a cambio de su alma.

Tras el auto de fe, en la que la Monja Milagrera se presentó con una vela amarilla en la mano, descalza y con una gruesa soga al cuello, se la condenó a vivir recluida en un monasterio de Andújar, donde serviría como criada en las cocinas, sin velo ni voto, y que todos los días, al acudir al refectorio, debería tenderse ante la puerta para que fuera pisoteada por el resto de sus compañeras. La sentencia se cumplió y sor Magdalena de la Cruz murió finalmente en Andújar bastantes años después.

Ideas de Aventuras:

- Beherito (véase pág. 136 del manual) es el demonio que anda metido detrás de los milagros de sor Magdalena de la Cruz y piensa que ya ha llegado la hora de cobrarse el favor. A cambio de su ayuda desea obtener las reliquias que se guardan en el convento de los Santos Mártires [48]: ¿y quién mejor que una monja para introducirse donde él no puede y coger los huesos?. Pero sor Magdalena prevé problemas, así que se presenta ante el grupo de PJs y les pide que le ayuden a sacar las reliquias del convento, asegurándoles que sabe por sus visiones que allí se celebran cultos horripilantes (¿Cómo no la van a creer los PJs con esa fama de santa que tiene?)... Lo que pueda ocurrir esa noche en el convento se deja a manos del DJ, aunque le

animamos a aderezar la aventura con algún tipo de ayuda “celestial”...

- La madre superiora del convento está con la mosca detrás de la oreja, ya que no se traga los “milagritos” de sor Magdalena, pero no puede hacer nada porque tiene poderosos defensores. Sabe que es necesario pillarla con las manos en la masa y para ese cometido contrata a un grupo de mercenarios (los PJs) para que rondan el convento por la noche y le informen de lo que observen. Esa misma noche, los personajes ven a un joven gallardo y bien vestido colarse por las tapias del convento... ¿Intentarán detenerlo? ¿Sólo informarán a la madre superiora al día siguiente? ¿Y si de repente comienzan a oírse extraños gritos en el convento...?
- Lo cierto es que sor Magdalena es de verdad una santa y todo lo ocurrido es una estratagema de Beherito para conseguir el alma inmortal de la monja. Una de las monjas del convento cree fervientemente en la inocencia de la Monja Milagrera pero no puede hacer nada desde dentro de la abadía, así que recurre a un grupo de aventureros para que intenten demostrar la inocencia de sor Magdalena, aunque la cosa no será nada fácil, ya que Beherito es cuidadoso y siempre procura borrar sus pasos...

Los Toros de los Santos Mártires

El Concejo de Córdoba decidió un buen día organizar un lanceamiento de toros y encargó la preparación del festejo al jurado don Diego de los Ríos (llamado por el pueblo don Diegazo, por ser persona alta y gruesa). Al encontrarse la plaza de la Corredera [35] ocupada para otros menesteres, don Diego decidió celebrar el lanceamiento en una explanada situada a las afueras de la Puerta de Martos [M], un lugar conocido como Campo Santo de los Mártires ya que se decía que en aquel lugar fueron martirizados varios santos de la ciudad.

Al conocerse en la ciudad cual sería el lugar escogido para la celebración, muchos le advirtieron a don Diego del error de escoger precisamente ese lugar, ya que estaba “regado con la sangre de los mártires” y no sería adecuado celebrar un festejo de aquella índole en ese emplazamiento, ya que el Cielo podía tomárselo como una profanación. El jurado hizo oídos sordos a las quejas, que le parecían infundadas, y envió a varios jornaleros a la explanada para que la adecentaran y la prepararan para el lanceamiento.

El mismo día de la celebración, don Diego montó en su caballo y se dirigió acompañado por otros miembros del Concejo hacia el lugar escogido, aunque al pasar junto a un oscuro portal creyó ver una cara furiosa y terrible que le amenazaba levantando la mano y apuntándole con el dedo. Creyendo que sólo era producto de su imaginación, el jurado volvió su rostro y continuó su paseo hasta la explanada, donde él mismo dio comienzo el festejo. Pero no habían pasado ni quince



minutos, cuando un toro cogió a uno de los participantes en el lanceamiento. Don Diego, ni corto ni perezoso, se dirigió con su caballo a ayudar al pobre hombre, intentando espantar mientras al toro con su bastón de mando. Por desgracia, el toro se revolvió contra el jurado y le alcanzó con un asta, abriéndole una herida desde la pantorrilla hasta la rodilla, dejándole muy malherido y tendido en el suelo. Mientras agonizaba, el jurado se dio cuenta de su error y comenzó a pedir perdón al Cielo por la blasfemia cometida, pero de nada le sirvió ya que, sin que nadie pudiera remediarlo, murió desangrado en medio del llano. La fiesta se suspendió y unos días más tarde el Concejo de la ciudad ordenó construir en aquel lugar una cruz de piedra para remediar de alguna forma el agravio cometido.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs han sido contratados por el jurado don Diego de los Ríos para adecentar el lugar y limpiarlo de hierbas. El problema es que varios vecinos de la ciudad han decidido impedir por todos los medios que allí se celebren los toros y esa misma tarde se dirigirán a la explanada para expulsar de allí a los jornaleros que están trabajando. ¿Serán capaces los
- personajes de resistir los intentos de los vecinos para expulsarlos de allí? Si las cosas llegan a mayores y se derrama sangre pueden tener la cosa muy negra, ya que puede ser considerado una blasfemia todavía mayor que un lanceamiento...
- Es cierto que la explanada fue en su momento el lugar escogido para martirizar a varios santos y por eso el Cielo no ve con muy buenos ojos que allí se celebren unos festejos. Para ello han encargado a Rafael que intente evitar por todos los medios la celebración. El arcángel ha decidido presentarse ante los PJs como un joven noble que desea contratar sus servicios para que intenten evitar por todos los medios el lanceamiento de toros en aquel lugar. Si los personajes aceptan su ofrecimiento puede que reciban algún tipo de ayuda especial cuando las cosas se les tuerzan.
- Una variante de la anterior: quizá el que se presenta sea de verdad un joven noble que desea evitar el lanceamiento porque ha descubierto que en aquel lugar se oculta la legendaria Medina Al-Zahira, el palacio de Almanzor, y teme que al comenzar a adecentar la explanada alguien descubra una

entrada al palacio y robe todos los tesoros que se guardaban en sus sótanos.

La Virgen de la Fuente Santa

Corría el año 1420 cuando Gonzalo García, un humilde cardador de la Ajerquía, abrumado por el escaso sueldo que recibía por su trabajo y por las enfermedades de su mujer (que se encontraba postrada en una cama) y de su hija (a la que los médicos tomaban por loca), decidió un buen día pasear fuera de la ciudad para tratar de pensar en una manera de salir de tan miserable condición.

Salió de Córdoba por la Puerta de Martos [M] y tras dejar atrás el vado del callejón de las Moras, Gonzalo se topó de repente con dos bellas doncellas que caminaban precedidas por un joven mancebo. Una de las jóvenes se acercó al cardador y le preguntó porqué caminaba tan apesadumbrado. El hombre le contó todos sus problemas, pero la joven, sonriéndole, le calmó con dulces palabras y le pidió que buscara un jarro, que lo llenase con agua de una fuente que manaba allí cerca junto a un cabrahigo (una higuera silvestre), y que le llevara el agua a su hija y a su mujer. Gonzalo, extrañado por la rara petición de la joven, le preguntó quien era ella para pedirle semejante tarea. La doncella no contestó, pero el joven, acercándose a Gonzalo le aseguró que él y la doncella callada eran los mártires Acisclo y Victoria, y que la joven que las acompañaba era María, Madre de Dios.

Maravillado y deslumbrado, Gonzalo regresó corriendo a Córdoba, compró un jarro y lo llenó del agua de la fuente. Cuando le dio a beber a su mujer y a su hija, la primera recuperó su movilidad y la segunda su cordura. En poco tiempo, el prodigio se extendió por toda la ciudad y fueron incontables las personas que acudieron a la fuente para beber el líquido milagroso.

Unos años después, en el 1422, un ermitaño del desierto de la Arruzafa que se encontraba enfermo de hidropesía escuchó las maravillas de la fuente y decidió abandonar por un día la ermita y visitar la fuente santa, de la que bebió y curó instantáneamente su mal. Al regresar aquella noche a su ermita, al ermitaño le rondaba un único pensamiento: ¿porqué ocurrían esas curaciones precisamente en aquella fuente y no en otras? Con la esperanza de que Dios lo iluminará, el ermitaño se puso a rezar fervientemente.

Varios meses después, en la mañana de un 8 de septiembre, el ermitaño recibió al fin una respuesta cuando una voz celestial le aseguró la fuente manaba de las raíces de la higuera, en cuyo interior se ocultaba una imagen de la Virgen escondida por un cristiano devoto cuando los moros entraron en la ciudad, y que el tiempo se había encargado de cerrar el hueco donde estaba oculta.

Al saber esta noticia, el ermitaño acudió presuroso a la Casa del Obispo [3], al que informó de lo sucedido en su ermita. El obispo ordenó inmediatamente cortar y

abrir la higuera ante de la presencia del gentío que allí se congregaba diariamente para beber de la fuente. En el interior del árbol descubrieron una pequeña imagen de la Virgen que fue conducida en procesión hasta el Sagrario [f] de la Catedral [1], hasta que meses después se pudo edificar en aquel lugar un pozo (llamado popularmente el *pocito*) y sobre él un humilladero, costado por el propio obispo.

Ideas de Aventuras:

- Todo el asunto de la fuente santa ha sido organizado por el cardador Gonzalo García, que agobiado por los problemas económicos, ha obligado a su mujer y a su hija a fingir estar enfermas para luego curarse “milagrosamente”. De esa forma, ha comenzado a vender jarros de agua de la fuente santa a todos aquellos desesperados que se creen sus engaños. Pero el obispo no termina de tragarse el asunto de los mártires y la virgen y ha contratado a los PJs para que puedan esclarecer la verdad del milagro, aunque deberán tomárselo con tranquilidad y calma, ya que puede ser muy peligroso para su salud intentar ponerle una mano encima al cardador delante de la muchedumbre que se agolpa día y noche delante de la fuente o de su casa.
- El ermitaño ha recibido la revelación de lo que se oculta en el interior de la higuera de la fuente santa, pero en su camino hacia la ciudad ha sido atacado por algún tipo de engendros del infierno (Bafometos, Blemys, Cynocéfalos u Olocantos) enviados por Guland (véase pág. 150-151 del manual). Por suerte los PJs, que andan por allí, escuchan los gritos de auxilio del ermitaño. Se supone que le ayudarán, pero todavía queda un largo trecho hasta la Casa del Obispo [3], y ten por seguro que Guland no se rinde fácilmente...
- Hace unos meses que se construyó el humilladero de la Fuente Santa pero una mañana los devotos que acuden a ella descubren que alguien ha robado la imagen de la Virgen. La noticia cunde por toda la ciudad y Córdoba entera se indigna por tamaña profanación. El Cabildo Catedralicio y el Concejo de la ciudad ofrecen una generosa recompensa a todo aquel que les devuelva íntegra la imagen robada. ¿Serán capaces los PJs de encontrar a los ladrones y recuperar la Virgen de una pieza? Y una vez entregada la imagen, ¿quién le dice al Cabildo o al Concejo que no fueron ellos los ladrones que ahora pretenden cobrar la recompensa?

Venganza Divina

Se celebraba por las calles de la collación de la Magdalena la procesión del Corpus Christi y entre los asistentes se encontraba el joven y apuesto (a la par que orgulloso) don Luis Fernández de Córdoba. Cuando ya la sagrada forma se acerca al lugar donde se situaba el

mancebo muchos de los vecinos de aquella collación se acercaron más a la procesión, de tal manera que uno de ellos, un honrado campesino, se colocó entre el paso y don Luis, que terriblemente enfadado por lo que él consideraba una afrenta, le ordenó de malas maneras que se apartará ya que él poseía un mayor rango y al colocarse delante lo rebajaba. El hombre, sin inmutarse lo más mínimo, le respondió que a los ojos de Dios todos eran iguales.

El joven, presa de un ataque de furia, echó rápidamente mano a la daga y sin pensárselo dos veces le atravesó al villano el corazón, cayendo muerto a los pies del sacerdote que conducía el Sacramento. Toda la procesión se paralizó ante tamaño sacrilegio y la mujer del campesino, horrorizada por el crimen, se lanzó hacia el joven al que comenzó a arañar la cara. Poco después, don Luis era encerrado en la Torre de los Donceles [46], como era norma establecida entre los jóvenes nobles que cometían algún tipo de delito, aunque se figuraba que su estancia no sería muy larga ya que la influencia de su familia era grande y pronto conseguirían hacerlo salir.

En estas se encontraba don Luis cuando un día, mientras se encontraba asomado a la calle por las almenas de la torre, escuchó a sus pies un gran revuelo: se trataba de un grupo de personas que acudían a la iglesia de la Magdalena en busca de un sacerdote para una extremaunción. Don Luis no le dio mayor importancia al hecho, pero al ir a retirarse de la almena, ésta se desprendió y el joven cayó desde lo alto de la torre, destrozándose el cráneo justo delante del sacerdote, que le dio los últimos sacramentos allí mismo. Entre los acompañantes del clérigo dicen que se encontraba la mujer del campesino, que sólo sabía repetir: “¡Justicia del cielo!”.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs eran amigos del campesino asesinado por don Luis y no mucho después de la muerte de su amigo les llega la noticia de que el joven va a ser liberado dentro de poco gracias a la influencia de su familia. Por su cuenta (o increpados por la mujer), los PJs deciden tomarse la justicia por su mano, quizás asaltando la torre para acabar con la vida del joven o quizás entrando sigilosamente a la mansión de la familia una vez que don Luis haya sido liberado.
- Los PJs son, en este otro caso, amigos de don Luis y por encargo de los padres del joven (o quizás por su propia cuenta) deciden liberarlo de la Torre. La cosa puede ser una empresa algo difícil, ya que la Torre de los Donceles [46] es, además de prisión, zona de adiestramiento de los hijos de nobles, lo que significa que no estará vacía (aunque la habilidad de sus defensores deje mucho que desear). La liberación puede estar llena de emocionantes escaladas nocturnas, sigilosas emboscadas por sus angostos pasillos e incluso duelos a vida o muerte por las escaleras de la torre.

- El Corregidor ha escuchado rumores que aseguran que la muerte de don Luis pudo no ser provocada ni por mala suerte o ni por venganza divina, sino por algunos matones contratados por la mujer del campesino que aprovecharon que el joven estaba asomado por las almenas para arrojarlo al vacío. Por eso, ha decidido contratar los servicios de los PJs para esclarecer el asunto. Éstos tendrán carta blanca para recorrer la torre en busca de pistas, aunque es más probable que encuentren algo si se dan una vuelta por el Potro [30] o la collación de San Lorenzo...

Los Panecillos de San Nicolás

En Sevilla tuvo lugar una horrible y mortífera epidemia de peste que se extendió rápidamente por toda Andalucía, no tardando en llegar a Córdoba, donde se comenzó a cobrar una enorme cantidad de muertes. Uno de los afectados por la peste era el hijo pequeño de una vecina del monasterio de San Agustín [41], que presa de la desesperación preguntó a todas las personas que conocía si sabían de algún remedio, por extraño que fuera, que pudiera salvar la vida del niño. Por suerte, una monja amiga suya le contestó que según había escuchado en otras regiones, los panecillos de San Nicolás de Tolentino, que en Córdoba fabricaban los monjes de San Agustín (véase *Tradiciones y Costumbres Populares*), curaban la peste si se ponían sobre el enfermo y se tenía la suficiente fe. La buena mujer siguió el consejo de la monja y poco después su hijo curó por completo.

La noticia corrió por toda la ciudad y, si bien es cierto que no todos curaban (lo que se achacaba a falta de fe), ocho enfermos sanaron, una cantidad lo suficientemente importante para reunir en San Agustín a cuatro médicos y a treinta teólogos que debían decidir si lo sucedido era o no milagro. Decidieron que lo era, y para celebrar el acontecimiento, el Cabildo autorizó a llevar en procesión la figura de San Nicolás de Tolentino desde el monasterio de San Agustín [41] hasta el hospital de San Lázaro [55], en las afueras de la ciudad, donde se habían curado varias de las personas afectadas.

La procesión tuvo lugar el día 7 de junio y a ella acudieron buena parte de los habitantes de Córdoba, que tras acompañar a la imagen por sus calles llegaron a las puertas de la iglesia del hospital, donde fueron recibidos por el capellán de San Lázaro que portaba un gran crucifijo en las manos. Los portadores de la imagen de San Nicolás, en señal de respeto, decidieron volcar la figura del santo para que besara los pies del Cristo, pero en el mismo momento en que los labios de madera de la escultura tocaron los pies del crucificado, la estatua de San Nicolás movió sus brazos y se abrazó a las piernas de Cristo que, desprendiendo una de las manos clavadas en el madera, lo abrazó y lo besó en la frente.

La gente, maravillada, comenzó a llorar y la epidemia desapareció en ese preciso momento de la ciudad,

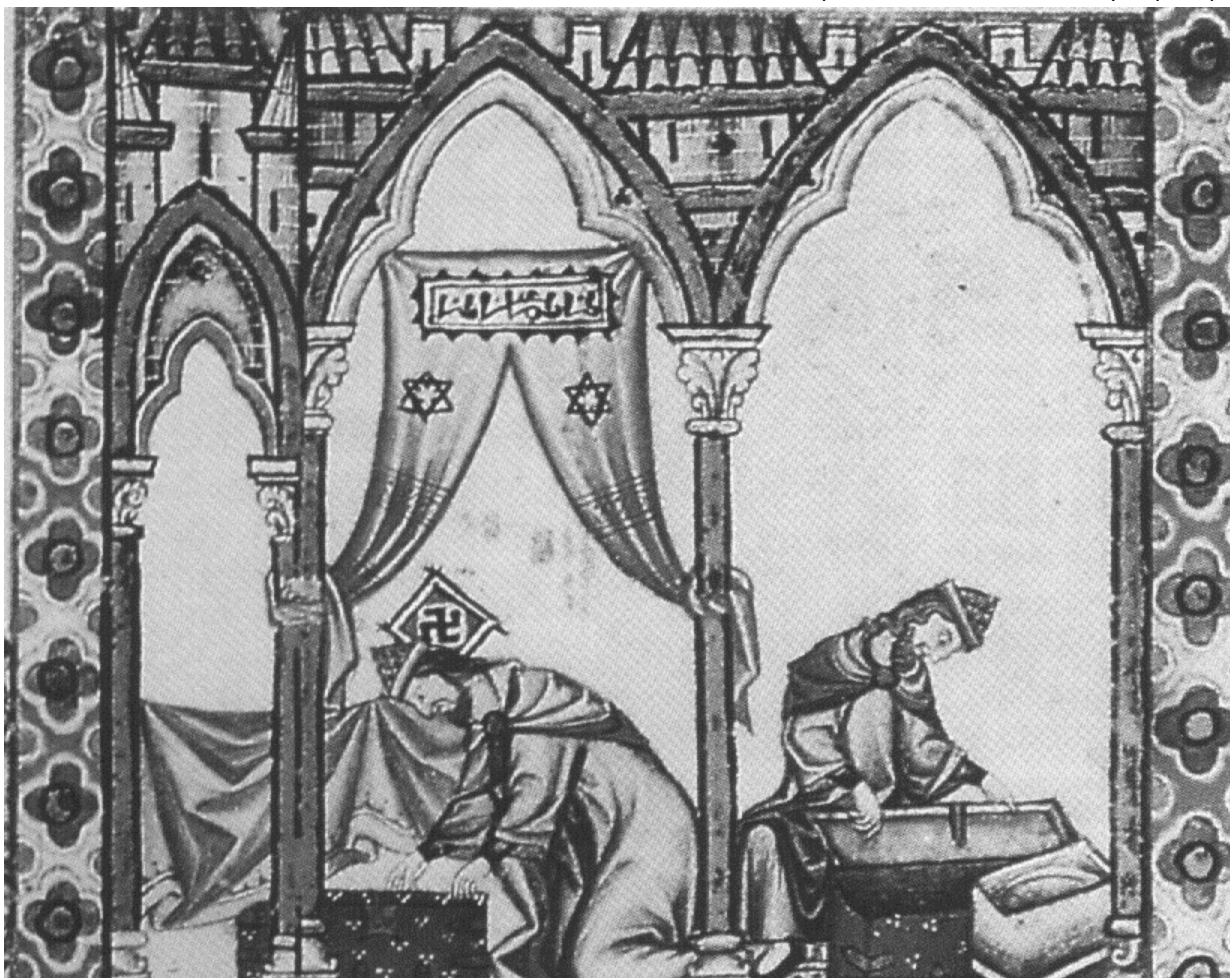
curándose los 35 enfermos que todavía sufrían los estragos de la peste en la ciudad.

Ideas de Aventuras:

- Un amigo de los PJs (o incluso un PJ) ha contraído la peste y cómo han escuchado que los panecillos de San Nicolás de Tolentino son un remedio eficaz contra la enfermedad, deciden ir a comprar uno. Pero al llegar al monasterio descubren que es tanta la demanda que los monjes han agotado toda su reserva de harina y para poder cocer más necesitarían que alguien les trajera algunos sacos. El problema es que es una harina especial, muy fina, que los monjes solo han podido encontrar en un molino a las afueras de la ciudad de Sevilla, así que si desean curar a su amigo deberán realizar el viaje para traerles la harina a los monjes. Puede parecer una misión sencilla, pero no saben que Guland, el demonio de la enfermedad (véase pág. 150-151 del manual), no está dispuesto a que esa harina llegue a Córdoba y hará todo lo posible por entorpecer el viaje de los PJs.
- Los médicos y doctores se encuentran reunidos en San Agustín, debatiendo si todo este asunto de los

nada ha tenido que ver en el asunto. Uno de los teólogos, un venerable monje amigo de los PJs, les pide encarecidamente que busquen más pruebas del milagro. Puede los personajes se queden en principio a cuadros, ya que no saben que pueden hacer, aunque pueden tratar de iniciar la investigación desde el mismo sitio donde empezó todo este asunto: la monja que le contó a la madre lo que debía hacer. Y es que la monja no es otra que el arcángel Gabriel (véase pág. 148 del manual), así que si la encuentran accederá gustosa a acompañar a los PJs para demostrar ante los teólogos la verdad de sus palabras.

- Todo el mundo se maravilla en Córdoba ante lo ocurrido en la procesión de San Nicolás, pero el obispo se muestra todavía un poco escéptico, y encarga al grupo de PJs que investiguen el asunto. Y mucho deben investigar, ya que lo ocurrido ha sido un engaño pertrechado por el abad de San Agustín y el sacerdote de San Lázaro, utilizando máquinas autómatas fabricadas por un viejo y sabio judío que sabe hacer todas estas cosas. ¿La razón que se esconde detrás de tanta farsa? La del abad para aumentar la venta de sus panecillos y la del sacerdote para aumentar su fama ya que quiere



panecillos se puede considerar un milagro. Hay muchos que están de acuerdo en que sí, que es todo un milagro, pero parece ser que la mayoría opina que se trata de una simple casualidad y que Dios

llegar algún día a obispo de la ciudad.

La Cruz de San Sebastián

Poco después de terminarse la construcción de la ermita de San Sebastián [56] a las afueras de Córdoba, la gente de la ciudad acudía a ella de forma habitual y dejaban en ella numerosas alhajas y objetos preciosos como exvotos o para decorar la capilla. Por desgracia, una noche, al terminar la jornada de culto, un hombre se ocultó detrás de un púlpito y durante la noche se dedicó a robar todas las joyas y los objetos preciosos que había dentro de la ermita, marchándose tranquilamente después.

A la mañana siguiente, cuando el sacristán llegó a la capilla y se percató del robo, informó al Corregidor de lo sucedido y éste ordenó una investigación para encontrar al culpable de tan blasfemo robo. Durante la misma, los hombres del Corregidor apresaron a cuatro moriscos vagabundos que habían pasado la noche cerca de la ermita, y sin importarle los juramentos y los gritos de inocencia que los cuatro individuos proferían fueron encerrados. El Corregidor, tras interrogarlos, los mantuvo dentro de prisión y ordenó que se fuera preparando un juicio.

Al día siguiente se presentó ante el Corregidor una bella morisca de negra y sedosa cabellera y con ojos de color azabache que le ofreció un trato al Corregidor: a cambio de la libertad de sus compañeros, ella le diría quien fue el verdadero ladrón de las joyas. El Corregidor, divertido por la oferta o enamorado de la belleza de la morisca, aceptó. Tres días después la morisca, utilizando artes secretas que sólo ella decía conocer, indicó a los hombres del Corregidor el lugar donde se ocultaban los objetos robados. Allí acudieron los alguaciles y no sólo encontraron las joyas, sino que junto a ellos estaba dormido el autor del robo que fue sentenciado a morir a la semana siguiente, en una horca montada junto a la ermita, dejando luego su cadáver para que se corrompiera y lo devoraran los animales.

En el mismo lugar donde estuvo la horca se levantó poco después una cruz en memoria del suceso. Los cuatro moriscos y su bella acompañante fueron liberados y nunca se les volvió a ver por la ciudad.

Ideas de Aventuras:

- Los hombres han sido contratados por el Corregidor para esclarecer el asunto de las joyas robadas en la ermita de San Sebastián. Poco después de comenzar sus pesquisas, averiguan que un grupo de moriscos han pasado la noche cerca de la misma. Naturalmente, cuando los PJs acudan a echar manos de los moriscos para llevarlos a prisión, estos se niegan, lo que puede llevar a una situación tensa en la que no dudamos que los PJs se pondrán nerviosos y acudirán a sus armas. Será mejor que no lo hagan, por que la hermosa morisca de la leyenda (y poderosa hechicera, por cierto), puede que no le guste mucho que los PJs hieran o maten a alguno de sus compañeros.

- A los PJs se les ha hecho de noche en el viaje a Córdoba y han tenido que pernoctar a las afueras de la ciudad. Por desgracia esa es la misma noche que el ladrón ha decidido robar en San Sebastián y al día siguiente los hombres del Corregidor se enteran de quienes eran los que dormían por allí cerca. ¿Conseguirán los PJs escapar de las garras del Corregidor el tiempo suficiente para demostrarle que son inocentes? Puede incluso que algún miembro del grupo sea apresado y llevado a prisión, por lo que los personajes podrían idear alguna forma de liberarlo.
- Si los PJs son personas sin escrúpulos puede que hayan sido ellos los encargados de robar las joyas de San Sebastián. Primero deberían idear alguna forma de hacerlo (lo que puede ser más o menos fácil según el criterio del DJ), luego escapar a las pesquisas del Corregidor y, por último, deberán enfrentarse a una bella hechicera que ha hecho un trato con el Corregidor para liberar a cuatro compañeros suyos que han sido injustamente encerrados.

El Burro y la Virgen

Sucedio en una ocasión que cuando los monjes del convento de San Pablo [37] se encontraban trabajando en sus quehaceres se les coló dentro de la iglesia un burro que cargaba con un gran cajón de madera. Allí estuvo un buen rato hasta que uno de los monjes lo descubrió y lo echó a la calle a golpes, sin preocuparse quien era su dueño o si estaba perdido. El animal, tras deambular unas horas por las calles de la ciudad, terminó recalando en el monasterio de San Agustín [41], donde fue cuidado por los monjes, que tras descargarle el bulto trataron por todos los medios de averiguar de donde procedía el animal. Por desgracia, en un descuido de los monjes, el burro desapareció y no volvió a ser visto nunca más.

Los monjes, sorprendidos por el extraño comportamiento del animal, decidieron abrir el cajón, encontrándose en su interior una bella escultura de la Virgen sosteniendo el cuerpo de su hijo muerto, una imagen que con el tiempo adquiriría el nombre de la Virgen de las Angustias.

Cuando la noticia cundió por la ciudad, los monjes de San Pablo le reclamaron la escultura, alegando que el burro había llegado primero a su convento y que por eso la Virgen estaba destinada a su iglesia, pero los agustinos le dijeron que no, que si hubieran actuado como verdaderos devotos no habrían echado al animal como lo hicieron. Fue tan enconada la disputa entre ambas órdenes por la posesión de la Virgen que finalmente la justicia tuvo que intervenir, decidiendo el Corregidor que la figura permanecería en el monasterio de San Agustín, pero si alguna entraba (de la forma que fuera) en el convento de San Pablo se quedaría allí para siempre.

(**Nota pedante del autor:** Lo cierto es que la Virgen de las Angustias es obra del escultor Juan de Mesa que la realizó aproximadamente en el 1627. Actualmente se encuentra en el convento de San Pablo, ya que el de San Agustín fue abandonado al culto hace muchos años).

Ideas de Aventuras:

- El burro pertenece en realidad a un rico noble de la collación de San Nicolás de la Villa que por un descuido del porteador se escapó llevándose el cajón que contenía la Virgen destinada a adornar la capilla de su mansión. Y ahora que está en sus manos dicen que lo sienten, pero que el burro ha llegado al monasterio por su propia voluntad, dirigida, naturalmente, por la Dios, así que se quedan con la Virgen. Para remediarlo, el noble ha contratado al grupo de PJs para que intenten recuperar de alguna forma la imagen (aunque es necesario advertir que es una pieza de imaginiería bastante pesada, ya que la escultura aunque es de madera hueca el ligeramente más pequeña que la escala humana).
- Ha desaparecido la Virgen de las Angustias del monasterio de San Agustín: sus monjes están indignados y le echan la culpa a los de San Pablo, que niegan haber tenido nada que ver con el robo de la imagen. Lo cierto es que sí y que no: ha sido obra de tres monjes de San Pablo que entraron de noche en San Agustín y se llevaron la Virgen, ocultándola luego en el henar que hay en la huerta de su convento. Los PJs pueden ser contratados por el Corregidor, por el obispo o por el abad de San Agustín para encontrar la imagen.
- Una variante de la anterior: la Virgen ha sido robada y lo cierto es que los monjes de San Pablo no han tenido nada que ver, ya que el verdadero culpable ha sido un hechicero judío seguidor de Frimost (véase pág. 147 del manual) que desea provocar una disputa entre las dos órdenes lo suficientemente grande como para que haya al menos 15 muertes y así demostrar su lealtad al demonio. El judío ha sido ayudado por una pareja de ígneos que el demonio le ha concedido, así que si los PJs investigan podrán encontrar algún rastro de quemaduras, lo que les puede hacer sospechar que el asunto no es tan sencillo como parece a simple vista...

El Fantasma del Amigo

Vivía en una de las casas de la calle mayor de San Pablo un humilde sastre llamado García. El sastre estaba cada día más cansado de las majaderías de uno de sus amigos, llamado Luis, ya que cada vez que se emborrachaba (que solía ser a diario) se presentaba en su tienda y comenzaba a insultar a todos los clientes que entraban en ella, así que un buen día García cogió a su amigo y lo echó de su tienda, avisándole que no quería volver a verlo hasta que no estuviera sereno.

El amigo, herido en su orgullo y sin pensar lo que hacía, se fue directamente a su casa, agarró un enorme cuchillo, regresó al taller de su amigo y antes de que pudiera abrir la boca le dio tal puñalada que lo dejó muerto en el sitio. En ese preciso instante, los vapores del alcohol desaparecieron, vio lo que había hecho, y se asustó muchísimo ya que si era atrapado iría derecho al cadalso, así que huyó de la tienda corriendo y se refugió en la iglesia de San Andrés [36], donde se acogió a sagrado.

La familia del sastre García, tras descubrir el cadáver, le prepararon el funeral y depositaron su cuerpo, sin saberlo, en la misma iglesia donde se ocultaba Luis y allí estuvieron velando al sastre todo el día. Una vez que se hubieron marchado todos, el sacristán cerró la puerta de la iglesia e invitó a Luis a dormir en la sacristía, pero éste, sin fiarse de él, le aseguró que en la iglesia estaría bien y que dormiría sobre uno de los bancos.

En cuanto la iglesia quedó sola y en penumbra, iluminada tan sólo por las velas de los altares, Luis descubrió horrorizado que el cadáver de su amigo se levantaba del catafalco y con pasos lentos se dirigía hacia él. Asustado comenzó a dar vueltas por el templo, pero su amigo, con pasos renqueantes, nunca lo perdía de vista fuera donde fuera. Desesperado, el asesino abrió la puerta de la torre de la iglesia y subió hasta el campanario donde pensaba que estaría libre del cadáver, pero al llegar arriba escuchó como se abría la puerta y como alguien comenzaba a subir lentamente los escalones. Aterrorizado, Luis cogió las cuerdas de las campanas y las dejó caer por la pared de la torre para así poder descender por ellas y librarse de su amigo, pero cuando se encontraba bajando por ella las manos se le escurrieron y cayó al suelo rompiéndose las piernas en la caída.

No mucho después, Luis fue descubierto inconsciente en el suelo por los alguaciles de ronda que, tras comprobar que su identidad, lo llevaron a prisión. Al día siguiente, mientras el sastre García era enterrado en el cementerio de San Andrés, su asesino era ahorcado en la piqueta pública.

Ideas de Aventuras:

- El sastre García es amigo de uno de los PJs y le ha contado lo que sucede con su amigo Luis, que cada vez viene más borracho a su taller y le espanta la clientela. Por eso le propone al PJ que busque a algunos tipos (los demás PJs) y que le intenten convencer “por las malas” que deje la bebida. Y lo de los otros amigos lo dice porque Luis acostumbra a beber con una cuadrilla de bravucones que son tan malencarados como el mismo Luis. El asunto puede parecer sencillo, pero lo cierto es que los bravucones son personas duras de pelar y que suelen guardarse largo tiempo las afrentas realizadas contra ellos.
- Una variante de la anterior: el sastre y el PJ han ideado un plan para darle un buen susto a Luis y

alejarse para siempre de la bebida, y es que el sastre lo sacará de sus casillas para que el otro intente atacarle. En ese momento, se hará pasar por muerto para luego “resucitar” y darle una buena lección. Todo funciona muy bien hasta que surge un problema: Luis mata de verdad a García y el muerto que se levanta en la iglesia (donde los PJs deberían estar escondidos para hacer ruidos) de verdad es un muerto, al que tampoco le va a sentar nada bien que los PJs no le hayan ayudado cuando Luis le atacó.

- La familia del sastre García quiere que Luis sea juzgado y condenado, así que han decidido contratar al grupo de PJs para que saquen al asesino de la iglesia de San Andrés. El asunto es peliagudo ya que los PJs no deberían hacer uso de la violencia dentro de la iglesia (en *Aquelarre* estás cosas son más complicadas de lo que parece), aunque puede que alguno de ellos recuerde que el tal Luis era un tipo muy supersticioso y fantasioso...

La Beata y el Prior

Vivía cerca la Catedral [1] una joven mujer llamada María Romera, tan fervorosa y devota en sus rezos que llegaba a levitar por el aire mientras se encontraba en uno de sus arrebatos místicos, que solían ser tan poderosos y fuertes que no sentía el más mínimo dolor. Un sacerdote vecino, el padre Gaspar Lucas, su confesor personal, lo demostraba clavándole agujas en las manos y ahogándola con humo, pero nada parecía romper la concentración de la joven.

El padre Gaspar decidió sacar entonces tajada del asunto y comenzó a exigir limosnas (para la futura beatificación de la joven) a todo aquel que quisiera ver a María Romera en éxtasis, y a la chita callando el asunto le fue reportando pingües beneficios. Pero en esas estaban cuando llegaron a la ciudad dos monjes que, avisados por sus compañeros, decidieron acudir a casa de la joven a contemplar el prodigio. Uno de ellos quedó maravillado de lo que allí ocurría, pero el otro, más viejo y avisado, dudaba que detrás de todo aquello no estuviera la mano del maligno, así que esa noche el monje siguió al padre Gaspar cuando se dirigía a la casa de la joven María para rezar con ella la última oración del día. Cuando el sacerdote entró, el monje cruzó la puerta en silencio tras de él y pudo contemplar cómo, tras darle la comunión a la joven, ésta entraba en éxtasis, momento que el sacerdote aprovechaba para hacer con ella todo lo que un hombre le puede hacer a una mujer...

El monje informó al obispado de lo que allí ocurría y tras prender al sacerdote, éste confesó todos sus pecados, sobre todo el de lujuria y el de avaricia, y fue condenado a ser recluido durante diez años en el Convento de Santa Eulalia [53]. Mientras tanto, María Romera, inocente de toda culpa, murió a una edad avanzada y con fama de santa.

Ideas de Aventuras:

- Uno de los PJs puede estar enamorado de la bella María Romera, que hasta entonces siempre lo ha rechazado aduciendo que su “cuerpo y su alma están destinados a un poder mayor que el del amor terrenal”, lo que puede haber cabreado bastante al personaje. Pero más se puede enfadar cuando el padre Gaspar comience a frecuentar la casa, cada vez más asiduamente, negándole en todo momento el paso a la misma. Puede que el personaje comience a olerse algo raro en todo aquello...
- Los PJs pueden haber sido contratados por el padre Gaspar que, tras haber sido descubierto por el monje, quiere añadir un pecado más a su larga lista, ya que desea que los aventureros lo hagan callar de cualquier forma posible a él y a todos los que hayan hablado con él antes de que las noticias de lo que allí ocurren lleguen a oídos del obispo.
- Los PJs trabajan como escolta de dos venerables monjes que están de visita en la ciudad. Tras acudir a casa de María Romera, uno de los dos ancianos les pide que esa noche le acompañen. Una vez delante de la casa de la joven, el anciano les ordena que monten guardia fuera de la mansión mientras él lleva a cabo el asunto que le ha traído allí. Poco después, comienzan a oírse gritos dentro de la casa: ¿ha intentado atacar el padre Gaspar al viejo monje? ¿Ha metido el diablo la mano en el asunto? ¿Y si el que ha metido la mano ha sido algún ángel, harto de los excesos del padre Gaspar, y ahora no quiere reconocer ni a justos ni a pecadores?

La Fundación de Medina Azahara

Durante el reinado del califa Abd al-Rahman III murió una de las esclavas del harén de su difunto padre, Abd Allah, dueña de una considerable fortuna que legó al monarca, que decidió utilizarla para pagar el rescate de todos aquellos musulmanes que estuvieran cautivos en los territorios cristianos, pero todos los emisarios que el califa mandaba a los reinos enemigos regresaban con la misma noticia: no había cautivo alguno. Abd al-Rahman III, al conocer tan grata revelación, se dirigió a la mezquita y allí agradeció a Allah que todos sus súbditos vivieran libres.

A su regreso al alcázar, se presentó ante él Azahara, su favorita en el harén y a la que tanto amaba (tanto que había conseguido apartarle del cariño de su esposa legítima, Murchana, y se dice que incluso de sus obligaciones como gobernante). Azahara, entre besos y caricias, le pidió que con aquellos tesoros construyera un nuevo alcázar, más lujoso y suntuoso que el actual, retirado de la ciudad para que sirviera de morada para sus amores, y que llevara su nombre. Al califa le pareció buena idea y pronto comenzó la construcción de la ciudad palatina de Medina Azahara. En cuanto estuvo terminada ordenó a la corte que se desplazara a ella.

No mucho después del traslado, Abd al-Rahman descubrió a Azahara triste y desconsolada, a pesar de todas las comodidades y los lujos que había mandado instalar en el palacio. Al preguntarle el porqué de aquella tristeza, la esclava le confesó que añoraba su ciudad natal, Granada: sus calles, sus olores y, sobre todo, las laderas cubiertas de nieve de Sierra Nevada. El califa sólo atinó a besarla en la frente y la consoló con dulces palabras. Una vez que salió de la estancia, ordenó arrancar todos los árboles de las laderas de la sierra en la que se asentaba la ciudad y que en su lugar fueran plantados almendros. Cuando Azahara se enteró de las órdenes de su señor, se presentó ante él y le preguntó el porqué de tan extraña conducta.

—Ya que no puedo hacer que caiga la nieve en mi ciudad, pues solo Allah es tan grande, llenaré toda la ladera de almendros que florecerán al llegar la primavera y llenarán toda la sierra de pétalos blancos. Entonces te parecerá que la nieve ha llegado hasta aquí.

Y los sabios aseguran que a Allah le disgustó este tímido intento del califa por equipararse a su poder y que lanzó una maldición sobre la ciudad. Setenta años después, de Medina Azahara solo quedaban ruinas.

Ideas de Aventuras:

- Si los PJs desean jugar una aventura de *Aquelarre* en el siglo X, bien pudieran ser sirvientes al servicio de Abd al-Rahman III, que les ha encargado que inicien de inmediato las obras de la ciudad palatina. Entonces es cuando comienzan los problemas: algunos campesinos se niegan a vender sus tierras, los obreros desean un aumento en el jornal o dejan de trabajar, el dinero que les entrega el califa se pierde de manera misteriosa, los arquitectos aseguran que es imposible construir el edificio que el califa desea en ese lugar... ¿Quién dijo que la construcción de toda una ciudad era un trabajo apacible? Y quizás, si el DJ así lo quiere, puede que exista una única mano detrás de tantos problemas...
- Siguiendo con una posible crónica de *Aquelarre* en el siglo X, quizás los PJs sean sirvientes de Murchana, la esposa legítima de Abd al-Rahman III, que está un poco harta de que la niñata de Azahara le robe el protagonismo y el lugar en la cama del califa. Por eso encarga a los personajes que acaben de una vez por todas con la favorita, ya sea desprestigiándola en público o, si es necesario, asesinandola... Pero deberán tener cuidado: si son descubiertos o se les relaciona con lo ocurrido, Murchana negará en todo momento que los conoce.
- Y volvemos a las aventuras de *Aquelarre* en el siglo XIV-XV. Los PJs encuentran un viejo pergamino escrito en árabe en el que se afirma que el califa Abd al-Rahman III ocultó en el palacio de Medina Azahara el dinero y las joyas que le sobraron de la herencia de la esclava. ¿Serán capaces los PJs de dar con el tesoro? Para ello, primero deberán encontrar a un hombre lo suficientemente sabio que les diga

donde estaba exactamente la ciudad (ya que su localización se ha perdido con el paso del tiempo) y luego deberán hacer frente a dos problemas: encontrar el tesoro entre las ruinas y vérselas con un grupo de bandidos y desarrapados que ha convertido la antigua ciudad en su refugio.

La Fundación del Hospital de la Sangre

Durante la celebración de un Jueves Santo, cuando toda la ciudad de Córdoba acudía en masa a las iglesias para velar el Sacramento durante la noche o recorrían las calles en procesión de nazarenos andando las estaciones del Vía Crucis, sucedió un hecho insólito, y es que durante una de estas procesiones, cuando los penitentes pasaban justo delante de la iglesia de San Andrés [36], comenzaron a escuchar grandes lamentos, quejas de dolor y gritos de socorro que parecían provenir de una casa cercana. Toda la procesión se detuvo, intrigada por lo que parecía ser un acto violento en un día tan consagrado.

Los miembros de la procesión llamaron rápidamente al Corregidor, que acudió lo más pronto posible al lugar y ordenó que la casa fuera asaltada para poder sorprender a los que osaban turbar la paz en aquel día de penitencia. Cual no fue la sorpresa de los alguaciles cuando al entrar se toparon con cuatro hombres que le propinaban horribles golpes a un crucifijo que se encontraba tendido en el suelo, rodeado de un charco de sangre. Si no hubiera estado presente el Corregidor, los hombres hubieran muerto allí mismo a manos de los enfurecidos penitentes, pero este mandó que fueran apresados y juzgados.

La imagen, mientras tanto, fue llevada a la Catedral [1], donde recibió una función de desagravio para limpiar el sacrilegio y pasó a manos de Luis de Luna, que la depositó en la capilla de su Hospital de Locos, construido sobre la casa donde se encontró el crucifijo. Desde entonces, el hospital recibió el nombre de Hospital de la Sangre [38] y los cuatro hombres fueron quemados en la hoguera no mucho después.

Ideas de Aventuras:

- Si tenemos en cuenta que uno de los componentes del hechizo *Frigidez* (véase pág. 89 del manual) es una cruz de plata que haya sido golpeada al menos seis veces, puede quedar claro porqué los cuatro hombres trataban con tanta saña al pobre crucificado. La cierto es que estos cuatro tipos eran unos pobres aprendices de brujo y que el encargado de dar las voces era Luis de Luna, pater cordubensis de la Fraternitas Vera Lucis, así que no es muy difícil idear toda una aventura para que los PJs puedan desenmascarar al que puede llegar a ser uno de los más peligrosos rivales con que deban enfrentarse

dentro de la ciudad, especialmente si alguno de ellos es practicante de la magia.

- También es cierto que muchas de las leyendas que hablan sobre blasfemias de este tipo tienen como protagonistas a judíos conversos y nada impide que estos cuatro tipos fueran en realidad cuatro conversos de la ciudad que hayan sido descubiertos por algún enemigo. Quizás los PJs tengan a algún amigo rabino o cualquier otro judío influyente que les ofrezca un buen dinero a cambio de sacar a los cuatro conversos de la Cárcel [11], aunque puede que ese mismo enemigo haya previsto esa eventualidad y haya contratado a otro grupo para evitarlo.
- Puede que la cosa no fuera tan grave y que todo el asunto sólo fuera un juego llevado a cabo por algunos muchachos y que terminó escapándose de las manos. Por desgracia esos cuatro chicos inocentes van a ser ajusticiados por sacrílegos. Para evitarlo, el padre de alguno de ellos puede contratar a los PJs para que encuentren pruebas que demuestren que todo lo sucedido fue producto de una chiquillada, lo que puede ser bastante difícil, ya que la ciudad entera pide la sangre de los implicados en el suceso.

El Tesorero de la Catedral

Esta leyenda, que está basada en un hecho verídico, tuvo lugar en el año 1483, cuando el cargo de Tesorero de la Santa Iglesia Catedral [1] estaba ocupado por el sacerdote Pedro Fernández de Alcaudete, un hombre de genio iracundo y pendenciero que había conseguido pelearse con casi todos los miembros del Cabildo. Sucedió que durante el Jueves Santo de aquel año, tras terminar el Tesorero de oficiar una misa y mientras se encaminaba hacia el Sagrario con el sacramento en la mano, todos los que estaban presentes contemplaron atónitos como de uno de los zapatos del clérigo brotaba sangre que iba manchando el pavimento conforme lo pisaba. Extrañados por el suceso algunos de sus compañeros detuvieron al Tesorero y después de muchos forcejeos consiguieron descalzarlo, descubriendo en el zapato una de las ostias que acababa de consagrar y que sangraba abundantemente.

El escándalo del Tesorero blasfemo se extendió por toda la ciudad y la Inquisición no tardó mucho en condenarle por judaizante, quemándolo meses después en el Quemadero de la Puerta de Plasencia.

Ideas de Aventuras:

- El Tesorero ha sido objeto de un complot para condenarlo, ya que alguien se encargó de introducir la ostia empapada en sangre en su zapato. Algunos Inquisidores saben que era un hombre con muchos enemigos y desean esclarecer el caso, así que deciden pedir la ayuda de los PJs (ya sea voluntaria o previo pago) para que traten de adivinar quién

pudo ser el culpable de tamaña afrenta contra el Tesorero de la Catedral, una misión que está lejos de ser sencilla ya que era un hombre que estaba enfrentado con casi todo el Cabildo (y con parte del extranjero).

- Quizás los PJs hayan sido testigos del hecho “milagroso” de la ostia sangrante y se hayan dado cuenta (previa tirada de *Otear*) que uno de los clérigos que forcejea con el Tesorero le introduce la ostia en el zapato al ir a sacárselo. El problema es que el sacerdote también se ha dado cuenta de que estaba siendo observado por el PJ y a partir de ese momento tratará por todos los medios de hacerlo callar, probablemente echándole encima a la Inquisición y sus perros.
- Si algún PJ practicante de la magia escucha la noticia de la ostia sangrante y el Tesorero se dará cuenta (previa tirada de *Conocimiento Mágico*) que esa ostia podría haberse usado como componente del hechizo *Viaje al Infierno*, uno de los hechizos más poderosos que se conocen. Si es así, quizás el Tesorero conozca al practicante de tan poderosa magia (si no es él mismo), que podría convertirse a un estupendo maestro del PJ. También puede ser que Luis de Luna, el pater cordubensis de la Fraternitas Vera Lucis, haga la misma observación y decida contratar a los PJs (si es que no trabajan para él) para que acaben con ese poderoso mago.

La Calle del Condenado

Existe en la collación de San Nicolás de la Villa una callejuela sin salida que los vecinos llaman Calle del Condenado. La historia de ese nombre es, cuanto menos, curiosa, y vale la pena referirla aquí.

Vivía en aquella calle una familia de ancianos que no habían podido tener hijos y sólo tenían a su cargo a un sobrino que desde pequeño demostró ser un chico malvado y de negro corazón. Su tío, un hombre severo y serio, le perdonaba todos los males que cometía, así que el sobrino, conforme crecía, ganaba en audacia y en maldad, hasta que un día, convertido ya el niño en todo un hombre, consiguió desbordar el vaso de la paciencia del anciano hasta tal punto que decidió desheredarle.

Al verse privado de una futura fortuna, el joven cambió de la noche a la mañana, mostrándose arrepentido ante sus tíos y sosteniendo un crucifijo de marfil ante ellos les juró por todos los santos del Cielo y por Dios que había cambiado sus costumbres y que nunca volvería a ser el de antes. Su tía lo creyó, aunque su tío pensó que se trataba de un ardid, pero el tiempo y las palabras de su esposa consiguieron ablandar al anciano que volvió a incluirlo en la herencia. El sobrino, alegre y contento, anunció ese mismo día su boda con una bella joven, hija de una familia honrada. Parecía que la felicidad había llegado finalmente a la casa.

Pero lo bueno no suele durar mucho y poco antes de la boda, el anciano murió tras una larga enfermedad, y

en el mismo momento de heredar todas sus posesiones, el sobrino abandonó a su tía y a su prometida, retomando de nuevo sus viejas costumbres: pasaba fuera todas las noches y frecuentaba la casa de una rica viuda con quien pensaba casarse realmente. Ni siquiera los ruegos y los lloros de su anciana tía consiguieron hacerle desistir de su empeño y poco después, el joven y la viuda contraían matrimonio.

Tras terminar el banquete nupcial, la viuda y el joven abandonaron la sala y se dirigieron juntos a su habitación, pero en el mismo momento en que el sobrino entraba en el lecho, un intenso dolor le recorrió todo el cuerpo y cayó muerto en el acto. La noticia corrió por toda la ciudad, sobre todo cuando el mismo día del entierro, al abrir su tía el ataúd para darle un último beso, descubrieron todos los presentes que nada había en su interior: muchos aseguraron que el cadáver del malvado sobrino había sido raptado directamente por los diablos para llevarlo derecho al infierno.

Ideas de Aventuras:

- Lo ocurrido en el entierro es, simplemente, la última maldad que se le ha ocurrido al sobrino: heredero de la fortuna de su tío y casado con una viuda rica, ha simulado su muerte para hacerse con el dinero de ambas familias. Pasados unos días del entierro, el joven piensa asesinar a la viuda y robarle todas sus posesiones para luego escapar a otra ciudad y disfrutar de sus riquezas libre de gente conocida. Pero la viuda no es tonta y se huele algo, así que ha decidido contratar la ayuda de un grupo de mercenarios (los PJs) para que la protejan durante un tiempo.
- Una variante de la anterior: quizás los PJs hayan sido contratados por el sobrino para terminar con la vida de la viuda, sin saber que dentro de la casa se pueden encontrar con otro grupo de mercenarios dispuestos a defender a la mujer. De todas formas, aunque consigan acabar el trabajo, lo más probable es que el sobrino huya de la ciudad sin pagarles el dinero convenido.
- Naturalmente, esto es *Aquelarre*, y nada impide que el sobrino haya sido en verdad raptado por los diablos, que lo han convertido en un ánima errante que ha jurado venganza sobre aquellos que han sido la causa de su desdicha (desde el punto de vista del sobrino, claro): la viuda, la joven prometida y su tía. Piensa acabar con la vida de esas tres mujeres y siempre de la misma manera: poseyéndolas y haciendo que se tiren por un balcón de la casa. La anciana puede ser la que contrate a los PJs cuando se descubra el cadáver de la viuda (y, si lo deseas, el de la joven) y les pida que la protejan, ya que está seguro que el espíritu de su malvado sobrino está dispuesto a acabar con su vida.

La Liberación de Santo Domingo de Silos

A comienzos del siglo XI, uno de los caudillos moros que gobernaba en Córdoba, salió de la ciudad dispuesto a realizar un par de algaradas por los territorios cristianos, aunque lo cierto es que no llegó muy lejos ya que al cruzar el puente sobre el Guadalquivir que existe en la cercana población de Alcolea, se topó con un extraño monje que se dirigía hacia Córdoba. Extrañado por la presencia del anciano, el árabe ordenó detener las tropas y le pidió al monje que se identificara y le dijera hacia qué lugar se dirigía. El anciano le contestó que se llamaba Domingo de Silos y que se dirigía a Córdoba donde liberaría y se llevaría a los 154 cautivos cristianos que se encontraban prisioneros en las mazmorras del alcázar cordobés.

El caudillo, muerto de risa, ordenó a sus hombres que apresaran a ese lunático monje, pero en el mismo momento en que los soldados dieron el primer paso hacia él, el viejo desapareció de repente. El caudillo dejó de reír y ordenó volver rápidamente a la ciudad. Una vez allí, mandó colocar dobles guardias en las fortalezas y cadenas dobles a los cautivos. Su sorpresa fue aún mayor al día siguiente, cuando descubrió que en las mazmorras solo había grilletes y cadenas. De los 154 cautivos cristianos no había ni rastro.

Ideas de Aventuras:

- En el caso de que el grupo de jugadores esté jugando una campaña de *Aquelarre* en el siglo XI, la aventura es sencilla: los PJs pueden acompañar a Santo Domingo (o ser enviado por él) para tratar de encontrar alguna forma de entrar en la ciudad y conseguir liberar a los cautivos (no hace falta que sean los 154). Nadie pone en duda que el asunto es muy difícil y que el DJ deberá recompensar a sus jugadores con una gran cantidad de Puntos de Aprendizaje si consiguen llevar a cabo la hazaña.
- Una variante de la anterior: en este caso, los PJs son hombres del caudillo cordobés y los hace responsables de que los cautivos no sean liberados esa noche. Las cosas pueden ser tan fáciles (no hay mayor milagro que un agujero abierto en la pared o una salida por las alcantarillas de la ciudad) o tan difíciles (los cautivos desaparecen durante la noche por obra y gracia de Santo Domingo) como lo desee el DJ.
- Vueltos de nuevo a la época normal de *Aquelarre*, donde nadie pone en duda la veracidad del milagro de Santo Domingo, los PJs pueden que encuentren, sin quererlo, un pasadizo que conduce desde los sótanos del Alcázar Real [2] hasta las afueras de la ciudad. Con que piensen un poco (una tirada de Cultura x2 o x3) recordarán la historia del milagro de Santo Domingo y solo tendrán que sumar dos más dos. Quizás quieran usar ese pasadizo como un as en la manga por si quieren entrar sigilosamente al

alcázar, pero si la existencia de ese pasadizo llega a oídos de algún que otro clérigo fanático (que no desee que el vulgo sepa la verdad que se esconde tras el milagro) que no les quepa duda que hará todo lo posible por cegar el pasadizo... a ser posible con todas las personas que conozcan su existencia en el interior del mismo.

El Pozo de los Diablos

Uno de los ermitaños que se encuentran retirados por la sierra cordobesa escuchó una noche un gran griterío muy cerca de su cueva y, picado por la curiosidad, se acercó a aquel lugar creyendo que podría ser necesaria la ayuda de algún religioso en el caso de que hubiera pasado una desgracia. Cual no fue su asombro al llegar a una explanada iluminada por una luz rojiza y descubrir que el verdadero motivo de los gritos era una multitud de demonios que brincaban y saltaban, preparándose para acudir en masa a la ciudad.

El ermitaño, sin inmutarse ni un pelo, llamó al que parecía ser el jefe de los diablos y le preguntó a donde creían que iban. Éste, muy tranquilo, le aseguró que se dirigían al convento de Santa María de las Dueñas [22] donde estaba a punto de morir una monja tenida por santa. Una vez allí intentarían recoger su alma y demostrar las muchas culpas que la manchaban y cerrarle de esa forma las puertas de la Gloria.

Disimulando la pena que le carcomía por dentro, el hombre le pidió amablemente al diablo que al día siguiente, cuando volvieran, le contara lo que había ocurrido finalmente en el convento. A continuación regresó a su cueva y pasó toda la noche rezando por la salvación de la monja.

A la mañana siguiente, se presentó delante del ermitaño el jefe de los diablos que se quejó amargamente de que las oraciones del hombre hubieran salvado finalmente a la monja, ya que fueron pronunciadas con verdadera fe y piedad. Luego, antes de desaparecer entre una nube de azufre, le dijo entre risas que, ya que fue imposible llevarse lo que quería, le habían roto a las monjas el brocal del pozo junto al que estuvieron esperando que muriera la santa. Desde entonces, ese brocal roto continúa en el claustro del convento de Santa María de las Dueñas.

Ideas de Aventuras:

- Supongamos que los que se encuentran por la noche al grupo de diablos no es el ermitaño, sino el grupo de PJs. Primero deberían enfrentarse al miedo que supone acercarse a ellos (los demonios no atacarán al grupo si no se ven atacados primero, ya que tienen ahora otras cosas en mente). Después deberán tratar de averiguar lo que hacen allí. Finalmente, tendrán que intentar rescatar el alma de la monja, lo que puede ser algo más difícil de lo que fue para el ermitaño, ya que la vida de un PJ de *Aquelarre* no suele ser tan casta y pura como para

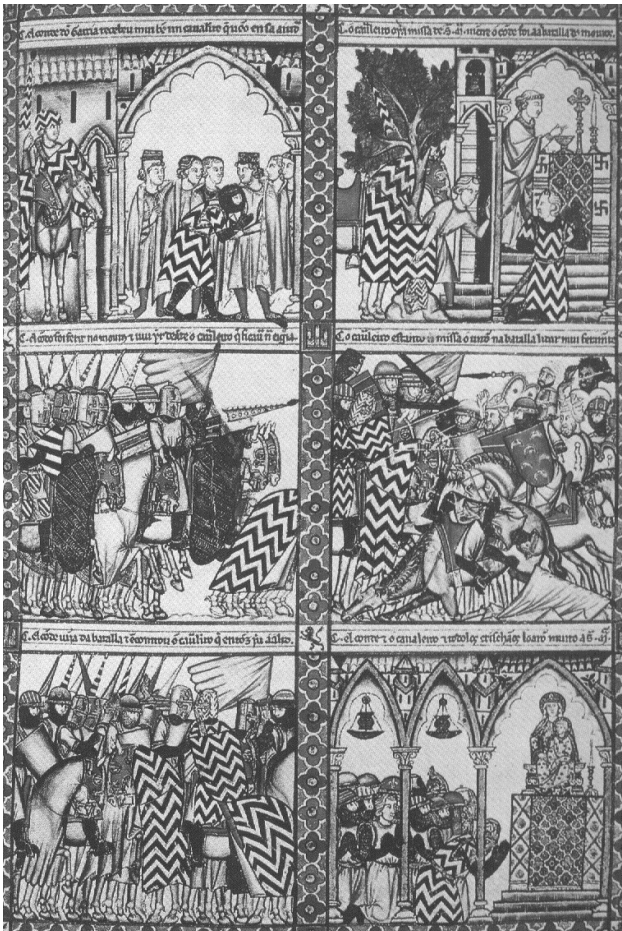
rezar con fe. Quizás puedan tratar de engañar a los demonios (multitud de ejemplos se pueden encontrar en los clásicos del Siglo de Oro español).

- Finalmente, el ermitaño no ha conseguido rescatar el alma de la monja y ésta ha terminado convirtiéndose en un ánima errante que vaga por las noches por el convento de las Dueñas, donde la madre superiora, cansada de las molestias que le supone, contrata a un grupo con experiencia en estos casos. El ánima de la monja desea también descansar en paz, pero para conseguirlo, toda la congregación deberá rezar con fe por su salvación, lo cual es bastante más difícil de conseguir de lo que piensan los PJs, ya que muchas de las monjas envidiaban la santidad de la difunta y no rezarán con el suficiente empeño.
- Una vez muerta la monja, sus hermanas escuchan un estruendo en uno de los patios y descubren sorprendidas como el brocal del pozo está destrozado, cómo si hubiera caído un rayo desde el cielo (aunque la noche está despejada). Al día siguiente, la madre superiora encarga el arreglo del brocal a un grupo de trabajadores (los PJs), pero cuando estos se ponen manos a la obra descubren sorprendidos que todo lo que arreglan aparece al día siguiente destruido. Si deciden investigar lo que sucede, descubrirán que por la noche un diablillo (quizás un lutín que se ha quedado a vivir en el convento) deshace todo lo que hacen los PJs. Para poder terminar el arreglo, los PJs deberán descubrir el paradero del diablillo y acabar con él o expulsarlo del convento.

La Calle de la Pierna

Detrás de la iglesia de San Juan de los Caballeros [12] existe una calle que los vecinos llaman Calle de la Pierna, ya que sobre el dintel de una de sus casas se puede ver una pierna de una piedra parecida al mármol. Sobre ella se han tejido varias leyendas.

En la primera de ellas se dice que en aquella casa vivía una joven cuya mayor distracción era pasar noche y día asomada al balcón, vigilando las idas y las venidas de sus vecinos. Pero ocurrió que una noche, mientras contemplaba la calle desde allí, vio venir calle abajo, desde la iglesia, dos filas de luces que alumbraban un féretro. Cuando el sepelio se acercó a la reja del balcón uno de los acompañantes del difunto le pidió a la joven que le sostuviera el cirio que llevaba ya que estaba enfermo y le era imposible seguir, y que al día siguiente ya volvería a por él. Así lo hizo la joven, pero antes de que el hombre se fuera le preguntó, comida por la curiosidad, cuál era el nombre del difunto que tan hermoso sepelio se merecía. El hombre, antes de darse la vuelta, pronunció el nombre de la joven y ésta, terriblemente conmovida, cayó al suelo desmayada. Cuando recuperó la consciencia, tenía en la mano la



pierna de un cadáver convertida en piedra. Desde entonces, la joven dejó de fisgonear desde el balcón para siempre.

La otra historia nos dice que vivía en aquella casa una hermosa señora, aunque de carácter orgulloso y cruel, que tenía tan alto concepto de sí misma que pensaba que era la mujer más hermosa del mundo y que todos estaban obligados a adularla. Todo el dinero que conseguía lo gastaba en vestidos y en cuidados y su pobre padre, enfermo y desvalido, no tenía casi ni para comer. Llegó un día en que el padre, al borde de la inanición, le pidió a la hija algo de dinero para poder comprar comida y la mujer comenzó a insultarle, pero en el mismo momento en que movió la pierna para pegarle un puntapié a su padre, ésta se convirtió en piedra, muriendo la hija entre terribles dolores.

Ideas de Aventuras:

- Los PJs reciben un curioso encargo: resulta que los amigos de la joven de la primera leyenda quieren darle un susto por ser tan cotilla y han ideado todo el asunto del sepelio y del difunto. Para ello, los PJs deberán disfrazarse como penitentes o monjes y sostener grandes cirios en sus manos. El asunto parece sencillo, pero en la casa de la muchacha se encuentra su padre cenando junto a varios amigos de la milicia y en el mismo momento en que escuchan el grito de su hija, tanto el padre como los amigos saldrán a ver que ocurre, y será mejor que

tengan alguna buena explicación de lo ocurrido antes de que se comiencen a sacar espadas y armas.

- Los PJs viven cerca de la hermosa mujer de la segunda historia y una noche comienzan a escuchar una fuerte discusión en la casa entre la mujer y su padre. De repente, la discusión cesa y sólo alcanzan a escuchar los terribles aullidos de dolor de la mujer. Se supone que los PJs acudirán al rescate y allí encontrarán al padre llorando y a la mujer tendida en el suelo agarrándose la pierna, que poco a poco se le está convirtiendo en piedra. Los PJs tendrán que recurrir rápidamente a un brujo o hechicero versado que pueda detener aquella maldición antes de que la mujer muera.
- Un individuo ha contratado a los PJs para que lleven a cabo un extraño cometido: deberán acudir de noche a una calle de la collación de San Juan y arrancar la pierna de piedra que hay sobre la entrada de una de las casas. Luego sólo tendrán que traerle la pierna y se les pagara generosamente. Lo que los PJs no saben es que dentro de esa pierna de piedra (que se encuentra hueca) se esconde un documento muy importante, ya sea un pergamino con un poderoso hechizo o el mapa para localizar un tesoro (a discreción del DJ), y que arrancar el trozo de piedra no es una tarea sigilosa precisamente y que probablemente llamen la atención del propietario de la casa, de los vecinos y hasta de los alguaciles de espada... Y si ocurre una trifulca, puede ser que la pierna se rompa y esparza su contenido por el suelo...

El Deán de la Trinidad

Se cuenta que hace un tiempo el hermano deán del monasterio de la Trinidad [14], el segundo dentro de la jerarquía del monasterio, acostumbraba a mantener relaciones amorosas con una mujer que vivía a pocas calles del convento. Para poder salir del edificio por las noches sin que nadie lo supiera, el deán acostumbraba a lanzar una cuerda desde la torre del campanario bajando luego por ella. Siempre lo hacía así y nunca había tenido ningún problema

Pero ocurrió que una noche, mientras el deán estaba bajando por la cuerda hacia la calle, se presentaron por el lugar varios alguaciles de espada que vieron una sombra en el campanario y creyendo que se trataba de un ladrón gritaron: “¿Quién va?”. El monje, con tono socarrón (y sin pronunciar mentira alguna), les contestó: “Soy la segunda persona de la Trinidad, que he bajado a tomar carne humana”.

Y lo más extraño es que los alguaciles no captaron la mofa de la respuesta y creyeron sus palabras, así que tras tributarle algunos honores como Hijo de Dios lo dejaron marchar.

Ideas de Aventuras:

- El abad del monasterio de la Trinidad se ha enterado de que hay un monje de la congregación que sale todas las noches del convento. Aun no sabe ni cómo lo hace ni quién es, pero pretende averiguarlo. Para ello ha encargado el trabajo al grupo de PJs, que sólo deberán rendir cuentas ante una persona de su total confianza... el hermano deán, que naturalmente hará todo lo posible por entorpecer sus investigaciones y negar su culpabilidad (aunque no piensa dejar de salir por el campanario).
- Se ha difundido la noticia por toda la ciudad: el Hijo de Dios se ha aparecido en el campanario de la Trinidad, así que todas las noches una multitud se congrega ante la torre para orar y dar gracias al Señor. El deán está un poco hartado, ya que el gentío le impide encontrarse con la mujer, así que ha encargado al grupo de PJs que demuestren la veracidad de lo ocurrido (intentando siempre, mediante engaños y medias mentiras, que los PJs no sepan nunca quien estaba allí y al mismo tiempo que demuestren que no se trataba de un milagro).
- Una noche, mientras los PJs andan por las calles cercanas al monasterio de la Trinidad, les parece ver una sombra que baja por el campanario de la iglesia. Si preguntan quien es, el monje les dará la misma respuesta... aunque es poco probable que los PJs se lo traguen sin más. El monje entonces intentará trepar de nuevo al interior del monasterio. Si a los PJs les pica la curiosidad pueden intentar indagar quien era el que estaba en la torre o incluso informar al padre abad de lo ocurrido, que abrirá inmediatamente una investigación para saber lo ocurrido (véase la primera idea de aventura).

El Cura Escarmentado

Hace ya un tiempo trabajaba en la parroquia de la Magdalena [44] un cura excesivamente gordo que sólo tenía una motivación en la vida: sacarle a sus feligreses hasta el último maravedí que tuvieran, alegando siempre obras de caridad. Este párroco, al salir de la iglesia en una tormentosa noche de lluvia, descubrió delante de ella un hermoso burro de color blanco, solo y abandonado, y le pareció un regalo del cielo ya que podría montarlo y así no se mancharía de barro la sotana (y luego, cuando llegara a su casa, podría quedárselo alegando que nadie lo había reclamado).

Tras encaramarse sobre él como pudo, emprendió el camino hacia su casa, encendiendo un farol que llevaba para poder alumbrar el camino. El burro era disciplinado y se dejaba montar mansamente, así que el cura comenzó a disfrutar del viaje contemplando lo que había a su alrededor. En ello estaba cuando descubrió que su linterna podía alumbrar el interior del Hospital de la Santa Cruz [45], lo que no dejaba de ser extraño si se tenía en cuenta que todas las ventanas estaban en el piso superior del edificio. Asustado alumbró el suelo y descubrió que las patas del burro habían crecido de

forma desmesurada y se encontraba a una gran altura. Horrorizado por el descubrimiento se agarró con todas sus fuerzas al cuello del animal, que continuaba como si tal cosa su camino.

Comprendiendo que lo que ocurría era un castigo por su mal comportamiento y su avaricia, el cura cerró los ojos y comenzó a rezar, arrepintiéndose de corazón de su vida pasada. De repente, el burro desapareció y el sacerdote aterrizó desde una altura considerable, aunque el barro amortiguó lo suficiente el golpe y solo le quedó un enorme moratón en el trasero que le estuvo doliendo durante semanas. Naturalmente, a partir de entonces, el párroco quedó escarmentado y dedicó el resto de su vida a hacer todos los actos de caridad que antes no había hecho.

Ideas de Aventuras:

- Uno de los PJs (a ser posible, el que lleve una vida más pecadora) encuentra una noche de tormenta un adorable burro blanco. Si el PJ decide montarlo para cansarse menos o para no ensuciarse la ropa, le ocurrirá como al cura de la leyenda. Puede que en un principio no sepa como actuar, pero el DJ debe dejarle caer, de forma sutil naturalmente, que puede ser un castigo divino por su vida pasada... y es que el burro no desaparecerá hasta que no se arrepienta de viva voz de todos sus pecados, lo que debe hacer cuanto antes ya que las patas del animal cada vez crecen más y más.
- Un amigo de los PJs ha perdido un burro: lo tenía en un corral detrás de su casa pero se escapó una noche de tormenta. Les proporciona una descripción del animal y les pide el favor de que intenten buscarlo ya que le es muy necesario para su trabajo. En cuanto hagan unas cuantas pesquisas descubrirán que el cura de la Magdalena monta ahora en un estupendo burro de color blanco, idéntico al animal que se le ha perdido a su amigo. ¿Le pedirán los PJs amablemente al párroco que devuelva el animal (a lo que, en principio, no está dispuesto)? ¿Se lo pedirán de forma menos amable (lo que les puede acarrear un problema con las autoridades por atacar a un sacerdote)? ¿O se colarán en su casa para llevarse al animal?
- Los PJs escuchan el rumor de que el cura de la Magdalena, un tipo avaricioso a más no poder, ha cambiado su comportamiento de la noche a la mañana. Pero sus obras de caridad no le gustan a todo el mundo, como al Tesorero de la Catedral, que no se traga lo de las apariciones de burritos ni monsergas semejantes, y es que desde que el párroco cambió de vida, el obispado no ve ni un maravedí del cepillo de la Magdalena y piensa que puede haber asuntos de juego o de mujeres de por medio. Para averiguar la verdad ha contratado al grupo de PJs para que investiguen un poco en que asuntos se encuentra metido el cura (que pueden ser tan turbios como lo decida el DJ).

4. Bestiario Cordobés

*“En la noche tras el fuego
antes de la cena los veo,
Catalina habla griego
y el maestro doncel Diego
latín, hebraico, caldeo;
y todo lo mal ladino
estando llenos de sarro,
el uno diciendo vino,
el otro diciendo jarro.”*

— Antón de Montoro

Abrazamozos

“Una noche, ya de madrugada, un joven donjuán cordobés regresaba de la casa de su última conquista cuando se topó en la plaza de la Magdalena [44] con una misteriosa dama envuelta en un manto. El mozo, espoleado por su curiosidad y su lujuria, se acercó a ella y tras hablar con ella un rato comenzó a requerirla en amores. En principio, la dama negaba con la cabeza a todas las demandas del joven pero cuando éste la invitó a su casa, la mujer aceptó moviendo afirmativamente la cabeza.

Tras llegar a la mansión, los criados recibieron a la pareja y mientras el muchacho la conducía al aposento principal, llevaron en una bandeja de plata algunas golosinas y dulces. La dama, que seguía sin descubrirse, alargó la mano para coger uno de ellos. En ese momento, el joven señor y sus criados contemplaron con horror como el brazo de la mujer estaba esquelético y ennegrecido. Y además al rozar con sus dedos el dulce, éste se pudrió rápidamente. Completamente aterrado, el muchacho comprendió que lo que tenía ante sí era algo más que una dama, pero su honor le impedía echarla sin más de la casa, así que, todo lo amablemente que pudo, se ofreció a acompañarla a su casa. La dama aceptó.

Una vez llegados a la plaza de la Magdalena, el mancebo se despidió de la mujer, pero en cuanto se dio la vuelta, la dama preguntó con una voz terrible y cavernosa: “¿Qué? ¿Te vas?”. Y salió a correr detrás de él. El muchacho corrió como alma que persigue el diablo (nunca mejor dicho) pero cada vez que miraba hacia atrás veía más y más cerca a la mujer, que adelantaba el brazo esquelético para apresarla. De repente, al girar una esquina, vio en una pared un pequeño crucifijo con algunas velas encendidas y, sin pensárselo dos veces, se arrodilló delante y comenzó a rezar. La dama desapareció en el aire y la luz de las velas iluminó toda la callejuela. Desde aquel momento, el joven abandonó sus vicios anteriores y llevó siempre una vida digna y honrada.”

“En otra ocasión, todo un grupo de jóvenes libertinos se dirigían juntos a sus respectivas casas en la collación de Santiago, cansados de buscar pelea y amores en la madrugada. Andaban a trompicones por los efectos del vino y cantaban todas las canciones obscenas que conocían (que eran muchas) cuando se encontraron delante suya a una mujer que cruzaba en solitario la calle.

Uno de ellos, envalentonado por el alcohol y los amigos, corrió hasta ella y se ofreció galante a acompañarla a su casa. La mujer accedió al ofrecimiento y el resto de compañeros, que no deseaban perderse la fiesta, también se unieron. No mucho después, todo el grupo llegaba a una gran mansión donde fueron invitados a entrar. Se acomodaron en una sala enorme, amueblada con una gran mesa central y con sillas, tantas como amigos. Después de que la mujer les pidiera que tomaran asiento les pidió que la excusaran mientras les traía algunos dulces para pagarles el favor dispensado.

Los chicos se sentaron tranquilamente pero el tiempo fue pasando y nadie aparecía por la habitación, ni mujer ni criados. Impacientados decidieron salir de la sala y buscar a su anfitriona, pero por más que registraron la mansión no encontraron a nadie en ella. Todo parecía deshabitado. Cansados de buscar y cuando ya pensaban que habían sido objeto de una extraña broma, regresaron a la sala para recoger su capas y allí se encontraron, sobre la mesa central, un lujoso catafalco con el cadáver de la mujer rodeado por velas. Asustados, los jóvenes salieron corriendo de la casa y a partir de entonces, todos ellos abandonaron para siempre sus andanzas nocturnas. Al día siguiente, sólo uno de ellos regresó a la casa y encontró en su lugar un solar abandonado.”

Las características del Abrazamozos se encuentran en la pág. 70 del suplemento *Al Andalus*.

Ánima Bendita

En la ciudad de Córdoba se le tiene una especial devoción a las ánimas benditas, las almas de los antepasados fallecidos que velan por el bienestar de la casa y de todos sus habitantes. Es costumbre que cada vez que se va a llevar a cabo algún cometido importante (un viaje, una prueba, una venta...) o se desea ayudar a otra persona se solicite la bendición de las ánimas benditas, colocando pequeñas velas o lámparas de aceite encendidas en algún rincón de la casa. Cuando las luces se consumen, el ánima otorga su bendición (siempre y cuando el cometido a realizar no sea maligno).

¡Pero cuidado! Si las velas o las lámparas se apagan antes de que se haya consumido completamente la vela o el aceite de la lámpara (ya sea por el viento o por que

alguien lo haga consciente o inconscientemente), el ánima se enfurecerá y esa noche hará todo lo posible por interrumpir el sueño de los habitantes de la casa (normalmente moviendo o rompiendo objetos y haciendo extraños ruidos).

Las ánimas benditas no tienen forma alguna.

Un ánima bendita carece de características

RR: 0 **IRR:** 75/150

Armadura Natural: Un ánima bendita es totalmente invulnerable y no le afectan ni las armas físicas ni la magia, exceptuando todos los hechizos que puedan afectar a ánimas y espíritus (como *Expulsión*) o los Poderes de la Fe que sirvan contra ellos (como *Exorcismo*).

Arma: Ninguna.

Hechizos: Normalmente carece.

Poderes Especiales:

- **Bendición:** Cuando el ánima otorga su bendición sobre una acción o persona, el DJ puede añadir un modificador de +5%/+10% a una Competencia pertinente (por ejemplo, a *Comerciar* si se le ha pedido al ánima bendita que le eche una mano para poder vender un ternero a un buen precio).
- **Telequinesia:** El ánima bendita puede mover objetos que pesen hasta 20 kg. Este poder suele utilizarlo para mover sillas, mesas o camas, y para romper platos u objetos más pequeños.

Conde Julián

La historia del conde Julián es bien conocida en los reinos cristianos: gobernador de Ceuta en tiempo de los reyes visigodos y padre de una joven de extraordinaria belleza que fue violada por el rey don Rodrigo aprovechando cuando era dama de la reina. Para vengarse de la afrenta, el conde permitió la entrada a la Península del ejército musulmán de Tariq en el año 711 y durante la batalla de Guadalete atacó con sus hombres la retaguardia del ejército del rey (para más información consulta *Al Andalus* pág. 6 y 7).

Tras la conquista musulmana de la Península, el conde murió tras una larga enfermedad y tanta fue considerada su afrenta contra la verdadera religión cristiana que su ánima fue expulsada del Cielo y del Infierno, convirtiéndose en un espíritu condenado a vagar por el mundo hasta el día del Juicio Final, atormentado por sus infiernos personales y por la maldad de sus actos.

Suele aparecerse a los hombres a la caída de la noche y a las afueras de las ciudades, adoptando el aspecto de un caballero de cierta edad (unos 40-50 años) montado en un caballo negro y pertrechado como si fuera a la guerra. Gusta de conversar con aquellos que encuentra en su camino, tratándoles siempre de forma amable y respetuosa, aunque nunca sonríe. En el mismo momento en que llega la medianoche, el espíritu del conde

desaparece en medio de una nube de azufre. El resto de la noche, según afirman algunas leyendas, las pasa atormentado en cualquiera de las fortalezas que habitara en vida (como unas viejas ruinas que existen perdidas en la sierra, entre Córdoba y el Valle de los Pedroches), mansiones ruinosas que ahora están encantadas y en las que se escuchan gritos y se ven fuegos y luces que pueden volver loco a cualquiera que intente pasar la noche en ellas.

FUE 15

AGI 14

HAB 16

RES 15

PER 10

COM 13

CUL 10

Altura: 1,75 m

Peso: 73 kg

Apariencia: 12

Armadura Natural: Carece

RR: 0%

IRR: 100%

Armas: Espada 80% (1D8+1+1D4)

Armadura: Cota Reforzada (Prot. 6)

Competencias: Cabalgar 60%, Elocuencia 45%, Mando 50%

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- **Desaparición:** Cuando llegan las doce de la noche o los puntos de Resistencia del Conde Julián llegan a 0, desaparece en medio de una apesadumada nube de azufre. Cualquiera que se encuentre a menos de 2 metros de él deberá hacer una tirada de Resistencia x 3: en caso de fallarla permanecerá inconsciente durante 1D6 horas (o hasta que otro personaje lo reanime de alguna forma).
- **Immortalidad:** El Conde Julián está condenado a vagar por el mundo hasta el día del Juicio Final. Si alguna vez sus puntos de Resistencia llegan a 0 desaparecerá (ver el poder especial anterior).

Duende Martín

Como ya se dijo en *Al Andalus* (pág. 73), en Andalucía conviven diferentes tipos de duendes. En Córdoba es frecuente oír hablar de los Duendes Martín que llegaron a la ciudad con los árabes durante la conquista de la Península, pero que parece que le han cogido cariño a Córdoba y han decidido quedarse en ella tras la reconquista cristiana.

El Duende Martín (que a pesar del nombre no es uno, sino toda una familia) mide media vara (unos 40 cm de altura) y acostumbra a vestir como lo haría un soldado (ya sea árabe o cristiano): con una espada del tamaño de un punzón y un escudo parecido a un broche. Se cuenta que tiene grandes dotes de seducción y es capaz (por extraño que pueda parecer) de contentar a una mujer en la cama. También tiene el poder de controlar el fuego como lo haría una ígneo (aunque no puede crearlo) y de mover pequeños objetos simplemente deseándolo (nunca mayores que una varita).

Cuando un Duende Martín se instala en una casa es para siempre y convivirá pacíficamente con sus habitantes (ayudando incluso en las pequeñas tareas domésticas), a menos que en ella habite alguna bella (que son su perdición) o algún mal cantante, ya que no hay nada que le irrite tanto como una canción desentonada.

FUE	5/7	Altura: 40-50 cm
AGI	15/20	Peso: 0,5/1 kg
HAB	15/20	Apariencia: -
RES	1/5	Armadura Natural: Carece
PER	15/20	
COM	25/30	RR: 0%
CUL	15/20	IRR: 100/150%

Armas: Espada-Punzón 55% (1D3)

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)

Competencias: Discreción 70%, Elocuencia 75%, Esconderse 85%, Robar 80%, Seducción 90%.

Hechizos: Puede aprender y usar cualquier hechizo de nivel 1 a 4 que no sea de goecia.

Poderes Especiales:

- *Seducción:* Cuando el Duende Martín se lo propone es capaz de seducir a cualquier mujer. Para evitar este encantamiento la mujer debe hacer tiradas de RR por cada día en que sea visitada por el duende. En caso de fallar alguna de esas tiradas, esa noche caerá rendida en sus diminutos brazos...
- *Control del Fuego:* El duende martín puede controlar todo fuego que no sea mayor que el producido en una chimenea. Suele usar este poder para apagar fuegos, aumentar su intensidad o hacer que adopte formas extrañas. Este control no le permite crear fuego en donde no lo hay.
- *Telequinesia Leve:* Puede controlar y mover por el aire cualquier objeto cuyo peso no sea mayor a 1,5 kg (si lo lanza contra una persona puede hacer 1D3 puntos de daño).

Negra

La Negra (o la Mora) es el explícito nombre que recibe una extraña aparición que adopta la forma de una enorme mora extraordinariamente gorda y cargada de grandes cadenas que suenan de forma estridente siempre que se mueve por la casa en la que habita, que suelen ser edificios en los que antiguamente hubieran vivido musulmanes y donde hubiera ocurrido algún tipo desgracia (especialmente si se trata del asesinato de alguna de las mujeres que allí vivieron, ya fueran esposas, hijas, criadas o esclavas).

La Negra es un ánima extraordinariamente posesiva y su único deseo es alejar de su "hogar" a todo aquel que pretenda habitarlo. Para conseguirlo recurrirá a todo tipo de artimañas. Al principio se limitará a asustar a los nuevos inquilinos con los ruidos de sus cadenas o emitiendo aullidos de pena, pero si es necesario recurrirá

incluso a ataques físicos, como intentar estrangular a alguno de los habitantes, normalmente mientras duerme (aunque no acostumbra matar a nadie, más que nada para que el ánima de la víctima no se quede también la casa).

Una *Negra* carece de características

RR: 0 **IRR:** 75/150

Armadura Natural: Una Negra es totalmente invulnerable y no le afectan ni las armas físicas ni la magia, exceptuando todos los hechizos que puedan afectar a ánimas y espíritus (como *Expulsión*) o los Poderes de la Fe que sirvan contra ellos (como *Exorcismo*).

Arma: Ninguna.

Hechizos: Normalmente carece.

Poderes Especiales:

- *Asfixia:* La Negra puede asfixiar a sus víctimas. El ataque es automático, aunque la víctima puede contrarrestarlo con una tirada de RR. En caso de fallar estar tirada, la Negra comenzará a apretar el cuello de la víctima, que perderá cada asalto 2 puntos de Resistencia. En el momento en que la Resistencia de la víctima llegue a 0 (y por tanto caiga inconsciente) la Negra le dejará libre.

Ninfa del Guadalquivir

Muy parecidas las hadas (véase pág. 151 del manual), las ninfas son espíritus del agua y representan a las fuerzas de la naturaleza y de la fecundidad. Habitan siempre en algún tipo de corriente de agua (un arroyo, una fuente, un río, un lago...) que consideran su hogar y que defenderán hasta la muerte ya que viven en simbiosis con él (si la corriente se seca, la ninfa muere). En algunas ocasiones pueden adoptar la forma de muchachas de una extraordinaria belleza y en esos casos es normal confundirlas con ondinas (véase pág. 163 del manual), aunque las ninfas nada tienen que ver con demonios ni con diablos; son traviesas, pero ninguna maldad anida en su corazón. Gustan de la danza y de la música por sobre todas las cosas y no es extraño que inviten a los caminantes que descansan junto a su hogar a participar en sus bailes.

Las ninfas que habitan en el río Guadalquivir son, si acaso, más tímidas que el resto ya que viven cerca de una gran población, aunque algunos soldados de guardia en las murallas aseguran haberlas visto bailando a la luz de la luna entre los juncos y los cañaverales del río, envueltas en una luz azulada. Se dice también que fueron ellas las que abrieron cauces con sus propias manos para que las aguas del río pudieran regar las huertas de los Reales Alcázares.

FUE	10/15	Altura: 1,65 m
AGI	20/25	Peso: 55 kg
HAB	15/20	Apariencia: 18-24

RES 10/15
PER 15/20
COM 15/20
CUL 5/10

Armadura Natural: Carece

RR: 0%

IRR: 200-300%

Armas: Carece.

Armadura: Carece.

Competencias: Bailar 80%, Discreción 60%, Escondarse 50%, Nadar 100%, Seducción 30%.

Hechizos: Pueden aprender cualquier tipo de hechizo, excepto los de goecia, aunque es raro que lo hagan.

Poderes Especiales:

- **Control del Agua:** Al igual que la ondina, la ninfa puede controlar con su voluntad el agua de la corriente en la que vive, ya sea para crear nieblas, abrir un paso en las aguas e incluso permitir a un mortal respirar bajo el agua (o, ya que estamos, ahogarlo mucho más rápido).
- **Inmortalidad:** Si una ninfa muere, su espíritu se funde de nuevo con la corriente de agua en la que vive y a la noche siguiente podrá volver a tomar forma física (manteniendo todos los recuerdos de la forma anterior). La única manera de acabar definitivamente con una ninfa es secando la corriente de agua en la que habita.

Ternerilla

La ternerilla es un alma en pena, el ánima de un mal hijo que ha sido maldecido por sus propios padres (normalmente con la frase: “Ojalá hubiera parido a una bestia antes de que a un/a hijo/a tan infame”). Adopta la forma de una ternera sin cabeza cubierta con una túnica blanca y se aparece de noche por las calles de la ciudad. Muchos vecinos han escuchado sus bramidos (que suenan a lamentos del más allá) mientras duermen en sus camas y todos los infortunados que han tenido la

desdicha de encontrarse con una de ellas mientras deambulaban por las calles dicen que su sola visión produce un miedo tan atroz que se quedan paralizados... y algunos llegan a morir de puro terror.

Se dice que la única persona que puede acabar con el sufrimiento eterno de un ánima convertida en ternerilla es el padre o la madre que la maldijo (si es que no han muerto ya), exceptuando los hechizos o los poderes de la fe adecuados.

Una *Ternerilla* carece de características

RR: 0

IRR: 100/150

Armadura Natural: Una *Ternerilla* es totalmente invulnerable y no le afectan ni las armas físicas ni la magia, exceptuando todos los hechizos que puedan afectar a ánimas y espíritus (como *Expulsión*) o los Poderes de la Fe que sirvan contra ellos (como *Exorcismo*).

Arma: Ninguna.

Hechizos: Normalmente carece.

Poderes Especiales:

- **Visión Terrorífica:** La sola visión de una *Ternerilla* provoca tanto miedo en el personaje que se verá obligado a hacer una tirada de RR. En caso de sacar un crítico, el personaje podrá actuar normalmente. Si obtiene un éxito normal, quedará paralizado durante 1D10 asaltos o hasta que se vaya la ternerilla (lo que tarde más). Si se saca un fallo normal, el personaje se desmaya durante 1D10 horas (o hasta que sea reanimado normalmente). Pero si se obtiene una pifia, el personaje sufre un ataque al corazón: si falla una tirada de RESx3 muere de miedo (si tiene éxito queda inconsciente durante 1D10 horas).



5. As Sayida al-Kubra (Aventura)

*“¿No hay nadie en el abandonado campamento que nos de noticias de los que queremos?
¿A quien preguntaremos cómo están?
El llanto de quien llora lágrimas sin final
no es suficiente para Córdoba.”*
Ibn Suhaid (992-1035)

Esta aventura está pensada para ser jugada por un grupo formado por cuatro o cinco personajes con experiencia en habilidades de armas y de sigilo, con profesiones del tipo ladrón, almogávar, cazador y similar. También sería aconsejable que al menos uno de los personajes tenga conocimientos de magia. Lo idóneo sería que la mayoría de los PJs sean cristianos y el resto pertenezcan a la etnia árabe (moriscos o musulmanes).

La acción tiene lugar en Córdoba y se recomienda que los personajes no hayan vivido ni visitado anteriormente la ciudad. Si no es así, el DJ puede verse obligado a realizar algunos cambios menores en la aventura.

Prólogo: Una Tarde en el Potro

“Llegué a Córdoba a confirmarme por Angélico en la calle de la Feria, y a refinarme en el agua de su Potro porque después de haber sido estudiante, paje y soldado, sólo este grado y caravana me faltaba para doctorarme en las leyes que profeso.”

Jerónimo de Alcalá

Antecedentes para el DJ

En la mañana de ayer, 10 de abril de 1408, Mateo Sánchez, jurado de la collación de Santiago, se dirigía a casa de uno de los vecinos del barrio para cobrar unas deudas atrasadas cuando fue acorralado en un callejón por un grupo de desalmados que, sin mediar palabra, sacaron cuchillos y espadas y le dieron al jurado varias docenas de puñaladas, dejándolo luego muerto en el suelo.

La noticia ha causado una honda impresión en la ciudad y aunque asesinatos ocurren muchos en Córdoba, la saña y brutalidad de éste han batido records. El Concejo ha abierto una investigación para esclarecer la muerte y el Cabildo Catedralicio ha dispuesto la capilla ardiente del jurado en la iglesia de Santiago hasta que sea enterrado el día 12 por la mañana.

Pero para Don Juan de Hoces, Señor de Zambra, comendador de la orden de Calatrava y rector del

servicio de informadores del Adelantado Mayor de Andalucía, el asunto es mucho más turbio. Los espías del comendador llevaban tiempo investigando al jurado ya que sospechaban que pasaba información a los granadinos, una grave acusación que hubiera podido suponerle la decapitación (en caso de haberse podido demostrar) y más en los tiempos que corren, con el infante Fernando, regente de Juan II, preparando sus ejércitos para atacar a Muhammad VII de Granada.

El comendador sospecha que alguno de sus hombres trabaja también para el reino de Granada y que, enterado de las sospechas que recaían sobre el jurado, ha decidido acabar con él antes de que fuera interrogado, tirara de la manta y diera también su nombre. Incapaz de averiguar por sus propios medios la identidad del traidor, Don Juan ha decidido encomendar a la única persona en la que tiene plena confianza, el caballero Casimiro López, la misión de buscar a un puñado de hombres de fortuna que no tengan relación alguna con la orden para traerlos a su presencia y encargarles la misión de encontrar al asesino del jurado.

Al día siguiente, el caballero comienza la búsqueda: ¿Y qué otro sitio mejor que la plaza del Potro [30] para buscar a un puñado de tipos (in)competentes?

¿Quién roba a un ladrón?

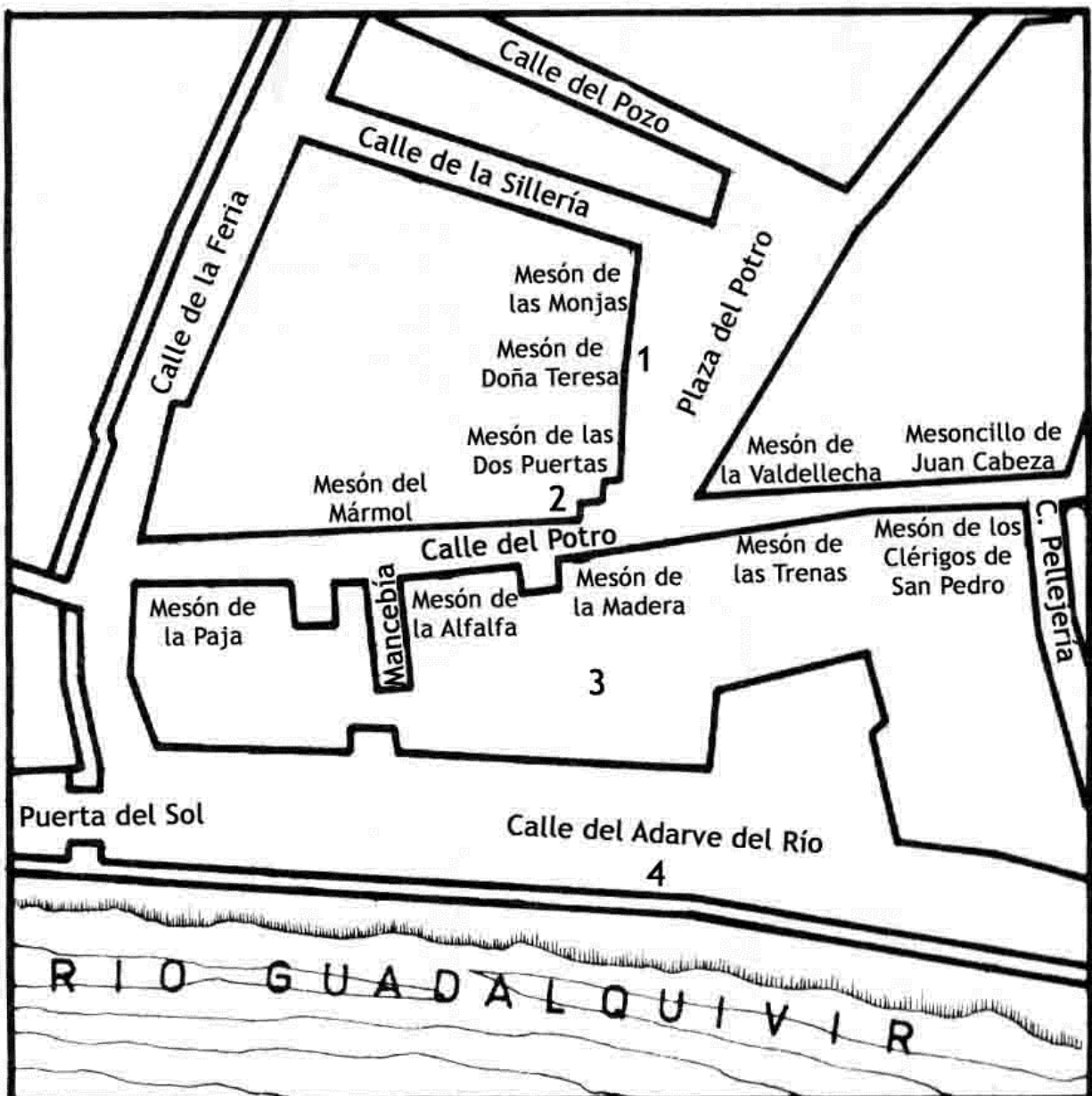
11 de Abril de 1408: Por los motivos que sean, los PJs llegan a Córdoba a media tarde tras una dura jornada de viaje: si vienen de la meseta castellana entrarán por la puerta de Baeza [L] y si vienen desde el sur entrarán por la puerta del Puente [A]. Pero entren por donde entren, la mayor parte de los viajeros que llegan a Córdoba en cuanto preguntan un poco y se orientan terminan llegando, quieran o no, a la plaza y a la calle del Potro [30], y lo mismo les ocurrirá a los personajes. Y mientras caminan hacia la plaza, los PJs podrán escuchar, si prestan atención, lo ocurrido el día anterior en la collación de Santiago.

La plaza del Potro es un bullicio constante en el que se mezclan los gritos de los herreros y armeros, que pregonan sus mercancías, con el desagradable olor de los excrementos de caballos que se venden en las cuadras, o el más desagradable aún del cuero en las tenerías, y por el que desfilan gentes de todo el reino que pasean, venden, compran, comercian, observan y charlan mientras pisan la plaza alfombrada de paja y barro. Los PJs tendrán serias dificultades para moverse ya que son constantemente empujados y zarandeados por la gente que abarrota el lugar, entre los que se cuentan no pocos ladronzuelos y rateros (que saben distinguir a la legua a unos recién llegados a la ciudad...).

Y uno de ellos, el pequeño Ruy de Miguel, ya le ha echado el ojo a la bolsa de uno de los PJs (a ser posible, al que tenga más dinero en metálico encima), así que aprovechando el bullicio de la gente se acercará lentamente al grupo y, como el que no quiere la cosa, extenderá la mano y le robará tranquilamente el dinero... o al menos eso espera. No es necesario que hagas tiradas de *Robar* por Ruy, ya que tendrá éxito automáticamente (aunque siempre puedes hacer ruido con los dados tras las pantallas), pero el personaje robado sí que tiene derecho a una tirada de Percepción x 3. Si tiene éxito, pasa al siguiente párrafo; si falla, deja que alguno de sus compañeros haga una tirada de Percepción x 2 para ver al ladronzuelo con las manos en la masa. Si ninguno de los PJs se da cuenta de lo que ocurre, Ruy continuará robando al resto del grupo hasta que alguno de ellos se percate. Si nadie saca las tiradas, tira los dados y cómprate otros...

En cuanto algún PJ descubra los movimientos del ladronzuelo, Ruy echará a correr con la bolsa escurriéndose entre la gente. Lo normal (o eso esperamos) es que el personaje intente apresararlo, lo que no le va a ser nada fácil, ya que Ruy es más rápido y veloz que ellos y además conoce a la perfección el lugar (y tiene preparado un estupendo plan de fuga). Comenzará entonces una persecución (en la que pueden participar todos los PJs que lo deseen) que se divide en cuatro partes principales, como puedes ver en el mapa de la Plaza del Potro [Fig. 1]:

1. El Mesón de Doña Teresa: Ruy de Miguel entrará corriendo al Mesón de Doña Teresa [Fig. 2], subirá las escaleras, se meterá en una de las habitaciones que dan a la plaza, abrirá la ventana y trepará desde ella hasta el tejado del mesón. Los PJs que lo sigan tendrán primero que luchar contra la muchedumbre que se agolpa en la plaza (tirada de *Correr* con -20%), entrar en el mesón y





después encontrar la habitación en la que se ha ocultado el muchacho, para lo que pueden preguntar a los parroquianos que se sientan en el patio o probar a abrir todas las puertas hasta dar con una de ellas abierta y con la ventana entornada. Si se asoman a ella y no se han demorado mucho en la búsqueda, podrán verlo en el tejado: para subir allí es necesario hacer una tirada de *Trepar* (un fallo significa que pierde tiempo y una pifia es una caída). Los PJs que se hayan quedado en la plaza pueden hacer una tirada de *Otear* para verlo trepando desde la ventana hasta el tejado.

2. Los Tejados: Una vez en el tejado del mesón, el pequeño Ruy correrá sobre las tejas hasta llegar al borde que da a la calle del Potro y saltará hacia el tejado de enfrente, el del Mesón de la Madera. Los PJs que hayan sacado la tirada de *Trepar* y hayan conseguido subir pueden continuar la persecución haciendo primero una tirada de *Correr* (aunque sólo se escurrirán y caerán al suelo de la plaza si pifian) y luego, si quieren, otra de *Saltar* con -10%. Si fallan esta última tirada no habrán conseguido saltar lo suficiente, aunque todavía pueden evitar la caída agarrándose desesperadamente a los muchos tenderetes y cuerdas que cruzan la calle (una tirada de *Agilidad* x 2): si también fallan esta tirada, ya sabes (caída de cuatro metros = 1D6+1 puntos de daño). El resto de PJs, los que se quedaron en la plaza y vieron a Ruy subir al techo del mesón, pueden seguirlo fácilmente desde el suelo y ver como salta al otro lado de la calle, donde le perderán de vista. A partir de ahí tienen dos opciones: entrar en el Mesón de la Madera para buscarlo o salir corriendo hacia la calle del Adarve del Río por si le diera por bajarse por el otro lado.

3. El Mesón de la Madera: En esta ocasión, Ruy no piensa entrar a ningún mesón. No es la primera vez que visita este lugar y ya conoce el camino: por la parte trasera del mesón, la que da a la calle del Adarve del Río, hay unas pequeñas agarraderas que le permiten bajar rápidamente hasta el suelo y así poder encontrarse, un poco más allá, con un grupo de amigos para repartirse el botín. Los PJs que hayan conseguido saltar al tejado verán al ratero bajar por la pared y si deciden seguirlo tendrán que volver a hacer una tirada de *Trepar* (con +20% si

tienen éxito en una tirada previa de *Otear*, ya que en ese caso habrán encontrado las agarraderas que ha utilizado Ruy). Los personajes se cuelan en el Mesón de la Madera no encontrarán al ladronzuelo, aunque si alguno de ellos entra a alguna habitación cuyas ventanas den a la calle del Adarve del Río podrá ver desde allí a Ruy (si tienen éxito en una tirada de *Suerte*). Los PJs que salieran corriendo hacia la calle del Adarve y se muevan con la rapidez suficiente, lo verán bajar por la pared y reunirse con un grupo justo al lado de la muralla.

4. La Banda: Ruy de Miguel consigue reunirse con sus amigos, una banda de cinco tipos malencarados y mal vestidos con los que repartirá el botín. Los PJs que hayan conseguido llegar hasta aquí, de la forma que sea, podrán encontrárselo refugiado tras sus cinco amigos, que con toda la tranquilidad del mundo se dedican a repartirse los maravedíes del personaje. Si el PJ les exige su dinero, los maleantes sonreirán y les dirán que se largue, que ellos no tienen el dinero de nadie. Si los PJs se ponen pesados, comenzarán a acariciar los pomos de sus espadas y cuchillos mientras les miran directamente a los ojos. Y si algún personaje desenvaina su arma o hace amago de atacarles, todos ellos (incluido Ruy) sacarán sus armas y comenzará el combate, del que no se retirarán hasta que la mitad estén inutilizados o muertos.

Naturalmente, toda esta secuencia de persecuciones y combate se puede ver modificada por las acciones de los PJs que pueden conseguir atrapar al ladronzuelo antes de que se reúna con su banda o incluso abatirlo de un certero disparo con un arco o ballesta (lo que no sentará muy bien a los que en ese momento abarrotan la plaza, ya que Ruy puede ser un ladrón, pero también es un chiquillo...). De todas formas, recomendamos que la persecución llegue hasta el final, aunque sin forzar los resultados y premiando siempre el uso inesperado de habilidades por parte de los PJs.

Al final, terminado el combate y mientras los PJs echan mano al dinero robado (y quizás a las magras ganancias del grupo de ladrones), tras ellos hará acto de presencia un tipo alto, seco aunque musculoso, con el pelo muy corto y vestido con el hábito de la orden de

Calatrava. El caballero, con el rostro inmutable y de facciones marcadas, se presentará como Casimiro López y les informará que ha sido testigo de todo lo ocurrido en la plaza y en el adarve. Casualmente él se encontraba buscando a gentes de su valía para un asunto bien pagado...

Si a los personajes les pica la curiosidad y le preguntan, les dirá que él es tan sólo un mensajero, y que si desean de verdad el trabajo deberán acudir a maitines (medianoche) a la puerta de la iglesia de San Miguel [19]. Luego les dará 20 maravedíes a cada uno de ellos (para que se alojen en algún mesón, coman algo y se adecenten) y se marchará.

Recompensas

Cada uno de los personajes que participen en esta parte de la aventura recibirá 15 P.Ap. y todos aquellos que hayan destacado por su interpretación, su participación y sus ideas recibirán hasta 10 P.Ap, según criterio del DJ.

1ª Parte: Una Muerte Anunciada

*"Pasajero, detente:
no, no llores su muerte,
sino el fin de nuestra gloria."
Epitafio de una tumba*

La Reunión

Si los PJs han decidido acudir a la cita, cuando llegue la hora acordada verán llegar con paso decidido pero tranquilo al caballero Casimiro, que tras echarles un vistazo (para comprobar si han seguido sus consejos sobre la indumentaria) les pedirá que le sigan. Tras caminar unos minutos, el grupo llegará a las Tendillas de Calatrava [18], donde se encuentra el convento-fortaleza de la orden rodeado de pequeñas tiendas que permanecen cerradas a estas horas. Tras dejar el convento a la izquierda, el caballero se detiene ante la puerta de una mansión cercana, donde parece que lo están esperando, ya que el portón se abre inmediatamente para dejar pasar a Casimiro y a los personajes que le acompañan.

Una vez en el zaguán de la casa, se encontrarán con un único criado, un tipo enorme y fuerte, de piel oscura (pero no negra), que tras hacerles una reverencia les conducirá sin hablar por la casa. No responderá a nada de lo que le pregunten los personajes y si interrogan al caballero, éste les dirá que se trata de Cristián, un esclavo guanche comprado por el señor de la casa y bautizado en la verdadera religión hace ya algunos años (por lo que ahora es, técnicamente, un criado y no un esclavo). Le salió bastante barato ya que el pobre es mudo.

Mientras cruzan el patio acompañados de Cristián, los personajes podrán hacer una tirada de *Otear*: si tienen éxito podrán observar a una joven mirándoles desde el patio porticado de la segunda planta. En caso de ser preguntado, Casimiro también les puede aclarar la identidad de la joven: se trata de Doña Soledad Gómez, esposa de la persona a la que van a conocer en breves momentos.

Tras pasar el patio, Cristián se detendrá ante una puerta cerrada, en la que dará dos fuertes golpes. Una voz fuerte y bien templada les pedirá que pasen al interior. Una vez dentro, los personajes se encontrarán con un hombre ya mayor, de barba cuidada, rostro adusto y serio, vestido con un pulcro hábito de Calatrava, que se encuentra leyendo algunos pergaminos y papeles que aparecen desperdigados por su mesa: se trata del comendador Don Juan de Hoces. La habitación es un estudio, bastante sobrio si lo comparamos con nuestros despachos actuales, pero todo un lujo para los cánones de la época: en el centro una mesa sobre bastidor y un sitial de madera de alto respaldo (donde se sienta el comendador), y junto a las paredes otras dos sillas y una estantería con dos portezuelas enrejadas cerradas con llave (permiten ver el interior pero evitan que nadie toque los libros que en ella se guardan).

Hasta que Don Juan no termine de leer el pergamino que tiene en la mano no parece reparar en el grupo que ha entrado en el estudio (Cristián se ha quedado fuera y ha cerrado la puerta). Mira al caballero y éste hace un gesto afirmativo con la cabeza. El comendador se levanta del asiento y se planta delante de los personajes, a los que comienza a evaluar uno a uno (no estaría de más que mientras los mira les fuera haciendo alguna que otra pregunta del tipo "¿Eres capaz de manejar esa espada que llevas ahí?", "Pareces fuerte, ¿me equivoco?", "Muy poca chica veo aquí"...). Una vez evaluados, Don Juan se presentará y comenzará a contarles para que los necesita:

"Ayer por la mañana fue asesinado en la collación de Santiago uno de los jurados del Concejo. Mateo Sánchez, pues así se llamaba, recibió treinta puñaladas cuando se dirigía a casa de uno de sus vecinos para cobrar unos dineros que le debían. Al pasar por un callejón fue emboscado y cosido a cuchillazos.

El Concejo ha encargado a sus alguaciles la misión de dar con el asesino o asesinos del jurado, pero por motivos que no necesitan saber en este momento, yo también preciso averiguar la identidad de ese o esos asesinos, a ser posible antes que los alguaciles. Confío en que actúen con la máxima discreción: la razón principal para que les haya contratado a ustedes en vez de encargarle la misión a mis propios hombres es que estos son demasiado conocidos en la ciudad y me gustaría que la

investigación sea llevada con el mayor de los sigilos. El caballero Casimiro les acompañará en todo momento: es un hombre íntegro que les será de gran ayuda y espero que confíen en él.

Respecto al pago, no tendrán que preocuparse, ya que la Orden de Calatrava es más que generosa con todos aquellos que le sirven bien. Mañana mismo podrán comenzar las investigaciones y espero que encuentren resultados pronto. Buenas noches."

Don Juan de Hoces volverá a sentarse y regresará a sus papeles, poniendo de esa forma punto y final a la reunión, aunque los PJs son libres de preguntarle cualquier duda que les haya quedado (no se espera menos de ellos), aunque no les dirá nada ni de traidores ni de espías. Si le preguntan de cuánto dinero se está hablando realmente como pago de sus servicios, Don Juan, sin levantar la mirada de sus papeles, les dirá que serán *"doscientos maravedíes para cada uno de vosotros... quizás más si me place la resolución del asunto"*.

Tras salir del estudio, Cristián, que esperaba tras la puerta, les volverá a conducir de nuevo hasta la puerta de la calle (si algún personaje se fija comprobará como la esposa de Don Juan ya no está asomada al patio).

Pesquisas e Inquisiciones

Lo normal sería que al día siguiente, bien tempranito, los PJs se pongan en marcha con sus investigaciones, y ya que es difícil adivinar por donde van a empezar, describiremos una a una algunas de las posibles vías de investigación que pueden tomar.

El Caballero Casimiro

Casimiro les acompañará durante el resto de la aventura, ofreciéndoles su apoyo, sus conocimientos y su espada siempre que los personajes los necesiten, ya que ese es el deseo de su comendador. Él sabe cual es el verdadero motivo de la misión de los PJs (encontrar a un traidor y espía de Granada), pero no les dirá nada a ellos... al menos por ahora.

A los personajes, por su parte, se les puede meter entre ceja y ceja la idea de que el asesino del jurado es el propio Casimiro..., y aunque nada induce a pensar de esa manera, todos los DJ sabemos que muchos personajes padecen el síndrome *"Hay un traidor entre nosotros"* (pensar que el PNJ que los acompaña es siempre el malo de la película). Puede incluso que alguno de ellos, aprovechando que el caballero no está presente, intente investigar un poco, probablemente acudiendo a la casa convento de la Orden. En ese caso, todo aquel que sea interrogado dirá que es un hombre de moral intachable, actitud irreproachable, valiente, amigo de sus amigos y capaz de dar la vida si fuera necesario por la Orden de Calatrava y por cualquiera de sus compañeros. Claro que,

¿que le van a decir un forastero que llegue preguntando por uno de sus miembros? De todas formas, lo más que podrán sacar en claro, previa tirada de *Psicología*, es que alguno de sus camaradas le tiene bastante envidia e incluso podrían llegar a escuchar cómo alguien le llama "el recadero del comendador".

La Casa del Jurado

Como ya se ha dicho, Mateo Sánchez vivía en una pequeña mansión de la collación de Santiago (en la calle de Ocaña) y ocupaba el cargo de jurado en el Concejo cordobés. Uno de sus cometidos principales era la recaudación de impuestos atrasados, así que a nadie le extrañó que ayer acudiera de buena mañana a casa de un vecino a cobrar unos dineros.

Si los personajes se deciden a visitar la casa les abrirá la puerta uno de sus criados, vestido de luto riguroso, que les hará pasar si los PJs tienen pinta de hombres de calidad (en caso contrario les preguntará desde la puerta que es lo que desean, aunque la presencia de todo un caballero de Calatrava puede ayudarles). Si interrogan hábil y discretamente a los criados del jurado (ya sabes, interpretación y tiradas de *Elocuencia*, quizás de *Seducción* si se acercan a una criada o incluso algo de *Soborno*), pueden averiguar un par de cosas más sobre el tal Mateo Sánchez.

El jurado nació en Córdoba y en ella había pasado toda su vida, siempre en aquella casa que heredó de sus padres. No estaba casado ni tenía hijos (ni legítimos ni bastardos) y vivía solo junto a sus cuatro criados. Fue elegido jurado de la collación hace ya cuatro años debido a su comportamiento siempre recto y amable. Como puedes comprobar, Mateo era un santo, un hombre perfecto, el yerno que toda madre quiere para su hija, o al menos eso es lo que dicen los criados a los que, por otra parte, trataba estupendamente. Si les preguntan sobre el comportamiento del jurado la mañana de su asesinato, los criados no podrán decirle nada nuevo: se levantó temprano, les informó que iría a recoger unos cobros atrasados y ya no volvieron a verlo.

Si los personajes no se quedan conformes con lo que les ha dicho el servicio, siempre pueden encontrar, si se lo curran, a alguna vecina indiscreta o a algún vecino chismoso que, por unas jarras de vino, unos maravedíes o una buena conversación, les puede ofrecer información más jugosa. Todo lo que han dicho los criados es rigurosamente cierto y Mateo Sánchez nunca dio que hablar entre el vecindario..., al menos hasta hace cosa de un mes o mes y medio, cuando empezó a llegar a su casa entrada ya la noche y en algunas ocasiones acompañado de una persona embozada, que tras pasar dentro de la mansión un par de horas abandonaba la casa tan misteriosamente como había llegado. Además, la noche antes de su muerte, el jurado recibió la visita de un criado sin librea.

Si los criados son interrogados sobre estas extrañas visitas, negarán en todo momento que éstas tuvieran lugar (incluso bajo tortura, aunque el caballero no



permitirá en ningún momento que se de esta situación: ya saben, “máxima discreción”).

La Capilla de la Anunciación

Si los PJs desean visitar la capilla ardiente del jurado, los criados, los vecinos o el propio Casimiro les informarán que se encuentra instalada en la capilla de la Anunciación de la iglesia de Santiago [47] hasta que sea finalmente enterrado al día siguiente, 12 de abril, tras una misa solemne en la misma iglesia.

Si acuden allí, poco será lo que saquen en claro, ya que el cuerpo del jurado, además de estar vigilado permanentemente por dos alguaciles de espada, se encuentra vestido con sus mejores galas y metido en un precioso ataúd de madera. No creo que sea necesario decir que los alguaciles no se tomarán a bien la idea de que un grupo de desconocidos lleguen a la capilla, abran el ataúd, saquen al finado y le hagan allí mismo una autopsia. De todas formas, aunque lo consiguieran, no hay mucho que ver (excepto las treinta puñaladas que tiene el cadáver entre pecho y espalda...).

De todas formas, si terminan acudiendo a la iglesia, a la salida puede tener lugar (a discreción del DJ) un singular encuentro: un par de caballeros santiaguistas (recordemos que la iglesia forma parte del convento de su orden) entran en ese preciso instante y al pasar junto a Casimiro comenzarán a comentar en voz alta “la conocida cobardía de los calatravos” o “la sospechosa

limpieza de sangre de muchos de sus miembros”. Al caballero se le tensará el cuello, pero poco más puede hacer ya que se encuentran dentro de terreno sagrado y sería una blasfemia comenzar allí mismo un combate. Pero antes de irse, mirará a los dos santiaguistas de arriba a abajo, por si se da el caso de que vuelvan a encontrarse en otro tipo de circunstancias... (Si quieres saber a que viene todo esto, mira la descripción de la iglesia de Santiago [47]).

La Casa del Moroso

Otro de los lugares que los personajes pueden querer visitar es la casa del vecino a la que se dirigía el jurado para cobrar los impuestos atrasados, un caserón que se encuentra junto a la Barrera de Pedro del Cañaveral (como les pueden informar los criados de Mateo Sánchez). Una vez allí, los PJs se toparán con una casa cerrada a cal y canto, completamente desvencijada y abandonada. Si le preguntan a los vecinos estos les informarán que el último habitante de aquella casa se trasladó a vivir hace ya dos años a la frontera y desde entonces ha estado vacía.

Si optan por colarse (forzando puertas, abriendo ventanas o escalando paredes) sólo encontrarán ratas, ratones, arañas, polvo y suciedad, ya que efectivamente está desierta. Debe quedarles claro que nadie esperaba en aquel lugar al jurado y mucho menos para pagarle nada.

La Escena del Crimen

Aún les queda a los personajes un último lugar en el que investigar y es el callejón donde fue asesinado el jurado. Se trata de una calleja sin salida, sucia y oscura, que da a la calle de las Siete Revueltas y en la que se encuentran las puertas de tres caserones abandonados. En el centro de la misma, una oscura mancha de sangre reseca (lo de acordonar la zona y hacer monigotes con tiza en el suelo no se estilaba en la época, la verdad). Un personaje avisado (Percepción x 5, por favor) podría darse cuenta que el jurado no entró a la calle por casualidad, ya que no se encontraba en el camino que va desde su casa a la del supuesto vecino moroso (si es que ya han visitado ese caserón). Algo o alguien le hizo entrar dentro, y como su arma no estaba desenvainada (cómo les dirá Casimiro si le preguntan), lo más probable es que entrara por su propia voluntad.

Si deciden colarse en las casas abandonadas no lo tendrán muy difícil, ya que las puertas de los tres caserones están desvencijadas y medio derruidas. En dos de ellas no encontrarán más que inmundicias y basuras, pero en la tercera pueden encontrar un par de pistas que les pueden ser muy útiles. Previa tirada de *Buscar*, los personajes encontrarán un dibujo pequeño y reciente en una viga caída de madera, al parecer hecho con un objeto afilado. El grabado representa a un hombre con lo que parece una rejilla en una mano: tirada de *Teología* para reconocer a San Lorenzo. Además, si le enseñan la figura a Casimiro, éste les podrá decir que se trata de una

representación muy simple pero bastante fidedigna del San Lorenzo que corona la torre de la iglesia que le está dedicada en la collación del mismo nombre.

La segunda pista se encuentra en la planta superior de ese caserón. Si alguno de ellos se atreve a subir por unas desvencijadas escaleras (recomendamos al DJ que las describa como si se fueran a romper en cualquier momento; incluso puede exigir tiradas de Agilidad para no caer, aunque tampoco debería pasarse), encontrará una maloliente y sucia habitación con los restos de una hoguera y unos harapos, mendrugos de pan duro y corazones de manzanas junto a una ventana. Si se examina la hoguera y se pasa una tiradita de *Otear* (con +20% si se posee la habilidad *Conocimiento Mineral* por encima del 30%), podrán datar sus restos como de hace un día, dos a lo sumo. Si examinan los harapos y sacan una tirada de Percepción x 2 notarán que todavía están ligeramente calientes. Parece que alguien vive en aquel cuarto...

Si los personajes deciden esperar al que parece ser que habita aquel caserón, deberían esconderse lo mejor que sepan, ya que si éste los ve merodeando por allí no se acercará ni en un millón de años. Una hora o dos a lo sumo, un viejo mendigo de larga barba, sucio, flaco, seco y lleno de llagas y costras entrará en el callejón y luego subirá a la planta superior del caserón, donde se sentará tranquilamente sobre los harapos y comenzará a quitarse las costras (falsas, por supuesto). Este puede ser el momento idóneo para que los personajes hagan acto de presencia.

El mendigo se llama Simplicio *el Pocachicha* y lleva viviendo en aquel lugar unos dos meses. Sobrevive en la ciudad mendigando con sus llagas falsas por los soportales de la plaza de la Corredera y de la calle de la Feria, ganando lo suficiente para comprar (mucho) vino y (poco) pan negro. Si desean interrogarlo lo van a tener difícil, ya que Simplicio no quiere problemas con nadie. Al principio les dirá que él llegó al caserón la misma noche del asesinato, pero si recurren al soborno o a la violencia cambiará de táctica: ya que tiene que “cantar” lo que sabe, intentará por todos los medios sacarle algo a los PJs (a ser posible dinero y/o vino). Si le contentan, les dirá algo parecido a esto:

“Esa mañana me encontraba durmiendo en mi humilde jergón cuando me despertó la voz de un hombre que hablaba en el callejón. Me asomé un poco a la ventana y desde aquí pude ver perfectamente al jurado ese al que mataron: estaba hablando con alguien que se encontraba al fondo del callejón, aunque no pude verlo ya que para ello tendría que haber sacado todo el cuerpo por la ventana. El jurado decía algo así como “¿Qué haces tú aquí? ¿Acaso los planes han cambiado?”, pero antes de que pudiera terminar de hablar, se abrieron las puertas de los caserones y al menos ocho tipos

embozados salieron atropelladamente y antes de que el otro pudiera decir “Amén” ya le habían endosado un par de docenas de puñaladas...”

Si le preguntan a Simplicio si pudo distinguir a alguno de los asesinos les dirá que no, que todos iban embozados, aunque una tiradita de *Psicología* dejará claro que miente cual bellaco. Si se le vuelve a apretar un poco las cuerdas (o a soltarle una generosa cantidad de dinero), dirá que bueno, que vale, que sí, que uno de ellos llevaba encima un mugriento bonete de clérigo, de esos de cuatro puntas, el mismo que utiliza siempre un matón a sueldo del barrio de San Lorenzo, al que todos llaman *El Bonilla* por esta curiosa (y guarra) costumbre. Llegados a este punto, nada más podrán sacarle a Simplicio ya que nada más sabe.

Con la Justicia hemos topado

Llegados a este punto, los PJs tienen ya un nombre (*El Bonilla*) y un lugar (San Lorenzo), lo que no está nada mal, pero todavía queda un cabo suelto que será mejor atar antes de proseguir con la aventura.

Alto a la Justicia del Rey...

Los personajes no son los únicos interesados en descubrir la identidad de los asesinos del jurado. Como se ha dicho antes, el Concejo ha ordenado a un par de cuadrillas de alguaciles de espada la investigación..., cuadrillas que se encuentran deambulando sin parar por toda la collación de Santiago. Y ya que esta parte de la aventura tiene poca acción, si el DJ lo desea puede sacar en el momento que considere oportuno a una cuadrilla de cuatro alguaciles de espada para que se enfrenten a los personajes. Recuerda que los PJs sólo son un puñado de desconocidos, por mucho que les acompañe el caballero calatravo, y que además están metiendo las narices en un asunto que no les concierne, así que tras las preguntas de rigor (¿Quiénes sois? ¿Qué hacéis aquí? ¿Qué os ha traído a Córdoba? ¿De qué conocéis al jurado?), las cosas pueden caldearse mucho (según la conducta de los PJs y según el parecer del DJ), aunque recomendamos que las cosas se solucionen de la forma menos violenta posible, ya que pueden echarse encima al Concejo (que incluso puede utilizarlos como cabezas de turco si las cosas vienen mal dadas) y Don Juan de Hoces negará en todo momento conocerles.

Sea como sea, recomendamos que la cuadrilla, en caso de aparecer, debería hacerlo antes de que los personajes acudan a San Lorenzo en busca de *El Bonilla*, ya que este dato nunca lo llegarán a descubrir los alguaciles enviados por el Concejo.

Recompensas

Si los PJs logran terminar con éxito esta parte de la aventura (descubriendo el nombre de uno de los asesinos del jurado) recibirán cada uno 20 P.Ap., a los que se les pueden añadir entre 10 y 20 P.Ap. extras para todos aquellos que hayan interpretado adecuadamente a su personaje o que hayan tenido buenas ideas.

2ª Parte: De Matones y Hombres

“¿En dónde están las brillantes telas de seda que aquí se labraban en el tiempo referido, los finísimos paños que se texían, los curiosos guadamecés que se transportaban a otras partes? ¿Ni de qué sirven las minas de plata, y de otros metales en la inmediata sierra morena, quando la Ciudad está llena de gente pobre y sin ocupación?”

A. Ponz, *Viage de España*

San Lorenzo

Las pruebas encontradas en la segunda parte de la aventura les conducen directamente a la collación de San Lorenzo ya que allí vive *El Bonilla*, uno de los matones encargados de asesinar al jurado. Además, encima de la torre de la iglesia parroquial de la collación se encuentra la escultura que apareció tallada en una viga cerca del lugar del crimen (grabado que realizó la misma persona, aunque los personajes no pueden saberlo, naturalmente).

Ahora la pregunta es: ¿Y por donde empezar?

Cualquier cordobés que quisiera buscar a un matón en San Lorenzo lo tendría claro, así que si los personajes investigan un poco (preguntando por mesones, mercados o preguntando directamente al caballero Casimiro) encontrarán la respuesta: el pórtico de la iglesia de San Lorenzo. Bajo su cubierta y en los alrededores acostumbran a reunirse la mayor parte de los ladrones, delincuentes y criminales que tanto abundan por la collación, y allí acuden todos aquellos que desean encontrar al tipo adecuado para algún “trabajito especial”.

Debes tener en cuenta que el pórtico de San Lorenzo es un lugar verdaderamente peligroso y tú, como DJ, debes mostrárselo de esa forma a tus jugadores. Imagínate que los personajes han entrado en el barrio más peligroso que exista en tu ciudad y luego traslada ese ambiente a la Edad Media: hombres torvos y malencarados que les miran fijamente, achuchones como al descuido, respuestas malsonantes cuando pregunten, el brillo de una daga, algún intento de robo (ya sea a mano armada o con la siempre útil habilidad de *Robar*)... San Lorenzo, y especialmente la entrada a su iglesia, es lo peor de lo peor en una ciudad que ya de por sí es suficientemente peligrosa, un lugar sin ley por donde

sólo pasan los alguaciles en grupos de diez o doce (total, ¿para qué?, si los criminales se pueden acoger a sagrado en un santiamén...).

Para poder averiguar el paradero de *El Bonilla*, los personajes tendrán que currárselo muy bien, nada de hacer un par de tiraditas de *Elocuencia* o de *Soborno*. Que el DJ les obligue a interpretar, que demuestren que sus personajes no les tienen miedo a nada y que se pueden ganar el respeto de todos los que campan por el lugar. En resumen, que jueguen al rol. Y recuerda que si les da por utilizar la violencia de forma notoria y pública contra cualquiera de los tipos que andan por allí, se echarán encima a buena parte de los matones del lugar. Y si les da por enseñar más dinero de la cuenta que no les quepa la menor duda que se verán atacados por toda una cuadrilla en cuanto se distraigan un poco.

O sea, que sólo si se lo trabajan bien (trazando un buen plan) podrán los personajes averiguar el paradero de *El Bonilla*: por ejemplo, seguir a uno de los tipos cuando abandone el lugar y atraparlo en la soledad de cualquier calleja de la collación, hacerse pasar por un Alguacil Menor del Concejo, o incluso convencer a uno de los tipejos de que puede recibir alguna maldición (real o no) si no les dice lo que quieren saber (que todo el mundo sabe que toda esta gente es tan supersticiosa como ladina). Si lo consiguen y el DJ lo ve adecuado, les puede premiar con la información que andan buscando, que no es otra que saber que Miguel *el Bonilla* (pues así es como se llama) vive en una casa de vecinos de la calle Montero y que frecuenta asiduamente el Mesón del Morisco, en la plaza Piedra Escrita.

Del Templo a la Taberna

Los personajes tienen ahora nuevos caminos de investigación. Veamos lo que encontrarán en cada uno de ellos.

La Casa de El Bonilla

Si los PJs acuden a la calle Montero para visitar la casa de *El Bonilla* se verán obligados a entrar al patio de una de las varias casas de vecinos que se agolpan en la calle. Desde el patio y subiendo unas desvencijadas escaleras podrán llegar a la puerta de la casucha del matón, tan sucia y descuidada como el resto de casas que las rodean. Nada más llegar se podrán dar cuenta (con una tirada de *Otear* +20% o al empujar la puerta) que la entrada ha sido forzada con el nada sutil método de la patada en la puerta.

Una vez dentro del hogar de *El Bonilla* y tras un rápido vistazo a la única habitación (sucio y maloliente) que alberga la casa, a los personajes les quedará claro que la persona a la que buscan ya no se encuentra allí. Además, si tienen en cuenta la cantidad de muebles rotos que adornan el cuarto (bueno, no hay muchos, pero están tan destrozados que dan la sensación de que son más) pueden llegar a dos conclusiones: o allí ha tenido lugar una buena pelea o es que a *El Bonilla* le dio

un ataque de rabia y rompió todo lo rompible... Si a pesar de todo esto algún personaje tiene ganas (y estómago) para realizar una búsqueda por la mugrienta casucha (tirada de *Buscar* con -20%), se verá recompensado con el hallazgo de una baldosa suelta bajo la que se ocultan la nada despreciable cantidad de 100 maravedíes (demasiado para un matón de tres al cuarto, ¿verdad?).

Tras registrar la habitación puede que los personajes deseen interrogar a los vecinos. En principio todos ellos (en su mayor parte rameras, ladronzuelos y demás calaña) se cerrarán en banda, ya que no están las cosas como para irle diciendo lo que uno sabe al primero que le pregunta. Si tras preguntar llegan los dineros o una buena intimidación (y tiene que ser lo suficientemente buena, que no están hablando con jóvenes doncellas ni remilgados caballeretes precisamente), puede que algún vecino le diga que el día 11 por la tarde llegaron al patio siete individuos, que sin decir nada se colaron como quisieron en casa de *El Bonilla* y tras escucharse una buena trifulca lo sacaron de allí a rastras... más que nada porque no podía ni tenerse en pie.

El Mesón del Morisco

En la parte norte de la plaza Piedra Escrita, los personajes encontrarán el Mesón del Morisco, un establecimiento de mala muerte, sucio, oscuro, descuidado, que huele a vino, humedad y sudor. Entre las tinieblas de su interior (la única luz la proporciona la puerta y cuatro velones grasientos que arden encima de un mostrador sobre caballetes), los personajes pueden vislumbrar a duras penas a varias rameras feas y desdentadas dejándose sobar por los clientes, un hatajo de mendigos, rateros y matones de la peor calaña que beben vino barato en abolladas jarras de peltre, sentados en viejos taburetes o directamente sobre la paja que adorna el suelo.

Al igual que en el pórtico de San Lorenzo, animamos al DJ a intensificar la impresión de “Os vamos a matar” que desprenden los ojos de los clientes (y de las prostitutas) nada más entrar al mesón. Queda claro que los PJs no se encuentran precisamente en el comedor de la corte y que en este ambiente puede que tengan que sudar tinta (y hasta sangre) para conseguir sacar algo en claro. Por de pronto, el posadero (que en el 90% de los casos suele ser el primero en ser preguntado) negará conocer de nada a *El Bonilla*, mientras que los clientes no solo lo negarán sino que incluso pueden echar mano a las armas si son molestados con la misma pregunta más de una vez.

De todas formas, si actúan con el mayor tacto posible y hacen buen uso de su cabeza y de esas habilidades que tan útiles son estos casos (como *Elocuencia*, *Soborno* o incluso *Seducción* con alguna de las rameras), el DJ les puede premiar con la información que buscan: parece ser la noche del día 10 (el mismo día de la muerte del jurado), Miguel *el Bonilla* llegó al mesón

y despilfarró una buena cantidad de dinero que decía haber recibido gracias a un trabajito muy bien pagado. Esa noche se marchó muy tarde y no se ha vuelto a saber más de él, aunque muchos de los clientes del mesón piensan que, como dice el refrán, “por la boca muere el pez”, y que el Tío Arrancacepas, al que el matón le debía cierta cantidad, se enteró de que éste tenía dineros y habrá decidido cobrarse lo que se le debe..., de una forma o de otra.

Si llegados a este punto piensas que la acción ha decaído un poco (quizás porque han sabido moverse bien por estos ambientes), que no te importe provocar una buena pelea en el mesón (ya sea antes, durante o después del interrogatorio), aunque debes procurar que la cosa no se desmadre demasiado que todavía les queda mucho trecho a los personajes para terminar la aventura.

El Tío Arrancacepas

Lo más probable es que el nombre del Tío Arrancacepas no le diga nada a los personajes, pero en cuanto el caballero Casimiro lo escuche soltará un sonoro “¡Joder!”. Si le preguntan les dirá que el Arrancacepas es, sencillamente, el criminal más peligroso de la ciudad, el que controla y dirige a la mayor parte de las bandas de desarrapados de la collación. Un tipo al que le tiene miedo incluso el propio Concejo de la ciudad (más información en la sección *Personajes de Interés* de la Collación de San Lorenzo, pág. XX).

Parece que los personajes salen de Málaga y entran en Malagón...

El problema no será dar con él, ya que cualquier vecino de la collación les puede decir donde se encuentra su casa (al final de la calle del Palomar); el verdadero problema será recuperar a *El Bonilla* más o menos intacto, ya que el Arrancacepas puede estar haciendo con él cualquier tipo de barbaridad. Para conseguirlo les toca a los jugadores volver a estrujarse un poco la mollera, aunque lo más probable es que terminen optando por alguna de las siguientes opciones.

Plan A: Con Dos Cojones

Los personajes llaman a la puerta del Tío y al primero que les abre le dicen que vienen a por *El Bonilla*. Automáticamente son llevados a presencia del Arrancacepas (un tipo enorme, fuerte y con unas manos que hacen honor a su apodo) que les echa un vistazo y les pregunta a que han venido exactamente a su casa.

Cuando los personajes le repitan que vienen buscando a *El Bonilla* (para saldar cuentas, porque es amigo de la familia, porque es su novio, o por cualquier otra excusa que hayan ideado), el Arrancacepas les dirá que sí, que no hay problema, que ahorita mismo se lo pueden llevar..., siempre y cuando salden la deuda que el matón tiene con él y que asciende (con intereses y moneda arriba o abajo) a 500 maravedíes justitos. En cuanto le traigan el dinerito pueden coger a su amigo y llevárselo de la casa, ya que de nada le sirve. Por cierto, si

hacen una tirada de *Psicología* se darán cuenta que les está mintiendo, que la deuda no puede ser tan grande, aunque si lo dicen lo único que conseguirán es aumentar su sonrisa, ya de por sí grande. También pueden regatear el precio si lo desean: tirada de *Comerciar* por ambas partes y reglas de regateo (pág. 49 del manual). Si tienen éxito, pueden rebajar la deuda a 425 maravedíes (350 si obtienen un crítico).

Si los personajes se avienen y pagan lo convenido, el Arrancacepas ordenará traer a *El Bonilla*. Minutos después, un par de sicarios se presentan en la sala arrastrando al matón: un despojo humano lleno de verdugones, heridas y arañazos, con toda la cara desfigurada e incapaz de mantenerse en pie. Tras arrojarlo a los pies de los personajes, el Arrancacepas les sonreirá y les invitará a marcharse ahora que tienen lo que querían. Por cierto, en cuanto los PJs abandonen la casa, un grupito de perdonavidas a sueldo del Arrancacepas les tenderán una emboscada en cualquier calleja oscura, y es que si han sido capaces de pagar esa cantidad para rescatar a un pobre infeliz, ¿qué otros tesoros no estarán ocultando?

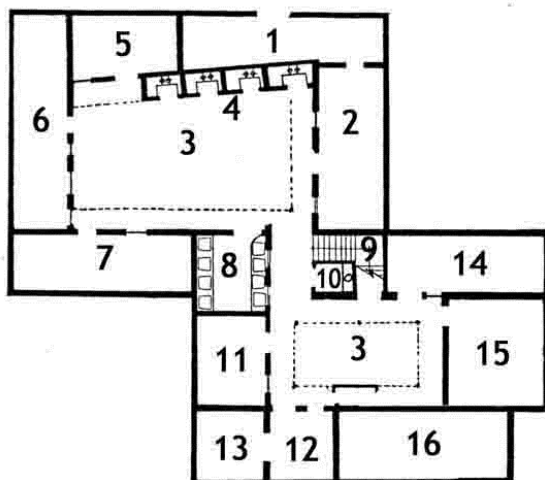
Por cierto, si el ladronzuelo Ruy de Miguel consiguió sobrevivir al encuentro con los PJs (véase *Una Tarde en el Potro*) puede estar presente durante el encuentro con el Arrancacepas, si así lo desea el DJ. Su papel se limitará a poner nerviosos a los PJs, sobre todo cuando le diga al Arrancacepas algo así como “Estos fueron los que me llevaron a prisión y/o intentaron matarme”...

Plan B: En la Guarida de Jabba el Hutt (versión *Aquelarre*)

Los personajes pueden intentar entrar de forma sigilosa en casa del Arrancacepas, aunque lo van a tener difícil ya que el hogar del cabecilla de los bajos fondos de Córdoba es una verdadera fortaleza (aunque al exterior parezca solo una casa de vecinos un tanto desvencijada). Hay guardias vigilando la mayor parte de los pasillos y entradas, y en caso de que descubrieran a cualquier intruso ninguno de ellos dudaría un instante en dar la alarma, en cuyo caso los personajes se encontrarían rodeados en pocos segundos de toda una cuadrilla de matones dispuestos a agujerearles la piel (digamos que en caso de que alguno de los guardias diera la alarma comenzarían a llegar 1D3 matones por cada 1D4 asaltos, hasta un máximo de doce, que es el número de hombres que hay en la casa).

En caso de los personajes se decidieran por esta opción aquí tienes la descripción de la “fortaleza” del Arrancacepas [Fig. 3].

El hogar del Arrancacepas lo forman un par de casas de vecinos (corrales) de una sola planta unidos por el patio, una estructura muy común en la ciudad. La planta mide unos 3 metros de altura y está construida en adobe encalado con un zócalo de piedra (también encalada). No tiene ventanas al exterior ya que la luz entra por los patios interiores. El suelo está cubierto con baldosas desgastadas, excepto los patios que son de terrizo, y las



paredes interiores también son de ladrillos de adobe encalados.

1 — Casa-Puerta: Se trata de una pequeña habitación de entrada (que también sirve de establo), en la que siempre hay vigilando un par de guardias, normalmente sentados en los poyos de piedra cercanos a la puerta, lo más alejado posible de los 1D3 caballos que pastan en el pesebre.

2 — Sala de Espera: Una habitación desnuda que cuenta tan solo con un banco corrido pegado a la pared. Todos aquellos que desean ser recibidos por el Arrancacepas deberán esperar en el cuarto hasta que un par de guardias los acompañen hasta su presencia (y pueden pasar horas hasta que se les permita el acceso).

3 — Patios: Los dos patios de la casa son similares. Están empedrados y tienen pórticos sustentados por pilastras de madera. En cada uno de ellos hay una pareja de guardias (normalmente sentados en el suelo jugando a los dados). El que está situado más al norte cuenta también con un pozo.

4 — Pilas: Son lavaderos de piedra para la ropa (aunque parecen no haber sido utilizados en siglos si hacemos caso a lo sucios que están).

5 — Cocina: Esta es la cocina que utilizan los matones del Arrancacepas. Hay una gran chimenea, una mesa con algunos cacharros (no muchos y en bastante mal estado), alimentos a medio comer y mucha suciedad.

6 — Barracón: Una sala común con diez jergones de paja para los guardias. A los pies de cada jergón hay un pequeño arcón en los que cada uno guarda sus efectos personales (que no son tantos): si a los personajes les da por abrirlos podrán reunir la miserable cantidad de 18 maravedíes. En el barracón se encontrarán durmiendo en la mayor parte de los casos (en el 75% de las ocasiones) todos los guardias que no estén en el resto de habitaciones (o sea, dos).

7 — Comedor: Una gran mesa sobre caballetes preside esta habitación y junto a ella dos bancos de madera para los guardias, ya que se trata del comedor que ellos utilizan. Acostumbran a acudir en parejas para no dejar la casa desguarnecida.

8 — Letrinas: Pues eso, ocho necesarias para aliviar las penalidades de los habitantes de la casa. Creo que no hace falta describir el nauseabundo olor que emana de ellas, ¿verdad?

9 — Escalera al Gallinero: Esta escalera conduce a una pequeña habitación sobre el techo de la casa que es utilizada como gallinero y pequeño corral. Esa habitación tiene una ventana que da al tejado de la casa, aunque si los personajes desean utilizar el gallinero como vía de entrada tendrán que tener un cuidado extremo... si no quieren que las gallinas monten la de San Quintín.

10 — Letrina del Arrancacepas: Esta es la letrina personal e intransferible del dueño de la casa que suele encontrarse un poco más limpia que las otras (pero sólo un poco, no te vayas a creer).

11 — Comedor Privado: Este es el comedor personal del Arrancacepas, donde se encuentra la mayor parte del día y donde recibe a todo aquel que viene a la casa para verle. El único mobiliario es una mesa sobre caballete con un sitial de madera para el dueño de la casa; las visitas acostumbran a que quedarse de pie (normalmente mientras lo miran comer con ansia cualquiera de los múltiples platos que adornan la mesa). Siempre que el Arrancacepas esté en la habitación habrá dos hombres de guardia a su lado.

12 — Cocina Privada: Esta es la cocina privada del Arrancacepas, mucho más limpia y decentada que la otra, lo que se debe en parte a Yasmina, una vieja morisca que le sirve de cocinera.

13 — Despensa: El Arrancacepas guarda en esta despensa una cantidad considerable de alimentos: carnes de todo tipo, pescado ahumado, barricas llenas de frutas y verduras, y multitud de barriles de vino (y no solo de Córdoba). Junto a los barriles, en un humilde camastro, duerme Yasmina.

14 — Dormitorio del Arrancacepas: Este es el dormitorio privado del dueño de la casa que posee en el centro una enorme cama y a sus pies un gran arcón donde el Arrancacepas guarda sus ropas (no muchas), una bolsa (con 200 maravedíes), algunas joyas (por valor de 1.000 más) y sus armas: un espadón de pomo enojado (que puede valer al menos 200 maravedíes) y una daga que sería la envidia de cualquier armero (y que cuesta 150, además de hacer +1 punto de daño). Por desgracia para los personajes, el Arrancacepas, aparte de no ser tonto, no se fía ni un pelo de sus hombres, así que el arcón está cerrado con un cerraje enorme (-30% para *Forzar Mecanismos*) que sólo puede abrirse con la llave que siempre lleva colgando del cuello. Durante la noche suele encontrarse durmiendo en ella (a no ser que esté visitando la cámara de al lado).

15 — Cámara de la Concubina: Un dormitorio lleno de lujos (sábanas bordadas, cortinas de seda sobre el dosel, colchón de plumas, ricos tapices en las paredes) que el Arrancacepas utiliza para alojar a las prostitutas que suele llevar a su casa para que le alivien durante las noches (o los días). Estas prostitutas suelen permanecer en la casa una semana, aunque algunas han llegado a

durar hasta un mes (si han demostrado ser lo suficientemente vigorosas e imaginativas).

16 — Calabozos: En realidad esta sala no es un calabozo, sino una antigua bodega reconvertida en prisión. En ella se amontonan, a modo de almacén, todos aquellos trastos que no tienen cabida en el resto de las habitaciones (utensilios de agricultura, cuerdas, bridas, sillas de montar, alguna que otra arma oxidada...). A un lado de la estancia, sentados en un par de taburetes, siempre hay un par de guardias que vigilan la trampilla que hay en el suelo del centro del cuarto. Esta trampilla, cerrada con un grueso candado, conduce a un calabozo subterráneo donde permanecen prisioneros los pobres desdichados que caen en manos del Arrancacepas. Si los personajes logran bajar (hay una escalera de mano para hacerlo) encontrarán allí a *El Bonilla*, un desecho humano sujeto a una pared con grilletes. Parece ser que es el único inquilino alojado en el calabozo.

Plan C: Hágalo Usted Mismo

Los jugadores pueden idear alguna forma alternativa de rescatar a *El Bonilla*, mediante alguna treta, engaño o incluso hechizo. Si tus jugadores demuestran ser lo suficientemente imaginativos para idear un plan propio, anímalos y permíteles que tengan al menos una probabilidad de éxito (mayor o menor según el tipo de plan). Si lo consiguen finalmente, prémialos más tarde con Puntos de Aprendizaje.

Al Fin Nuestro

De una forma u otra, los personajes han podido echarle mano a *El Bonilla* y ahora lo tienen delante suya. Es el momento idóneo para que diga todo lo que sabe sobre la muerte del jurado, lo que, por otro lado, dirá encantado (al fin y al cabo, los personajes le han rescatado de una muerte segura). Entre gemidos de dolor y algún que otro sollozo les contará lo siguiente:

“Hace cuatro días se presentó en mi casa una persona embozada acompañada de un tipo enorme, fuerte y con la piel oscura, aunque no negra, y que no tenía ninguna pinta de moro. El embozado, que por la voz debía ser una mujer, me pagó allí mismo 250 maravedíes si al amanecer del día 10 acompañaba al criado (el tipo enorme) a una determinada calleja donde debería esperar un tiempo oculto. Luego, en cuanto escuchara alguna voz, debía salir y acabar con la vida del que allí se encontrara. La cosa parecía sencilla así que acepté y esa mañana me dirigí con el criado y siete tipos más a un callejón y tras escuchar una voz, todos salimos y acabamos con el pobre tipo ese. El criado nos repartió entonces una bolsa para cada

uno con otros 200 maravedíes y aquí paz y después gloria.

De todas formas, que quede claro que nada sabía yo de la identidad del muerto, que de haberlo sabido el precio hubiera aumentado considerablemente...”

Tras el relato del matón, y si ninguno de los jugadores ha caído, los personajes pueden hacer una tirada de *Memoria* +20% para reconocer a Cristián, el esclavo guanche de Don Juan de Hoces, como el criado fuerte y enorme que acaba de nombrar *El Bonilla* (si ninguno lo saca, que lo diga Casimiro). Los personajes ya han conseguido un nombre... y puede que los jugadores, si son lo suficientemente paranoicos, estén empezando a imaginarse cual es el de la mujer que acompañaba al esclavo...

Por cierto, tras el interrogatorio *El Bonilla* les pedirá que le dejen marchar, ya que nada le ata a la ciudad, solo deudas y enemigos, y desea salir cuanto antes de ella para empezar una nueva vida de trabajo y honradez (al menos durante un tiempo) en la frontera de Granada.

Recompensas

Si consiguen averiguar la identidad de uno de los instigadores del asesinato del jurado (Cristián), cada uno de los personajes recibirá 25 P.Ap., a los que se les pueden añadir entre +10 y +20 según sus ideas y su actuación.

3ª Parte: A los Palacios Subí...

*“Córdoba, ciudad bravía,
que entre antiguas y modernas
tiene trescientas tabernas
y una sola librería.”*

Coplilla Popular

La Casa del Comendador

Llegados a este punto, los personajes ya conocen el nombre de uno de los sospechosos (Cristián, el esclavo del comendador), pero todavía necesitan saber la identidad de la mujer que contrató a los matones (y que probablemente esté espiando para Granada y traicionando a Don Juan de Hoces, aunque esto sólo lo sabe el caballero Casimiro).

Lo más probable es que los personajes decidan acudir lo antes posible a casa del comendador, ya sea para interrogar y/o torturar a Cristián o para meterle un par de palmos de espada toledana entre pecho y espalda (así no conseguirán enterarse de nada, pero los jugadores pueden ponerse muy burros cuando

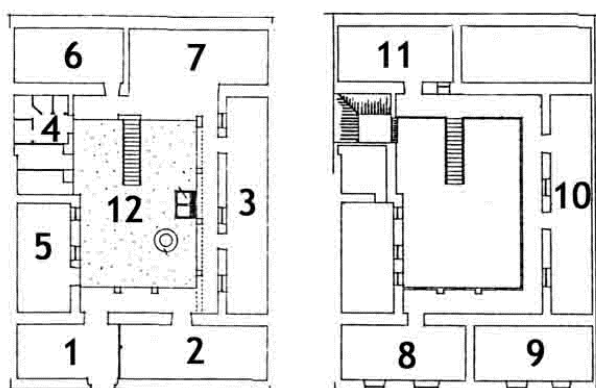
quieren...). En cuanto llamen a la puerta de la mansión, serán recibidos por uno de los criados (no, no es Cristián, es otro). Si le preguntan por el esclavo les dirá que está en la casa, junto a su amo, y si preguntan por el comendador les hará pasar al patio, les señalará la puerta del estudio, donde se encuentra trabajando Don Juan, y los dejará solos.

En cuanto entren al estudio se llevarán una gran sorpresa (o puede que no): sentado en su silla, echado sobre los papeles de la mesa y sosteniendo todavía uno en la mano se encuentra el cadáver de Don Juan de Hoces. En su espalda todavía sobresale el extraño puñal que lo ha matado (si algún PJ es morisco, árabe o saca una tirada de *Cultura* x 3 reconocerá el arma como una gümia, el arma favorita de cualquier asesino de origen islámico [véase *Al Andalus*, pág. 98-99]). Si se dignan a examinar el cadáver podrán encontrar (previa tirada de *Buscar*) unos pequeños moratones en el cuello del comendador: si sacan una tirada de *Medicina* sabrán que son idénticos a los producidos por una estrangulación. Si algún personaje le echa un vistazo a la habitación (tirada de *Otear*) y la compara con sus recuerdos anteriores (tirada de *Memoria*), advertirá que la puerta de la librería está entornada y no cerrada, y que falta un libro de uno de los anaqueles.

Puede que algún personaje decida echar un vistazo al papel que tiene Don Juan en la mano: parece una carta aunque está escrita en árabe (con muy buena letra, pero en árabe)... Por desgracia, antes de que cualquiera intente leerla o pensar en traducirla de alguna forma, todos ellos escucharán claramente unos gritos que parecen proceder de la calle: “¡Abran en nombre del rey! ¡Abran en nombre de la Orden de Calatrava!”.

La Ratonera

No hace falta ser muy listo para saber lo que pensarán los calatravos y alguaciles que entren en la casa y se encuentren en el estudio del comendador al dueño de la casa con un puñal en la espalda y un grupo de desconocidos toqueteando sus papeles. Lo más sensato, entonces, es huir. Los PJs pueden intentar salir como sea de la casa o plantarle cara a los caballeros de la puerta, pero hagan lo que hagan no les dejes a los jugadores mucho tiempo para pensar: oblígales a decir rápidamente qué es lo que van a hacer. Los criados



tardarán 5 asaltos en abrir las puertas, aunque si se los detiene antes, los caballeros tardarán 25 asaltos en echar abajo las puertas, un tiempo que puede ser precioso para los personajes. Si los PJs se rinden o son atrapados serán llevados presos al Corregidor y deberán sufrir un juicio por asesinato (véase *Conclusión y Recompensas*).

La casa del comendador de Calatrava se distribuye de la siguiente manera (fig. 4):

Se trata de una mansión de dos plantas construida en piedra encalada. Las únicas ventanas están en la parte superior (a 4 metros de altura): se trata de *aljimeces*, ventanas partidas por columnas sobre los que voltean arcos apuntados gemelos. Por la parte delantera, la mansión da a la calle y por la parte trasera a un solar abandonado. Las paredes interiores son también de piedra (cubiertas en muchos casos con tapices para evitar la humedad) y el suelo es de baldosas en la primera planta y de madera en la segunda. El tejado lo componen varias cubiertas a dos aguas (excepto sobre el patio y el huerto) con tejas de barro (bastante resbaladizas, por cierto).

1 – Zaguán: Es la casa-puerta de entrada a la mansión, empedrado y con un par de poyos para sentarse. La puerta que conduce al patio cuenta con una verja de gran calidad artística, aunque suele encontrarse abierta.

2 – Sala de Criados: Este es el dormitorio de los criados de la casa, el lugar donde descansan y se relajan cuando pueden (y no les miran los señores). Posee cuatro jergones en los que se distribuyen los seis criados que viven en la mansión del comendador (exceptuando naturalmente a Cristián, que duerme en otro lugar).

3 – Cocina y Despensa: Aquí está la cocina de la casa, dominada por un enorme *fumero* (chimenea utilizada para cocinar), bastante limpia y ordenada. La misma estancia sirve también de despensa y en ella se guardan una buena selección de alimentos (desde barriles con el vino o aceite a cargamentos de frutas y verduras, sin olvidarnos de la gran cantidad de carnes, secas o ahumadas, que cuelgan del techo).

4 – Letrinas: Son las letrinas de la casa, utilizadas igualmente por criados y por los señores, cada una en un pequeño compartimento separado.

5 – Comedor: El comedor de la servidumbre, con una gran mesa para que puedan comer en ella todos los criados que habitan en la casa, sentados en bancos o en duros taburetes.

6 – Estudio del Comendador: Este es el estudio que tanto conocen los personajes y donde encuentran el cadáver de Don Juan. Para una descripción más pormenorizada mira los capítulos anteriores.

7 – Huerta: Una pequeña huerta donde se cultivan algunos vegetales y una estupenda higuera.

8 – Cámara de la Señora: En esta habitación duerme la señora de la casa, doña Soledad Gómez, ya que, como era costumbre en las familias nobles, los cónyuges dormían en estancias separadas. La habitación no tiene mucho mobiliario (como era normal): una cama con un pesado dosel, un arca a sus pies y un taburete con

materiales para bordar. Las paredes y ventanas se cubren con ricos tapices de colores llamativos. Si algún personaje abre el arca sólo encontrará ropa y más ropa, excepto si hace una tirada de *Buscar* en su interior, en cuyo caso dará con un fondo secreto donde se guardan cosas bastante extrañas: una mano disecada junto a un velón de sebo (el talismán *Mano de Gloria*), un ungüento pastoso (dos dosis del hechizo *Vuelo*), un frasco con perfume (dos dosis del hechizo *Dormir*), un pedazo del pelaje de algún animal (el talismán de *Invulnerabilidad*) y un pequeño frasco con un líquido pastoso de color amarillento (dos dosis de veneno de serpiente alicante [véase *Al Andalus*, pág. 71]). Para reconocer los talismanes, pociones y ungüentos como lo que son, los personajes deben hacer una tirada de *Conocimiento Mágico* por objeto. Para reconocer el veneno de alicante la tirada debe ser de *Conocimiento Animal* o *Conocimiento Mágico* (la competencia que sea más baja).

9 – Cámara del Señor: Este es el dormitorio personal de Don Juan de Hoces. Junto a una cama con baldaquino y a un arcón de grandes herrajes (en cuyo interior solo guardaba su ropa), los personajes encontrarán adosado a una de las paredes un pequeño escritorio con un sitial delante. El asiento del sillón es, en realidad, un arca y en ella guardaba el comendador papeles importantes, aunque de ninguna utilidad para los personajes.

10 – Sala Prima: La sala prima (o sala madornale) de las mansiones medievales se dedicaba a las grandes recepciones y a los banquetes para los invitados, y por eso, en esta estancia, se encuentra en el centro una enorme mesa frailer, muy cerca del *fumero* que sube desde la cocina. Junto a la mesa, un enorme aparador con la vajilla (utilizado también para dejar en él los platos de la comida antes de servirlos en la mesa).

11 – Habitación de Cristián: En esta habitación duerme el esclavo guanche del comendador. Los únicos muebles de la estancia son un incómodo catre y un arcón donde Cristián guarda sus escasas vestimentas.

12 – Patio: El patio está empedrado y cuenta con una pila para lavar ropa, un pozo para sacar el agua y un naranjo que proporciona algo de sombra.

Por cierto, si consiguen salir de la casa más o menos ilesos, Casimiro les contará toda la verdad sobre la misión en la que están embarcados: que no buscan a un simple asesino, sino a un traidor, a un espía del reino granadino que ha demostrado con la muerte del comendador ser mucho más peligroso de lo que parecía en un principio (véase el capítulo de *Antecedentes para el DJ*).

La Carta

Se supone que en cuanto tengan un momento libre, los personajes le echarán un buen vistazo a la carta que el corregidor sujetaba con la mano (porque la habrán cogido, ¿no?). Como ya se ha dicho está escrita en árabe, así que para poder leerla es necesario que algún PJ que conozca el idioma haga una tirada de *Leer y Escribir* (si

tiene más de 35% en la habilidad la tirada es innecesaria). Si falla la tirada, o si ningún personaje conoce el idioma, será necesario contratar los servicios de un trujamán (intérprete) para poder traducirla.

Si se da este último caso, los personajes deberían encaminarse hacia la Morería [13], la aljama de Córdoba, donde se pueden encontrar a los mejores intérpretes de la ciudad, aunque deberán andar con pies de plomo ya que el barrio ha sido tomado por los alguaciles del Corregidor, que buscan espías al servicio de Granada (recordemos que el arma que mató al comendador era una gumia árabe). Será necesario realizar algunas tiradas de *Sigilo* para esquivar a los alguaciles, dejar caer un par de veces los dados detrás de las pantallas para acojonar y luego buscar a un buen intérprete (como el Maestro Mahomat descrito en la *Collación de San Juan y de Omnium Sanctorum*), al que se le puede convencer para traducir la carta con el pago de 10 maravedíes (la cifra acostumbrada) o con una tirada de *Elocuencia* o de *Soborno*. Tras una hora de darle a la pluma, el intérprete les dará una copia de la carta en la que se puede leer lo siguiente:

A la atención del visir Ibrahim ben Abou Agibb:

Querido maestro, le mando este mensaje urgente para informarle que los planes que recibiera de su excelencia se han visto alterados por la mano del destino. El jurado de Santiago que estaba siendo vigilado ha sido eliminado, lo que os debe llenar de alivio ya que el comendador estaba a punto de echarle el guante para que contara todo lo que sabía (que era mucho).

Pero más le alegrará saber que, por fin, he podido encontrar el libro que tanto deseaba y que estaba, como usted sospechaba, en la biblioteca del comendador. Es un viejo tomo escrito en árabe por un katib del califa Hisham II y en él se narra el paradero del objeto que busca. Le transcribo la primera página del tratado para que compruebe la veracidad de mis palabras:

“No hay más Dios que Allah y Mahoma es su profeta.

Decimotercer día del mes de Safar del año 365 [987 según el cómputo cristiano]:

Esta noche, después del Sálal al-Isha, he sido requerido personalmente por el hachib Muhammad ibn Abí Amir al-Mansur para que lo acompañe. Tras vestirme apresuradamente, le he seguido junto a una pequeña escolta hasta una de las puertas de la mezquita aljama, donde ha ordenado a sus hombres que le esperen. A continuación, nos hemos internado los dos

en el bosque de columnas. Primero nos dirigimos a las obras que el hachib está realizando en un costado del edificio y allí cogimos un pico. Luego acudimos al mihrab, donde nos postramos en oración. Tras levantarnos, el hachib contó un número determinado de columnas (desde aquella que sirve de esquina oriental al mihrab contó seis hacia el norte y luego tres hacia el levante) y, a continuación, anduvo dos pasos hacia el norte y me ordenó abrir un agujero en aquel mismo sitio. Humildemente, intenté explicarle que estábamos en terreno sagrado, pero él se limitó a repetir la orden, añadiendo que si no le obedecía perdería mi oficio, así que Allah me perdone, pero abrí un agujero entre el mármol y las esteras.

Para mi sorpresa no tuve que picar demasiado ya que, tras romper el mármol, apareció ante nosotros un pasadizo del que salían vapores pestilentes y humedad. El hachib cogió una de las pequeñas lámparas que alumbran la mezquita y se introdujo dentro, ordenando que le siguiera al mismo tiempo que me revelaba la tarea para la que había sido escogido: tomar nota de todo lo que ocurriera allí abajo y así dejar constancia. Intrigado le seguí.

El pasadizo daba a un túnel estrecho y húmedo por el que corrían las aguas fecales de buena parte de la ciudad, pero el hachib, al que no parecían afectar ni la pestilencia ni el hedor, sacó un pequeño plano que guardaba bajo el tiraz y, a la luz de la lámpara, comenzó a orientarse por aquellos recovecos. Por suerte no tuvimos que andar demasiado, y minutos después nos deteníamos frente a una reja que el hachib abrió utilizando una vieja llave que, al parecer, acompañaba al mapa. La reja servía de entrada a una alberca enorme cuyo techo, que se perdía en las tinieblas, estaba sostenida por cuatro gruesos pilares de piedra. En su interior sólo podíamos escuchar el débil sonido del gotear de las aguas que caían al oscuro lago. Por suerte para nosotros, un estrecho puente conducía desde la reja de entrada hasta la pared de enfrente, en donde se encontraba un objeto singular y extraño: era una bola de cristal negra, sucia por el polvo y el abandono, en cuyo interior parecía soplar una leve brisa que movía algunos diminutos jirones de humo. Estaba sostenida por un trípode de bronce herrumbroso y presentaba en su frente un extraño grabado o sello que me...”

La carta termina ahí mismo, de forma apresurada. Tras su lectura, los personajes pueden tratar de descifrar alguna que otra parte del texto: con una tirada de Cultura x 4 sabrán que el hachib del que se habla no puede ser otro más que el Almanzor de la crónicas cristianas. Si hacen también una tirada de *Leyendas* (con -50% para todos aquellos que no sean moriscos o árabes), reconocerán el nombre de Ibrahim ben Aboub Agibb (el destinatario): se cuenta que ese era el nombre de un mago y astrólogo que vivió en Granada a comienzos del siglo XIII y que se enamoró perdidamente de una joven cristiana, concubina del rey granadino Aben Habúz. Movidio por los celos, el mago construyó un palacio para la pareja, pero una vez que la doncella entró en él, cerró las puertas, dejó fuera al rey, y la reclamó para sí. El rey no estaba dispuesto a cederle a su concubina, así que el mago terminó por derrumbar el palacio sobre ellos dos y ambos perecieron sepultados (la leyenda entera, *El Palacio de la Bella Granada*, aparece en *Medina Garnatha*, pág. 26).

Por último, si sacan una tirada de *Leyendas* o de *Conocimiento Mágico* (con -30% para todos aquellos que no sean ni moriscos ni árabes), reconocerán la bola de cristal de la que se habla en el texto: se trata ni más ni menos que del Orbe de Soleimán (o de Salomón), donde el poderoso mago Soleimán ibn-Daud, rey de los hebreos, encerró a nueve mil ifrits y shayatín (se puede encontrar más información y una ilustración en la pág. 39 del suplemento *Al Andalus*).

Llegados a este punto, los personajes tendrán, probablemente, la picha hecha un lío: buscaban a un asesino que resulta que es una mujer y que tiene como criado al esclavo del comendador, al que, por cierto, le ha clavado una gumiá por la espalda. Pero esta asesina es algo más, ya que trabaja como espía al servicio de los granadinos y que busca, por orden de un mago muerto hace más de un siglo y medio, el Orbe de Soleimán, un legendario artefacto... ¿Y para qué? De eso terminarán por enterarse (o eso esperamos).

Polvo, Cenizas y Nada

Los PJs se encuentran en el punto de mira de los alguaciles del Corregidor y de los caballeros calatravos ya que son los principales sospechosos del asesinato de Don Juan de Hoces. Además, para más inri, la única pista que tienen les conduce directamente a la catedral de la ciudad, donde se oculta un pasadizo que lleva a una alberca abandonada. La cosa no parece especialmente fácil, la verdad...

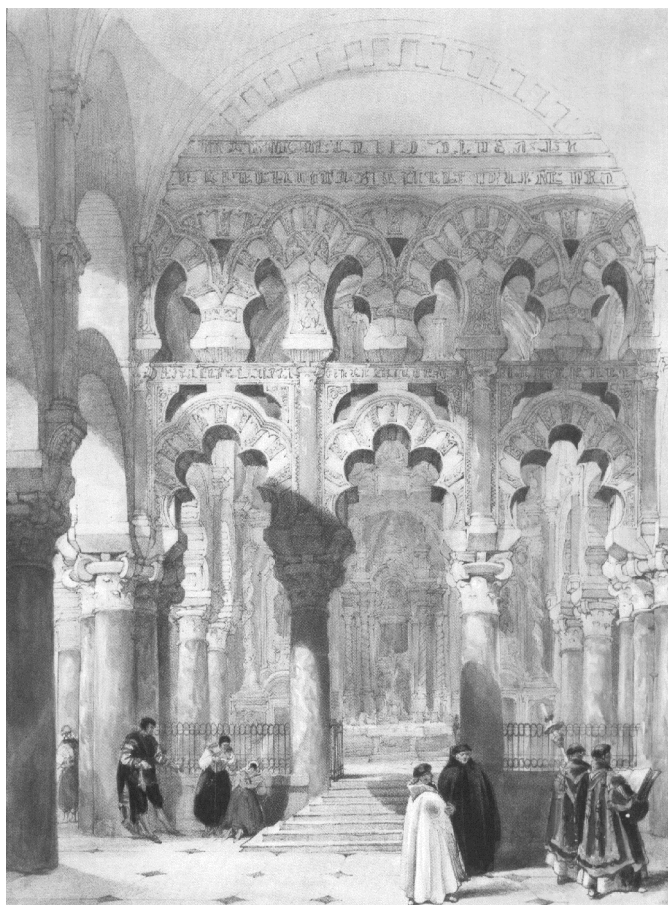
Llegados a este punto tienen dos alternativas claras: o huir de la justicia abandonando la ciudad (con lo que podemos dar por terminada la aventura) o buscar al verdadero culpable del asesinato del comendador y así poder demostrar su inocencia en todo este asunto (¡jole la gente valiente!). Si ya han conseguido leer la carta, parece que la única alternativa que les queda es dirigirse a la catedral y, mientras caminan hacia ella, recomendamos al DJ que agudice la sensación de

paranoia que deberán estar sintiendo los PJs (“¿Nos siguen? ¿Por qué me mira tanto ese? ¿Quiénes son esos que vienen por allí?”). Si lo ve necesario para darle un poco más de vidilla a la sesión de juego, puede incluso organizar un encuentro con algún grupo de alguaciles.

Llegados a la Catedral, descubrirán que una de las puertas que dan paso al Corral de la Iglesia y otra que conduce al interior (la de los Deanes y la de las Palmas, respectivamente) se encuentran entreabiertas, lo cual les puede parecer raro (sobre todo si es de noche, aunque tiene su explicación, como se verá más tarde). Una vez en el interior, es poco probable que tengan ningún tropiezo, ya que es un sientio muy frecuentado durante el día (y podrán pasar desapercibidos) y casi vacío por la noche (aunque el DJ, por mantener la tensión, tiene permiso para sacar a cualquier sacerdote o ayudante que les pregunten que a donde se dirigen).

Si siguen las instrucciones de la carta al pie de la letra (tomando como referencia la columna izquierda del mihrab, la cristiana capilla de San Pedro (a), y contando seis hacia el norte y tres hacia el este, para luego dar dos pasos hacia el norte) llegarán a los pies de una de las muchas tumbas que alfombran el templo (que se encuentra entre la tercera y cuarta columna al norte de la entrada al Tesoro). En ella se puede leer la siguiente inscripción:

*Aquí yace en polvo,
cenizas y nada
D^{ña} Ynes Hern^{dez}*



Si la examinan un poco descubrirán (con una tirada previa de *Buscar* con +20%) que tiene toda la pinta de haber sido abierta hace poco tiempo, probablemente utilizando una palanca o alguna herramienta similar. Si desean hacerlo ellos no tendrán ningún problema, aunque se recomiendan que tomen todas las precauciones posibles para no ser vistos (que profanar una tumba era delito grave).

Tras retirar el sepulcro descubrirán el pasadizo mencionado en la carta y del que sale un hedor desagradable. Si bajan (¿han traído algún tipo de antorcha o linterna?) se encontrarán en un túnel que puede que sirviera en el pasado como desagüe o alcantarilla pero que ahora sólo parece albergar insectos, polvo y ratas. Es tan pequeño que tendrán que caminar por él con la cabeza inclinada y se bifurca de tal forma que es muy fácil perderse. Para orientarse, los personajes tienen a su disposición varias opciones: pueden hacer una tirada de *Rastrear* para encontrar unas huellas entre el polvo del túnel y luego seguir las, o pueden hacer tiradas de *Escuchar* con -30% para seguir el ruido de murmullos y susurros que parecen provenir de algún lugar de las alcantarillas. Haga lo que hagan, los personajes terminarán llegando (eso espero al menos) a la verja que se mencionaba en la carta. Detrás de ella se encuentra el desenlace de esta aventura...

Recompensas

Cada uno de los PJs recibirá 25 P.Ap. si consiguen llegar a la alberca que se menciona en la carta. Además, el DJ puede premiar con hasta +20 P.Ap. extras a los jugadores que hayan destacado en la aventura por sus ideas e interpretación.

Despedida y Cierre: La Espía que me Mató

"Hoy sólo viven en las historias y todo su alimento se reduce a los aromas que se queman por los muertos y al polvo de los sepulcros."

Abu Nas Affah

Pero, ¿qué demonios está ocurriendo aquí?

Llegados a este punto, y antes de que los personajes se enfrenten a lo que hay más allá de la reja de la alberca, el DJ merece ciertas explicaciones sobre lo que está ocurriendo realmente en la aventura.

La historia comenzó hace ya más de un siglo y medio, cuando el astrólogo y mago Ibrahim ben Aboub Agibb se enfrentó a Aben Hábus, rey de Granada, por el amor de una joven cristiana. La leyenda cuenta que el astrólogo, al ver frustrado su deseo de poseer a la

concubina del rey, prefirió destruir el palacio en el que se habían encerrados los dos. Lo que el rey no sabía es que Ibrahim no murió en el derrumbe (años atrás había conseguido fabricar con éxito el *Elixir de la Vida*), aunque quedó encerrado en el interior de la colina sobre la que ahora se asienta la Alhambra. A finales del siglo XIV, durante unas obras que tuvieron lugar cerca de las Puertas de las Armas, Ibrahim consiguió escapar de su encierro y retornar al mundo de los vivos.

Durante todos esos años, el astrólogo había tenido tiempo de recapacitar sobre sus actos y de lamentar miles de veces la muerte de su amada, así que su mayor deseo era encontrar alguna forma de devolverle la vida para que ambos pudieran ser felices ahora que ya no estaba el rey. Así que, al mismo tiempo que utilizaba sus dotes como hechicero y político para convertirse en visir y jefe del servicio de espionaje del rey Muhammad VII y de su hermano Yusuf III, Ibrahim gastaba grandes sumas de dinero en adquirir viejos tomos de historia y de magia, donde buscaba alguna referencia, por pequeña que fuera, que le permitiera albergar esperanzas en su tarea. Por suerte para él, en una destrozada crónica del reinado de Hisham II, encontró una misteriosa cita en la que se podía leer lo siguiente:

"(...) por aquella época, Al Mansur pensó incluso en utilizar el poder que Soleimán capturó, pero Allah es misericordioso y despejó con su luz las tinieblas de la mente del hachib (...)"

Ibrahim asoció rápidamente aquel "poder que Soleimán capturó" con el legendario orbe en el que se encontraban encerrados nueve mil demonios y genios, e ideó un plan: encontrar el orbe y liberar a los demonios a cambio de que éstos le devolvieran la vida a su amada. Pero para encontrar el objeto era necesario que el astrólogo viajara a Córdoba, donde se encontraba en el siglo X la corte de Hisham II y de su hachib Almanzor. Como le parecía demasiado arriesgado, aprovechó su posición como jefe de espías de Granada para enviar a varios de sus hombres a investigar a la antigua capital califal. Al frente del grupo se encontraba la discípula del propio Ibrahim, Soledad Gómez, una cristiana capturada cuando niña en una algarada y que fue adoptada por el mago para convertirla en su aprendiz y en su mano derecha. Ella era la única persona que sabía cuales eran los verdaderos intereses del astrólogo.

Una vez llegada a la ciudad, Soledad se hace pasar por la joven hija de un señor fronterizo de Jaén, lo que le permite frecuentar a la nobleza cordobesa y descubrir que el comendador de Calatrava, Don Juan de Hoces, gusta de coleccionar viejos tomos sobre la historia de árabes y cristianos. Pensando que podía serle de ayuda, la joven se fue ganando poco a poco el afecto del comendador hasta que consigue que la tome como esposa, lo que le permitirá estar informada de casi todo lo que ocurre en la ciudad al mismo tiempo que investiga en secreto los viejos libros de su esposo. Para facilitarse

la tarea, lanza el hechizo de *Dominación* sobre el esclavo personal de Don Juan, Cristián, y lo convierte en un fiel sirviente.

Para mantener las apariencias frente a los reyes granadinos, Soledad tiene también que espiar para Granada, lo que le lleva a contactar con el jurado de Santiago, al que enamoró utilizando poderosas artes (que nada tenían de mágicas) y al que sonsacaba toda la información que sabía sobre las decisiones Concejo en la ciudad. Por desgracia, un buen día descubrió que su marido estaba tras la pista del jurado, así que no le quedó más remedio que contratar a un grupo de matones para que le dieran muerte en uno de los callejones de la ciudad.

Tras la muerte del jurado, Don Juan contrata a los PJs y mientras éstos se dedican a investigar, Soledad descubre finalmente la pista que andaba buscando: un viejo tomo en árabe de la librería de su marido describe donde se encuentra oculto el Orbe de Soleimán. Sin pensárselo dos veces, comienza a escribir allí mismo, en el estudio del comendador, una carta para su maestro (que luego mandaría mediante una paloma mensajera). Pero la excitación la volvió descuidada, ya que su marido irrumpió en la estancia y la descubrió escribiendo la carta con uno de sus libros en las manos. Furioso porque su mujer tocara sus cosas (lo que le tenía terminantemente prohibido), cogió el papel y al comenzar a leer (él también sabía árabe), la sorpresa le dejó paralizado: acababa de comprender que el traidor que andaba buscando había estado todo el tiempo viviendo en su propia casa.

Antes de que pudiera reaccionar, Soledad le ordenó a Cristián que acabará con él y el esclavo la obedeció, estrangulándole allí mismo. A continuación, la joven ideó un plan para cargarle el muerto a otro (ya fueran los PJs o los criados, que eso le daba igual): subió a su cuarto, cogió de su arcón una gumia que guardaba, regresó al estudio y se la clavó al comendador en la espalda. Luego cogió el libro y salió tranquilamente de la casa con Cristián, como tantas veces había hecho. Iría a por el Orbe y luego volvería y se haría pasar por una viuda desconsolada.

Acudió a la catedral, levantó la tumba que se indicaba en el libro y, junto al esclavo, se dirigieron a la alberca donde encontraron, justo al final del puente, el codiciado orbe. Y hubieran podido salir tranquilamente de aquel lugar si el orbe no hubiera estado sujeto mágicamente al trípode, así que cuando los PJs lleguen, la encontrarán pasando furiosa las páginas del libro, buscando alguna forma de liberar el legendario objeto...

Combate Final

La alberca a la que da paso la verja que los personajes han encontrado es una enorme sala cuadrada que mide unos cinco por cinco metros. El techo está sostenido por cuatro gruesos pilares, aunque es imposible saber la altura exacta de la cisterna ya que el

tejado se pierde en las tinieblas y el suelo está cubierto por un agua oscura y negra. Entre los pilares, y arrancando desde la verja de entrada, hay un estrecho puente que conduce hacia el otro lado de la estancia, donde se encuentra el orbe junto a lo que parece ser un esqueleto vestido con unos harapos. Cristián hace guardia en el centro del puente y justo detrás de él se encuentra Soledad, que pasa nerviosa las páginas del libro.

En caso de que comience un combate (que comenzará) el DJ deberá tener en cuenta que el puente es lo suficientemente estrecho como para obligarles a luchar de uno en uno. Además, si alguno de ellos realiza algún tipo de movimiento brusco (como ser empujado, correr, obtener una pifia en combate) tendrá que hacer una tirada de Agilidad x 4 para no escurrirse e ir a parar al fondo de la alberca, de donde sólo podrán salir con una tirada de *Trepar* (con -40% debido a lo resbaladizo de las paredes) o agarrándose a alguna cuerda que le arrojan los compañeros. No será necesario hacer tiradas de *Nadar* ya que pueden hacer pie tranquilamente (el agua les llega a la altura del torso).

La táctica que utilizará Cristián durante el combate es sencilla: se tomará una poción que Soledad le ha dado por si aparecían problemas (una dosis de *Ignorar Dolor*) y atacará con una maza enorme a cualquier personaje que intente acercarse a Soledad (o que le haga daño desde lejos, ya sea con hechizos o armas arrojadas). Mientras tanto, la joven esposa del comendador, amparada en la superioridad física del esclavo, se dedicará a otras tareas igual de peligrosas: en cuanto vea entrar en la alberca a los personajes, gastará dos asaltos en invocar a una pareja de ondinas (sabe sus nombres, así que solo tendrá que tirar por su IRR con -75%). A continuación, realizará el hechizo *Conmoción* sólo sobre los PJs (con -75% a su IRR) y arrojará las tres pociones de *Explosión* que lleva sobre los personajes que considere más peligrosos (con -50% a su IRR y con su habilidad de *Lanzar*). Si todavía le quedan Puntos de Concentración utilizará cuantas veces pueda el hechizo de *Parálisis* y si es forzada a combatir, sacará una gumia impregnada con veneno de alicante (véase la pág. 71 de *Al Andalus*).

Por cierto, las ondinas se dedicarán a lanzarles a los personajes enormes trombas de agua para hacerlos caer y poder ahogarlos en los negros fondos de la cisterna.

Conclusión y Recompensas

Si los personajes consiguen apresar viva a Soledad y llevarla ante las autoridades pertinentes, todos ellos (incluido el caballero Casimiro) serán encerrados durante una semana en la Cárcel del Concejo ya que siguen siendo sospechosos de asesinato. Pasado ese tiempo y tras interrogados (y puede que torturados si el DJ tiene un mal día) serán liberados sin cargos ya que Soledad ha terminado confesando su culpabilidad: la espía es sentenciada a morir (puede ser que sea quemada por bruja, decapitada por traidora o ambas cosas) y los PJs

serán recompensados por el Corregidor que, en nombre del rey Juan II, les concederá un título nobiliario (si son villanos, campesinos o burgueses pasarán a ser hidalgos y si ya pertenecían a la nobleza, aumentarán en uno su estatus), además de una generosa recompensa de 500 maravedíes a cada uno.

Pero si los PJs matan a Soledad no habrá forma alguna de demostrar su inocencia, convirtiéndose en proscritos de la justicia, buscados como sospechosos del asesinato del comendador (y puede que hasta de la muerte del jurado y de la desaparición de la esposa de Don Juan de Hoces...). Lo más probable es que terminen abandonando la ciudad.

Sea como sea, todos ellos recibirán 50 Puntos de Aprendizaje por conseguir acabar la aventura, más una cantidad de entre 10 y 20 P.Ap más según como se hayan portado durante la misma (a discreción del DJ).

Si en algún momento, el Orbe se rompe, ya de forma consciente o no (“¡Mira que bonito! ¡Hay nubecitas! ¡Yo quiero una!”), recoge todas las hojas de personaje de tus jugadores y saca unas nuevas... Si te preguntan que qué estás haciendo, intenta explicarles de la forma más horrenda que puedas lo que les acaba de suceder a sus personajes después de que nueve mil demonios hayan utilizados sus cuerpos para desentumecerse (imagínate el final de *En Busca del Arca Perdida*).

Sobre el Orbe de Soleimán

Como ya se ha dicho, dentro del Orbe de Soleimán se encuentran encerrados nueve mil demonios y genios, apresados por el sello que este astrólogo y rey hebreo grabó sobre él, y evitar de esa forma que le impidieran construir el Templo de Jerusalén. Si el globo de cristal se rompiera en algún momento, todos esos ifrits y shayatín quedarían libres y grandes cataclismos tendrían lugar en la tierra.

La historia de este objeto es, cuanto menos, interesante: tras encerrar a los demonios, Soleimán ordenó arrojar el orbe al mar y allí permaneció durante siglos y siglos, hasta que un grupo de pescadores de la ciudad andalusí de Al-Mariya [Almería] lo encontró entre sus redes en tiempos de Abd al-Rahmán III. Maravillados por el movimiento del interior de la bola, se lo ofrecieron como regalo al califa, pero tras ser advertido por uno de los astrólogos de la corte, que había reconocido el objeto, Abd al-Rahmán III decidió volver a ocultarlo, eligiendo la alberca principal de la ciudad (que se encuentra justo debajo del Corral de la Catedral).

Años después, el hachib Almanzor encontró un oxidada llave y un pergamino (escrito por el propio Abd al-Rahmán) en el que se describía el lugar en que se ocultaba el fabuloso objeto. Decidido a utilizarlo como arma contra los cristianos acudió a recogerlo, pero justo en el momento en que lo tocaba, una voz en su cabeza le convenció para que lo dejara allí y se marchara (¿Allah?), así que el Orbe volvió a dormir el sueño de los justos durante varios siglos, hasta que a mediados del siglo XIV,

el morisco Rasiq ibn Buluggin, uno de los descendientes del katib [secretario] que acompañó a Almanzor, encontró el libro escrito por su antepasado entre una vieja pila de documentos familiares. El pobre Rasiq murió poco después (cuando intentaba apoderarse del tesoro que Almanzor había escondido en una cueva cercana a la ciudad) pero uno de sus criados, de nombre Yusuf, tras conseguir liberarse de la prisión a la que le había conducido la codicia de su amo, decidió buscar también el Orbe. Lo encontró, pero al entrar a la estancia la verja se cerró a sus espaldas y él quedó atrapado en la alberca, donde murió de hambre siete días después.

Sobre el Libro

El libro se llama *Ma'arifa Harum Badawa ibn Buluggin* (algo así como “El Conocimiento de Harum ibn Buluggin *el Nómada*”) y fue escrito por un katib de Hisham II a finales del siglo X. En él se describe, en forma de diario, todos los viajes que el tal Harum realizó. Y es que después de acompañar a Almanzor a la alberca, parece que le entró una repentina ansia viajera (inculcada quizás por el propio hachib, que puede que cambiaría de idea con respecto a eso de “dejar constancia”).

Sea como fuere, Harum viajó por la Península, por el norte de África, por Arabia y por Oriente Próximo antes de regresar, ya anciano, a Córdoba, donde murió en el año 1025. El libro se guardaría entre sus documentos y allí fue encontrado por uno de sus descendientes, Rasiq ibn Buluggin. Tras la muerte de este morisco, el lote de libros fue adquirido por el padre de Don Juan de Hoces que se lo legó a su hijo, a quien inculcó la pasión por los libros de historia.

Entre sus páginas, escritas en árabe clásico, el *Ma'arifa* esconde los hechizos de *Invocar y Esclavizar a un Djinn* (véase *Al Andalus*, pág. 40), *Creación de Sombras Fantasmales* (véase *Medina Garnatha*, pág. 79), *Ritual del Clavo* y *Crear un Dibbuk* (véase pág. 17 y 7 respectivamente del *Grimorio*). Posee un porcentaje de *Enseñar* del 35%.

Dramatis Personae

Starring (PNJ Principales)

Ruy de Miguel

Un ladronzuelo de poca monta

FUE	7	Altura:	1,45 m
AGI	20	Peso:	43 kg
HAB	18	Apariencia:	14 (Normal)
RES	12	Armadura Natural:	Carece
PER	15	RR:	60%
COM	8	IRR:	40%
CUL	5		
Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4)			

Armadura: Carece

Competencias: Correr 55%, Discreción 55%, Escondese 45%, Esquivar 40%, Forzar Mecanismos 45%, Otear 60%, Robar 75%, Saltar 55%, Tregar 75%.

El Tío Arrancacepas

Feo, fuerte y formal...

FUE	20	Altura: 2,1 m
AGI	13	Peso: 120 kg
HAB	15	Apariencia: 5 (Claramente Repugnante)
RES	20	Armadura Natural: Carecen
PER	15	RR: 65%
COM	10	IRR: 35%
CUL	15	

Armas: Espadón 75% (1D10+2+1D6)
Maza Pequeña 65% (1D8+1+1D6)
Daga 50% (2D3+1+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Cabalgar 55%, Comerciar 65%, Degustar 85%, Escuchar 50%, Esquivar 25%, Falsificar 55%, Juego 75%, Mando 95%, Memoria 60%, Otear 45%, Primeros Auxilios 40%, Psicología 75%, Soborno 55%, Tortura 75%.

Notas: El Tío Arrancacepas solo podrá atacar con el espadón y la daga si dispone de ellas (lo guarda en el gran arcón que hay en su dormitorio). La maza la lleva siempre consigo.

Casimiro López

Un hombre hecho y derecho.

FUE	15	Altura: 1,80 m
AGI	18	Peso: 80 kg
HAB	20	Apariencia: 13 (Normal)
RES	18	Armadura Natural: Carece
PER	15	RR: 70%
COM	10	IRR: 30%
CUL	12	

Armas: Espada 80% (1D8+1+1D6)
Escudo 70%
Daga 45% (2D3+1D6)

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5) + Casco de Metal (Prot. 2).

Competencias: Buscar 35%, Cabalgar 60%, Escuchar 55%, Lanzar 35%, Mando 45%, Otear 55%, Primeros Auxilios 55%, Psicología 30%, Tregar 25%.

Cristián ("Tanausú")

El esclavo guanche dominado

FUE	20	Altura: 2,05 m
AGI	10	Peso: 120 kg
HAB	13	Apariencia: 10 (Mediocre)
RES	20	Armadura Natural: Carece
PER	13	RR: 50%
COM	5	IRR: 50%
CUL	8	

Armas: Maza Pesada 65% (2D6+1D6)
Pelea 50% (1D3+1D6)

Armadura: No posee.

Competencias: Artesanía 35%, Conocimiento Mágico 40%, Correr 45%, Escuchar 65%, Esquivar 35%, Lanzar 45%, Leyendas 25%, Nadar 55%, Otear 70%, Primeros Auxilios 45%, Rastrear 65%, Tregar 45%.

Soledad Gómez

La espía que surgió de la Alhambra.

FUE	10	Altura: 1,66 m
AGI	20	Peso: 61 kg
HAB	15	Apariencia: 21 (Hermosa)
RES	15	Armadura Natural: Carece
PER	18	RR: -25%
COM	18	IRR: 125%
CUL	20	

Armas: Gumia 80% (1D4+2+1D4+veneno)

Armadura: Ninguna.

Competencias: Alquimia 85%, Astrología 75%, Buscar 45%, Conocimiento Mágico 100%, Conocimiento de Plantas 70%, Correr 45%, Discreción 75%, Disfrazarse 45%, Elocuencia 55%, Escondese 80%, Escuchar 60%, Esquivar 55%, Forzar Mecanismos 50%, Idioma (Árabe) 100%, Lanzar 40%, Leer y Escribir 65%, Leyendas 40%, Ocultar 35%, Otear 50%, Primeros Auxilios 40%, Psicología 60%, Robar 30%, Seducción 85%, Tregar 25%.

Hechizos Conocidos: Aquelarre a Silcharde, Conmoción, Despertar a los Muertos, Dominación, Dormir, Explosión, Filtro Amoroso, Ignorar el Dolor, Invocación de Ondinas, Invulnerabilidad, Mano de Gloria, Maldición del Hierro, Parálisis.

Equipo Vario: Una tira de cuero manchada de sangre (el talismán de *Conmoción*), anillo de oro con una diminuta piedra negra engarzada (el talismán de *Despertar a los Muertos*), una placa de hierro oxidada (el talismán de *Maldición del Hierro*), una bolsa de seda verde con una placa de hierro y tres clavos de oro (el talismán de *Parálisis*), tres frascos con un líquido negro (tres dosis del hechizo *Explosión*) y el libro *Ma'arifa Harum Badawa ibn Buluggin*.

Notas: La gumia lleva una dosis de veneno de la serpiente alicante que afectará a la primera persona que Soledad consiga dañar con el arma. El incauto deberá hacer una tirada de Resistencia x 3 o morirá 1D6 horas después presa de terribles dolores.

Also Starring (PNJ menos principales)

Matones Varios

Los tiernos amigos de Ruy, los vecinos de San Lorenzo y los guardias del Arrancacepas

FUE	15	Altura: 1,65 m
AGI	13	Peso: 67 kg
HAB	18	Apariencia: 10 (Mediocre)
RES	18	Armadura Natural: Carece

PER 15 RR: 70%
COM 10 IRR: 30%
CUL 7

Armas: Espada 55% (1D8+1+1D4)
Cuchillo 45% (1D6+1D4)

Armadura: Peto de Cuero (2)

Competencias: Correr 40%, Esquivar 35%.

Criados y Vecinos

Tanto monta, monta tanto...

FUE 10 Altura: 1,65 m
AGI 12 Peso: 70 kg
HAB 15 Apariencia: 14 (Normal)
RES 12 Armadura Natural: Carecen
PER 15 RR: 65%
COM 10 IRR: 35%
CUL 7

Armas: Garrote 35% (1D6)

Cuchillo 30% (1D6+1D4)

Armadura: Carecen

Competencias: Artesanía 30%, Conducir Carro 45%, Escuchar 55%.

Caballeros

Ya sean de Santiago o de Calatrava.

FUE 15 Altura: 1,75 m
AGI 15 Peso: 77 kg
HAB 18 Apariencia: 15 (Normal)
RES 20 Armadura Natural: Carecen
PER 14 RR: 70%
COM 10 IRR: 30%
CUL 13

Armas: Espada 65% (1D8+1+1D4)

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)

Competencias: Cabalgar 55%, Esquivar 30%, Mando 35%.

Alguaciles del Concejo

Al Servicio Secreto del Corregidor

FUE 14 Altura: 1,70 m
AGI 16 Peso: 70 kg
HAB 20 Apariencia: 13 (Normal)
RES 18 Armadura Natural: Carecen
PER 15 RR: 60%
COM 10 IRR: 40%
CUL 10

Armas: Espada 45% (1D8+1+1D6)

Armadura: Cuero Reforzado (Prot. 3)

Competencias: Correr 55%, Discreción 35%, Otear 40%, Rastrear 45%, Tortura 45%.

Ondinas

Te dejarán sin aliento.

FUE 30 Altura: 1,65 m
AGI 30 Peso: 65 kg
HAB 15 Apariencia: -
RES 15 Armadura Natural: Son
inmunes a armas no mágicas.
PER 5 RR: 0%
COM 0 IRR: 300%
CUL 0

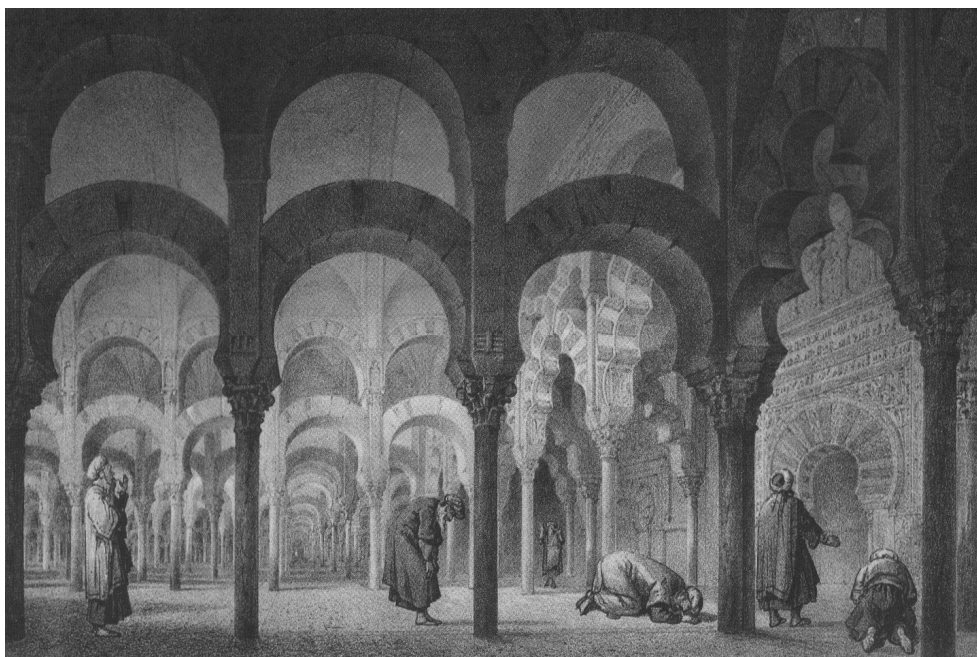
Armas: Carece.

Armadura: Carece.

Competencias: Seducción 90%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales: Las ondinas pueden controlar a su voluntad el agua de la alberca, utilizándola para hacer caer a un personaje (que deberá tirar Fuerza x 4 para evitarlo) y luego par ahogarlo en el fondo de la cisterna (el PJ perderá 2 puntos de Resistencia cada asalto).



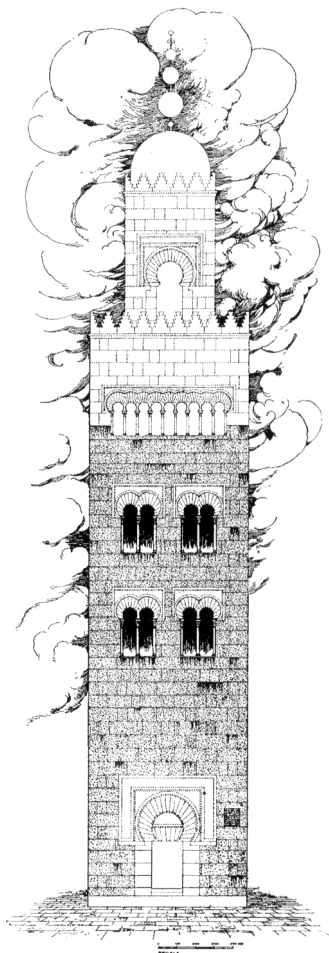
Apéndices

*“Cordobés me he echao un novio
que es un hombre de una vez
aunque me diga mi madre
que de bien no puede ser.”*
Coplilla Popular

Nueva Profesión

Alguacil de Espada

Trabajo para el Concejo de la ciudad y aunque es oficio peligroso no puedo quejarme ya que me proporciona suficiente para comer, dormir bajo techo y costearme algunos vicios. Los días suelen ser tranquilos, con algunos robos en los mercados, pequeños delitos sin importancia y de cuando en cuando algún que otro asesinato. Pero durante las noches hay que andar con mucho tiento, ya que nunca sabes si al que te encuentras por las calles, amparado por la oscuridad, anda dispuesto a lo que sea, incluso a matar a un honrado trabajador del Concejo.



Los Alguaciles de Espada trabajan para los Alguaciles Menores (que a su vez trabajan para el Alguacil Mayor del Concejo de la ciudad) y se encargan de velar por la seguridad en la ciudad, haciendo cumplir las leyes del rey y del Concejo. También son los encargados de realizar las rondas nocturnas, para lo que suelen turnarse en grupos dos o cuatro miembros. En ocasiones ser Alguacil de Espada se convierte en un oficio peligroso, pues son muchos los que trabajan al margen de la ley, en su mayoría gentes de espada rápida y tajo profundo.

Posición Social

Los Alguaciles de Espada pueden ser burgueses o villanos.

Mínimos de Características

15 en Agilidad y 20 en Habilidad.

Limitaciones de Armas y Armaduras

Armaduras de tipo 1, 2, 3, 4, 5, con casco y sin escudo. Puede llevar todo tipo de armas.

Competencias Primarias

- Correr
- Escuchar
- Rastrear
- Una competencia de armas

Competencias Secundarias

- Buscar
- Discreción
- Escondarse
- Mando
- Otear
- Psicología
- Tortura
- Una competencia de armas

Nacionalidad y Grupo Étnico

Sólo hay Alguaciles de Espada en el Reino de Castilla. En Aragón, Portugal, Navarra y Granada existe también el cargo, aunque con otra denominación diferente (por ejemplo: *Guardas* o *Guaitas* en Aragón). Pueden pertenecer a cualquier grupo étnico (excepto judíos y moriscos).

Ingresos

Un alguacil de espada tiene unos ingresos mensuales de 25 monedas de plata.

Martín Gutiérrez

Posición Social: Villano.

Situación Familiar: Padres y hermanos asesinados.

Profesión Paterna: Juglar.

Nacionalidad: Castilla.

Grupo Étnico: Castellano.

FUE: 15 **Altura:** 1,57 m

AGI: 15 **Peso:** 74 kg

HAB: 20 **Edad:** 21 años

RES: 15 **Aspecto:** 7

(Marcadamente feo)

PER: 15 **RR:** 60%

COM: 10 **IRR:** 40%

CUL: 10 **P.C.:** 8

Suerte: 35

Armas: Espada 70% (1D8+1+1D6), Ballesta 65% (1D10+1D6), Daga 45% (2D3+1D6).

Competencias: Buscar 25%, Correr 20%, Discreción 25%, Esconderse 15%, Escuchar 60%, Juego 5%, Mando 10%, Otear 30%, Psicología 25%, Rastrear 45%, Tortura 30%.

Rasgos de Carácter: Busca al Asesino de su Familia, Testigo de un Suceso Paranormal, Un Poco Cojo, Vicio del Juego.

Familias Nobles Cordobesas

A continuación ofrecemos una breve historia (real o legendaria) de algunos de los apellidos nobiliarios más comunes de Córdoba (incluyendo una descripción de su escudo de armas). Si un jugador desea llevar a un PJ noble nacido en Córdoba puede escoger alguno de estos apellidos, pero deberá recordar que junto al apellido en ocasiones se heredan los enemigos y los prejuicios.

Acebedo

Esta familia descende de Don Alonso Pérez de Acebedo, caballero portugués llegado a Castilla junto a las tropas que ayudaron a Alfonso VI a conquistar Toledo. Cuando uno de sus descendientes se casó con una dama cordobesa, su apellido también se extendió por esta ciudad. La mayor parte de los miembros de la familia Acebedo viven en una gran mansión en la collación de San Lorenzo, muy cerca de la de Santa Marina.

Su escudo de armas es cuarteado: el primero y el cuarto de oro con un acebo y el segundo y tercero de plata con un lobo. Tiene bordura general de gules y ocho arpas de oro.

Aguayo

La familia afirma descender de los Gotorios, tres hermanos que combatieron con Don Pelayo en Covadonga y que vencieron a los árabes tras conseguir traspasar un impetuoso río. Tras el combate, Don Pelayo les preguntó de donde habían sacado tal valentía para conseguir la hazaña y el mayor le respondió: "En servicio

de Vuestra Alteza no temo agua yo". El final de esa frase se convirtió en el apellido de la familia.

Lo cierto es que el apellido procede de Molledo, una población en el valle de Iguña (Toledo) que llegó a Córdoba con Diego Fernán de Aguayo, hombre de armas que estuvo servicio de Fernando III durante la conquista de la ciudad. Sus casas principales se encuentran justo al lado de la iglesia de San Pedro [33].

Sus armas son escudo de plata y tres ríos o fajas hondeadas, bordura de oro y ocho calderas de sable.

Argote

Apellido procedente de Asturias traído a Córdoba por dos hermanos que acompañaban a Fernando III durante la conquista de la ciudad. En el transcurso de la misma, los hermanos se hicieron fuertes en una torre situada junto al Guadalquivir (torre que aún lleva su nombre), lo que le valió una generosa concesión de tierras por parte del rey. Sus descendientes habitan en diversas collaciones de la ciudad.

Sus armas son escudo con gules y una cruz de veros en plata y azur, con bordura sinople y ocho aspas de oro.

Bañuelos

El apellido procede de Burebu, un pueblo a ocho leguas de Burgos. El primero que llegó a Córdoba fue Don Antonio Bañuelos cuando fue nombrado Canónigo de la Catedral en el siglo XIV. Junto a él vino un hermano, Luis Bañuelos, que se casó con una dama de la ciudad. Sus casas principales se encuentran en la collación de San Miguel, en la calle de la Plata.

Carrillos

Los Carrillos descenden de dos caballeros alemanes, Don Diego y Don Alonso, que se vieron obligados a huir de la justicia al matar en duelo a un privado del emperador alemán. Se refugiaron en Castilla donde entraron al servicio del rey Fernando III, estableciéndose uno en Cuenca y el otro en Toledo. Participaron en la conquista de Córdoba y se establecieron en la ciudad. Sus casas principales se encuentran en la collación de San Miguel, muy cerca de la Puerta de Osario [F].

Su escudo es un águila negra en campo de oro.

Fernández de Córdoba

Los Fernández de Córdoba descenden de Domingo Muñoz, uno de los caballeros que más destacó en la conquista de la ciudad. Sus descendientes se han convertido en la familia más poderosa, extendida e influyente de Córdoba, dividida en cuatro ramas principales (llamadas la Cepa de Córdoba), a menudo mal avenidas entre ellas. Los Fernández de Córdoba controlan los cargos políticos y militares más importantes, poseen enormes señoríos en los territorios fronterizos y disfrutan de ciertos privilegios especiales (las campanas de la Catedral doblan dos veces la muerte de uno de sus miembros y sus catafalcos entran en el templo por la Puerta del Perdón, reservada normalmente

a reyes, obispos y arzobispos). Sus casas principales se encuentran en la collación de San Nicolás de la Villa, aunque existen algunas más, repartidas por la ciudad. Las cuatro ramas principales de los Fernández de Córdoba son:

- *Señores de Aguilar*: A ella perteneció Gonzalo Fernández de Córdoba, el Gran Capitán.
- *Señores de Montemayor y Alcaudete*: Aliados de los Condes de Cabra.
- *Señores de Lucena, Espejo y Chillón*: el cabeza de familia de esta rama ostenta el cargo honorífico de Alcaide de los Donceles del Rey. Estuvieron aliados durante un tiempo con los Señores de Aguilar.
- *Condes de Cabra y Señores de Baena*: la rama más poderosa de la familia.

Godoy

Descendientes de Don Pedro Ruiz de Godoy, caballero gallego que acompañaba a Fernando III en la conquista de diferentes localidades andaluzas, incluyendo Córdoba. Se dice que su apellido procede de una frase que el rey utilizó para alentar a los caballeros presentes: “Veremos quien es hoy el godo”. Al acabar la batalla, Don Pedro Ruiz se presentó con dos grandes generales granadinos prisioneros y al verlos Fernando III exclamó “¡Bueno ha andado el godo hoy!” y el final de la frase se convirtió en Godoy.

Los Godoy habitan en una mansión de la collación de la Magdalena, muy cerca de la puerta de Andújar [K]. Su escudo es jaquelado (en forma de tablero de damas), con ocho jaqueles de oro y siete de azur.

Heredia

La procedencia del apellido Heredia es desconocida, aunque han servido a los reyes de Castilla y a los de Aragón durante siglos. El primer Heredia que llegó a Córdoba fue Martín López de Heredia, contador de Alfonso XI en la ciudad, y desde entonces todos sus descendientes han ocupado siempre puestos de Veinticuatro en la ciudad. Sus casas se encuentran en la collación de San Nicolás de la Villa, justo detrás de la iglesia [15].

El escudo de los Heredia son cinco castillos de plata sobre campo rojo.

Hoces

Los miembros de la familia Hoces cuentan que su linaje procede de Grecia y que desembarcaron en el puerto de Tarragona, extendiéndose por Aragón. También aseguran que sus antepasados fueron una de las doce familias nobles que escaparon con vida a la invasión árabe. Lo cierto es que el primer Hoces que llegó a Córdoba ayudó a conquistar la ciudad, pasando luego a formar parte de la nobleza cordobesa.

Su escudo posee cinco hoces con mangos de oro y hojas de plata sobre campos de gules con bordura del mismo color y ocho aspas de oro.

Ríos

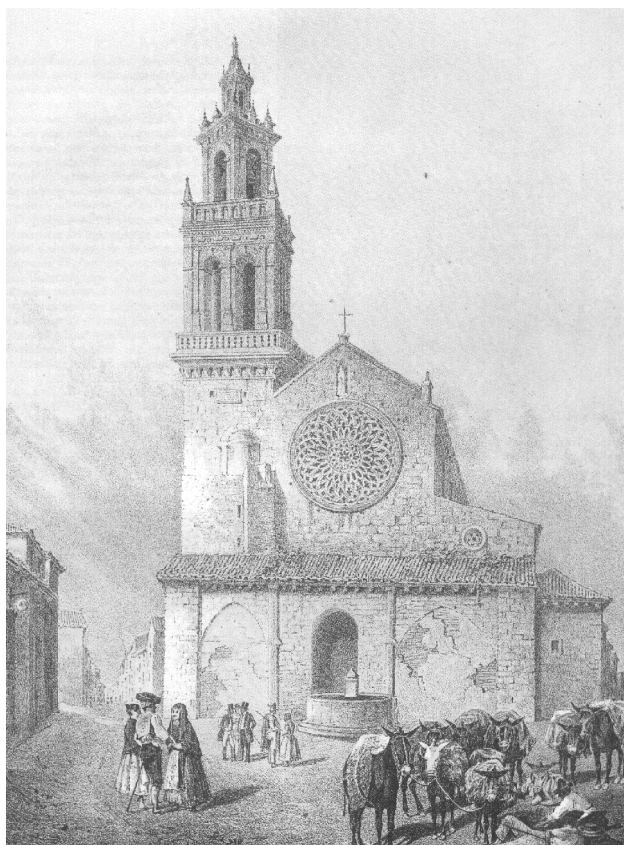
Afirman descender del príncipe Guterica, hermano de Don Rodrigo, que durante la batalla de Covadonga desbarató el ejército árabe que intentaba atacar entre los ríos Oria y Devia, acción que le valió el sobrenombre de Ríos. Otros aseguran que el apellido procede de los primeros señoríos que tuvo la familia, Río de Yuso y Río de Suso (en el valle de Aybar). Don Sebastián Gutierrez de los Ríos fue el primero del linaje que recaló en Córdoba durante la época de su conquista, aunque su descendencia pronto se dividió en varias ramas que pasaron a vivir en diferentes collaciones de la ciudad. Una de ellas obtuvo el señorío de Fernan Núñez.

Sus armas son escudo de oro con dos fajas o ríos ondeados, bordura de oro y cinco cabezas de serpientes de sinople.

Venegas

El primer Venegas que llegó a Córdoba fue el caballero Don Pedro Venegas, venido durante la conquista cordobesa de Fernando III, aunque desde entonces su linaje se ha emparentado con buena parte de la nobleza de la ciudad. Tras la victoria de Enrique de Trastámara al final de la guerra con Pedro I, los Venegas obtuvieron el señorío de Luque como merced especial, aunque la mayor parte de sus miembros continuaron viviendo en la collación de San Juan y Omnium Sanctorum.

Su escudo es de plata con tres fajas de azur.



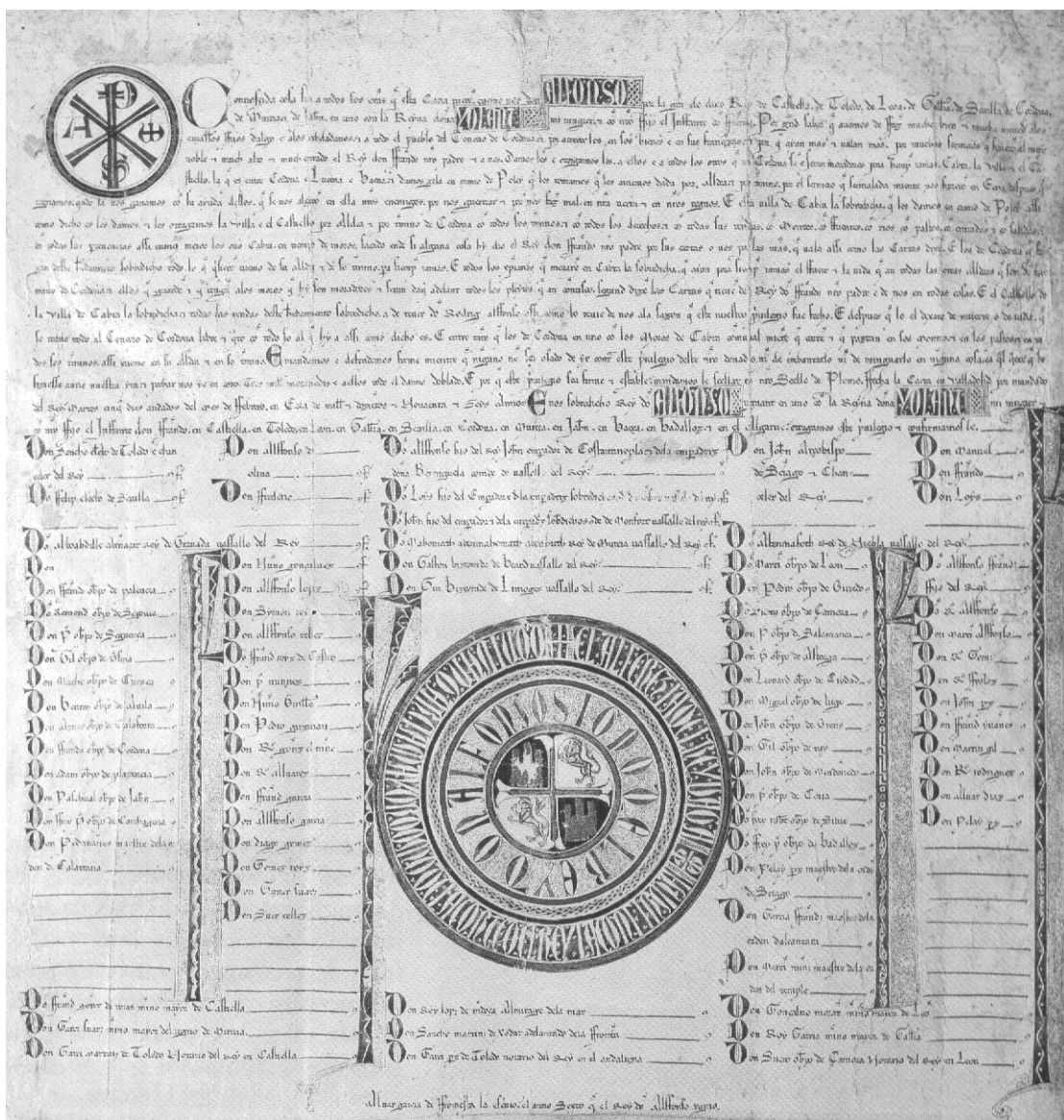
Otros Apellidos Nobles

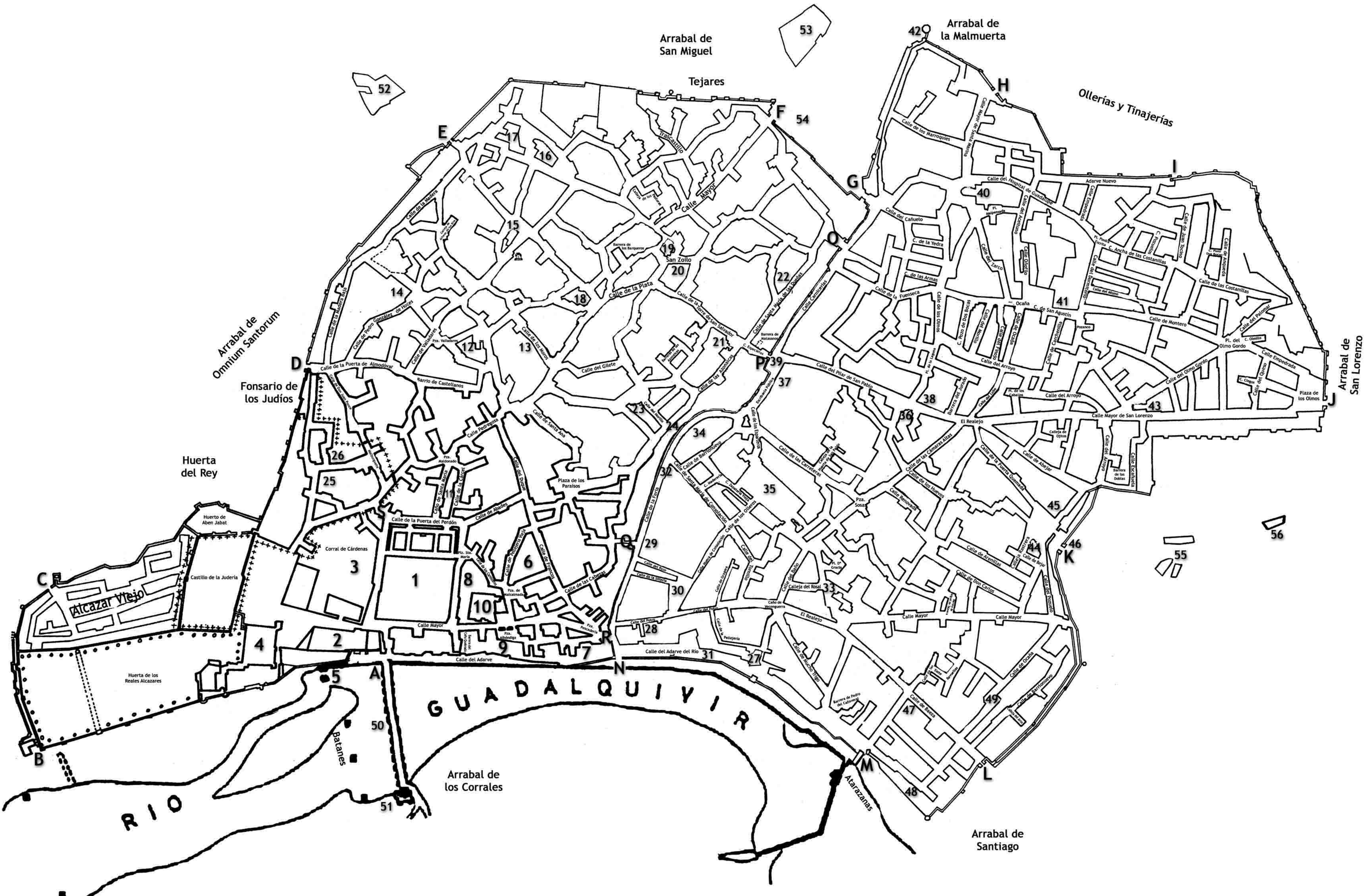
Angulo
Arecos
Arias
Armijo
Barba
Biedma
Bocanegra
Cabrerá
Cárcamo
Cárdenas
Castillejo
Cea
Díaz
Enciñejo
Escaño
Fernández de Montemayor
Fernández de Valladares
Funes
Gahete
González de Hoces
Gutierrez de los Ríos
Guzmán
Henestrosa
Horozco
Infantas
Íñiguez
Lope Gutierrez de Córdoba
López de Hoces
Méndez de Sotomayor
Mesa
Mexías
Morales
Muñiz
Orvaneja
Páez
Pay Arias
Pedrarias
Pineda
Ponce
Reguera
Requena
Salinas
Savariego
Sosa
Uceda
Tamayo
Valdelomar
Vargas
Velasco
Villaseca

Glosario

- **Adarve:** (del árabe andalucí *addárb*) El camino o sendero situado sobre las murallas, aunque protegido tras las almenas.
- **Alarife:** (del árabe andalucí *al arif*) Arquitecto, cantero o maestro de obras.
- **Alcayad:** Alcalde y juez morisco con competencia exclusiva sobre los asuntos legislativos de los mudéjares de una población.
- **Alfajeme:** (del árabe andalucí *alhaggam*) Barbero. También recibe el nombre de alhajeme.
- **Alfaqueque:** (del árabe andalucí *alfakkak*) Representante de un reino para redimir cautivos y negociar la liberación de esclavos y prisioneros de guerra. Es elegido oficialmente por la máxima autoridad del reino. También recibe el nombre de alhaqueque.
- **Aljabibe:** (del árabe andalucí *algabbib*) Vendedores de trapos o telas usadas que se unían en una misma calle formando una especie de rastro o mercadillo de la época. También llamados ropavejeros.
- **Almojarife:** (del árabe andalucí *almusrif*) Encargado de recaudar y atesorar los impuestos exigidos por la corona.
- **Almojarifazgo:** Impuesto real sobre los bienes de comercio que entran en una ciudad y que son recaudados por el almojarife en nombre del rey.
- **Barbacana:** (del árabe andalucí *bab albaqqára*) Torre de una fortificación que se encuentra aislada de la muralla, unida a ella únicamente por un arco. Se suele edificar en los ángulos de la fortificación, junto a las puertas de entrada o delante de un puente.
- **Batán:** (del árabe andalucí *batan*) Molino situado junto a una corriente de agua y utilizado para golpear con mazos los paños y tejidos (lo que los desengrasa y los aprieta).
- **Camino de Ronda:** Paseo o camino que bordea exteriormente la muralla en una fortaleza.
- **Cardador:** Persona encargada de cardar (peinar y limpiar) tejidos y paños. También recibe el nombre de pelaire o peraille (*paraire* en Cataluña).
- **Deán:** Dignidad de una catedral inmediatamente inferior a la de un obispo.
- **Despensero:** Limosnero, clérigo encargado en una iglesia o catedral de distribuir las limosnas o los bienes destinados a obras de caridad.
- **Emparedada:** Mujer de gran religiosidad que se encierra de por vida en la habitación de una casa cuya pared se encuentre junto a la pared de una iglesia. Sus días los pasa rezando y realizando trabajos artesanales para la parroquia, tomando sólo el alimento que los devotos les hacen pasar a través de alguna pequeña abertura en la puerta. También existían emparedadas recluidas como castigo o para realizar penitencia.

- **Encomienda:** Territorio controlado por una orden militar y donde se establece uno de sus conventos. La jurisdicción y las rentas obtenidas corresponden al superior de la orden.
- **Frenero:** Hombre que fabrica y vende frenos (las piezas de hierro que se insertan en la boca de la caballería, llamadas también bocados).
- **Golfín:** Ladrón y malhechor que suele actuar generalmente en cuadrilla.
- **Homiciano:** Delincuentes y criminales que acostumbran a matar a la gente.
- **Humilladero:** Lugar sagrado situado en las afueras o en las entradas a los pueblos y que acostumbra a marcarse con una cruz.
- **Landre:** Otro nombre que recibe la peste bubónica o peste levantina.
- **Lazareto:** Hospital destinado a la curación de las personas aquejadas de una enfermedad infecciosa, normalmente la peste y la lepra. También recibe el nombre de leprosería.
- **Lencero:** Persona que vende lienzos.
- **Pecho de los Moros:** Impuestos que sólo deben pagar los moriscos de una ciudad. También llamado alfitra.
- **Ropavejero:** Véase *Aljabibe*.
- **Tambor:** Torres pequeñas de forma circular que normalmente protegen los lados de la entrada a una fortaleza.
- **Tenería:** Taller donde se curten pieles. Llamada también curtiduría.
- **Terno:** Las vestiduras utilizadas por un clérigo durante la misa: casulla y capa pluvial para el oficiante y dalmática para los dos ministros que le acompañan.
- **Torre Albarrana:** Torre que protege parte de una muralla y que puede estar construida unida a ella o aislada.
- **Trujamán:** (del árabe andalucí *turguman*) Intérprete. También llamado truchimán.





+++ : Límite de la Judería