# EL HOMBRE DEL SACO La historia del crimen de Gádor Por Pablo López (@yopablotv)

# Introducción



sta historia es una adaptación al rol de unos sucesos acaecidos en 1910 en la provincia de Almería y que dieron lugar a la leyenda del hombre del saco o "sacamantecas" como se le conoce en la

Aunque la mayoría de personajes y hechos narrados coinciden con la realidad, algunos otros han sido alterados o modificados con el objetivo de dotar a la historia de mayor jugabilidad.

La historia se desarrolla entre las poblaciones de Rioja y Gádor durante el día 7 de octubre de 1910, festividad de la Virgen del Rosario, patrona de Rioja.

Esta historia puede jugarse con cualquier sistema de rol. Dado el carácter principalmente narrativo de la misma se recomienda jugar con un sistema sencillo como Cthulhu Oscuro.

# AVISO DE SEGURIDAD

Esta historia es de misterio y terror. El contenido no es apto para menores de 18 años y trata temas sensibles como el secuestro y asesinato de un menor, la realización de rituales violentos y los problemas mentales.

# Personajes jugadores (PJs)

Los jugadores interpretarán a niños, entre 10 y 14 años, todos amigos que viven en Rioja.

Con el objetivo de facilitar ciertos elementos de la narrativa, es recomendable repartir cierto equipamiento a algunos de los jugadores:

- Un zurrón que facilite llevar objetos que encuentren durante la partida.
- · Una gorra.

A modo de recomendación, es interesante que cada jugador conteste el siguiente formulario de preguntas e integre las respuestas en su trasfondo:

- Tirar 1D6:
  - 1-3: Sabes leer
  - 4-6: Eres analfabeto
- ¿Eres supersticioso?
- ¿Trabajas? ¿En qué?
- ¿En qué y donde trabajan tus padres?
- Un secreto
- Un miedo
- Un trauma
- Tu mejor recuerdo
- Un objeto a llevar (opcional)

Esto te permitirá añadir situaciones y PNJs a la historia con un toque más personal y profundo.

# Personajes No Jugadores (PNJs)

A continuación, se describen los PNJs más relevantes de la historia. Se recomienda crear algunos PNJs más que estén relacionados con los trasfondos de los PJs y que puedan servir de apoyo o dificultar a los PJs tanto en Gádor como en Rioja.

## FRANCISCO ORTEGA, "EL MORUNO"



Enfermo de tuberculosis pulmonar (tísico), acude inicialmente a Agustina "La curandera" para que lo sane, pero tras meses de tomar preparados naturales que no surgen ningún efecto decide aceptar una propuesta un poco más agresiva: Francisco Leona le ofrece un ritual curativo en el que tendrá que beber la sangre de un niño y hacerse unas cataplasmas con sus tripas.

- Casado con Antonia López.
- · Obsesionado con su enfermedad.
- · Normalmente tose mucho.
- Trabaja como aparcero del cortijo "El Carmen".
- Vive en Gádor.

#### BERNARDO



7 años de edad y hermano de uno de los PJs. Es secuestrado esa mañana por Francisco Leona y Julio "El loco" para llevar a cabo un ritual de sanación. Vive en Rioja.

#### AGUSTINA RODRÍGUEZ "LA CURANDERA"



Vive en el Cortijo de la Luna (Gádor), aunque la gente se refiere a su casa como "El consultorio". Es madre de Julio "El loco". Durante un tiempo ha estado tratando la enfermedad de "El moruno" sin mucho éxito.



#### FRANCISCO LEONA



72 años de edad y barbero de Gádor. Una persona realmente oscura y peligrosa. Es familia del alcalde y del farmacéutico, por lo que es y se cree impune.

Practica el curanderismo y otras artes que le han granjeado la fama de hombre sin escrúpulos y malvado. Es el artífice y ejecutor de la oscura propuesta de curación para "El moruno".

"Francisco Leona es pariente de los que en Gádor monopolizan el cacicato político y su vida, pues, se ha deslizado en la más completa libertad de acción y en la más absoluta impunidad. Y así, comenzando por ser el niño mimado del pariente del cacique, siguiendo por ser el mozo estuprador y matón, continuando por ser el valiente, cruel y despiadado, con quien nadie se atreve, su insensibilidad moral se ha elevado, merced a aquel progresivo asalto del mal tan gráficamente descrito por A. Guillot, hasta la más completa y absoluta atrofia de todo sentimiento altruista."

"El crimen de Gádor, Estudio antropo-sociológico". José Vazquez Santisteban. 1911

"Francisco Leona era familiar del alcalde del pueblo y estaba también emparentado con el Juez del municipio, que ejercía de farmacéutico en la localidad. Sus tropelías habían quedado siempre en la más absoluta impunidad."

"El hombre del saco". Milagros Soler Cervantes

Julio "El loco"



Julio "El loco", apodado así por tener un comportamiento extraño, resultado de la deprivación sociocultural que caracterizó sus primeros años de vida. Sin embargo, entre las gentes de la zona se dice que nació así porque su madre se acostó con el diablo. Su madre es Agustina "La curandera".

- · Carácter embrutecido y sanguinario.
- Disfruta mordiendo y arrancándole la cabeza a los pájaros.
- Colabora con Francisco Leona en la ejecución del plan.

#### Antonia López



Esposa de "El moruno". Es muy supersticiosa y es quien empujó a su marido a buscar una solución "poco convencional" a su enfermedad.

#### ANTONIO LEONA



Es el sobrino de Francisco Leona. Ejerce de boticario y de juez en Gádor.

# María Sánchez



Antes del secuestro de Bernardo, a esta niña la intentaron secuestrar, pero se defendió con las uñas. Vive a las afueras de Gádor en un cortijo aislado.

# LA HISTORIA



# 1. ¿Qué va a ocurrir?

Si prefieres leer la historia sin conocer el desenlace hasta el final, pasa directamente al punto "2. La excursión".

En esta historia, Bernardo, un niño de 7 años es secuestrado por el barbero de Gádor con el propósito de llevar a cabo un ritual de sanación que le costará la vida al pobre niño. Los PJs, uno de ellos hermano del pequeño, se verán envueltos en la búsqueda del menor a partir del momento en el que le pierden de vista.

# Cronología

Hace 2 años	"El moruno" enferma.
Hace 6 meses	"El moruno" empeora y está a punto de morir.
Hace 3 mes	"El moruno" y su mujer acuden a Agustina "La curandera" para buscar una cura.
Hace 1 mes	Tras un tiempo sin éxito, Agustina "La curandera" los envía a Francisco Leona, que es también curandero.
Hace 1 semana	Francisco Leona propone a "El moruno" una cura un tanto oscura que finalmente acepta. El matrimonio se va a su casa a esperar.
Esta mañana	Julio "El loco" y Francisco Leona secuestran a Bernardo utilizando cloroformo.
Esta tarde	Llevan a la víctima al Cortijo de San Patricio. Agustina "La curandera" avisa a "El moruno".
Esta noche	"El moruno" y su esposa llegan al cortijo. En la casa esperan Francisco Leona, Agustina "La curandera" y Julio "El loco. Realizan el ritual de sanación

# 2. LA EXCURSIÓN

Tiempo: La historia comienza con un día muy soleado

Rioja, 7 de octubre de 2010, temprano por la mañana. Las calles del pueblo están completamente engalanadas preparadas para la celebración de la patrona, la Virgen del Rosario.

Conforme cruzamos el pueblo vemos que, a pesar de haber amanecido ya, las calles están prácticamente desiertas, en parte por lo ocupadas que están sus gentes preparando un día tan grande, en parte porque muchos han aprovechado la mañana libre para acercarse a la capital.

A las afueras, un grupo de niños corren por el campo alejándose del pueblo: son nuestros protagonistas y delante de ellos los acompaña un pequeño de 8 años, Bernardo, completamente ilusionado porque por primera vez va a acompañar a su hermano (uno de los PJs) en sus aventuras.

Se dirigen hacia la cueva del barranco, lugar de supersticiones y cuentos a las afueras del pueblo.

#### SUGERENCIA

Mientras van de camino, Bernardo pregunta a los jugadores sobre aquella leyenda que solía contar un familiar. Momento adecuado para que uno de los jugadores invente una leyenda sobre la cueva a la que van

# 3. LA CUEVA DEL BARRANCO

Llegan a una pequeña cueva a los pies de un barranco. En su interior, las paredes tienen grabados mensajes que con el paso del tiempo las gentes del pueblo han ido dejando en sus distintas aventuras o escarceos amorosos. Los jugadores pueden encontrar cosas tales como:

- Restos de una hoguera.
- Inscripción en la roca con un corazón y los nombres de los padres de alguno de los PJs.

Bernardo no duda en entrar en la cueva y en recorrer los pocos metros cuadrados que tienen, hasta que se detiene en un pequeño recodo asustado por uno huesos que hay en el suelo.

Tras unos instantes de confusión, uno de los PJs puede llegar a la conclusión de que son de algún animal abandonado a su suerte dentro de la cueva. Esta aclaración romperá la tensión entre el grupo desembocando en risas al descubrir lo asustadizos que han sido.

Tras esto, y aprovechando el buen ambiente del grupo, Bernardo retará al grupo a una carrera hasta el pueblo, imponiendo su valentía al robarle el gorro al PJ que lo llevase y saliendo en carrera antes que nadie.

Evidentemente, los PJs, por su edad adelantan fácilmente al pequeño Bernardo y llegan al pueblo mucho antes.

Cuando llegan al pueblo y tras esperar algún tiempo se dan cuenta de que Bernardo no llega: se ha perdido. Los PJs pueden volver a la cueva por si lo encuentran por el camino o buscarlo por el pueblo y sus casas.



#### SUGERENCIA

En la carrera hacia el pueblo puedes narrar algún acontecimiento sin importancia, pero que ayude a despistar y dar color. Un ejemplo sería, que, al cruzar un camino a la carrera, el lechero que justo venía por ahí en bici, frena de golpe tirando toda la leche. Posteriormente en Gádor se lo volverán a cruzar complicándoles la vida a los PJs.

Al volver a la cueva, en los alrededores, encontrarán ciertas pistas que indican que algo ha podido ocurrirle:

- Hilos de arpillera (del saco en el que se han llevado al Bernardo)
- La gorra del PJ que Bernardo le quitó. Está tirada en el suelo con una mancha de sangre.
- Un tarro de cristal roto: Tiene un resto de un líquido ámbar (cloroformo usado para dormir al niño) y una etiqueta con un león y un número escrito a mano.

Cuando encuentran el tarro roto, uno de los PJs recuerda haber visto ese mismo dibujo en un papel, en el comedor de su casa. Si van a la casa del PJ, verán en el papel, que la etiqueta con el león es de la botica de Antonio Leona (el león es el logotipo de la botica) que hay en Gádor.

Si alguien se lleva a la nariz el tarro, se sentirá mareado. De hecho, el tarro está roto por arriba, por lo que lo más adecuado sería guardarlo directamente en el zurrón.

# 4. DE CAMINO A GÁDOR

En algún momento los PJs deben de darse cuenta de que de la única pista sólida que tienen los lleva a la botica de Gádor (en Rioja ni siquiera hay una).

#### SUGERENCIA

Usar el trasfondo de los PJs para generar inconvenientes y conflictos por los que los PJs no puedan delegar la búsqueda de Bernardo en terceros (padres, amigos, ...) y tengan que ser ellos los que se embarquen en la aventura.

El trayecto de Rioja a Gádor se cubre a pie en aproximadamente 40 minutos.

A mitad de camino, deben cruzar el rio Andarax, que como de costumbre no lleva agua. El lecho de este rio se encuentra unos 2 metros por debajo del nivel del camino, por lo que para superarlo deben bajar al lecho y luego volver a escalar una pared de roca para salir de él.

"Andarax y Andarax y no te mojarás"

Dicho popular

Cuando los jugadores están dentro del río, y por lo tanto no ven lo que hay alrededor por las paredes que tiene, escuchan unos disparos de escopeta y ven una bandada de pájaros huir. Al salir del rio, ven que frente a ellos hay una arboleda, y entre los árboles un hombre de pie parado.



Conforme se acercan, verán que se trata de un hombre joven, con rasgos raros y que en ese momento repara en ellos. Está de pie, sucio, parado, inexpresivo, con la mirada fija en ellos, con la cara llena de arañados. Lleva en una mano una escopeta reluciente y nueva (en contraste con lo sucio que va el hombre) y en la otra mano, un pájaro pía intentando escapar.

Uno de los PJs lo reconocerá como Julio "El loco". Dicho PJ conocerá la reputación de raro que rodea a este PJ y la leyenda de que fue concebido por el mismísimo diablo, por lo que nació así.

#### **Nota**

Julio acaba de comprarse una escopeta nueva con el dinero que Francisco Leona le ha dado por colaborar en el secuestro de Bernardo.

Al poco tiempo, el hombre sonríe fríamente y sin dejar de mirar a los PJs, se lleva la cabeza del pájaro a la boca y la arranca de un bocado para después masticarla lentamente.

Después de esto, el hombre se dará la vuelta y huirá corriendo como si de un niño pequeño se tratase.

Los PJs podrán tranquilamente continuar con su viaje. Si por algún motivo, los PJs deciden preguntarle por Bernardo, él no les responderá nada, pero sí que posteriormente pondrá en sobre aviso a Francisco Leona.

Tras esto llegarán a Gádor.

#### SUGERENCIA

Una vez en Gádor, si preguntan por un niño que ha desaparecido la gente no sabrá nada, pero algunos referirán el hecho de que esa misma mañana han intentado llevarse a una niña (María Sánchez) sin éxito. Si la visitan, les describirá a su agresor cómo a una persona con aspecto raro (llevaba un pájaro muerto en el bolsillo). Contará que intentó llevársela, aunque se defendió arañándole la cara. Evidentemente hablamos de Julio.

### 5. LA BOTICA

Al llegar a Gádor, el primer sitio que presumiblemente visitarán los PJs será la botica de Antonio Leona, guiados por la única pista que tienen hasta el momento.

En una de las calles, está la Botica Antonio Leona, en un bajo con una puerta de cristal cerrada con llave, un gran escaparate también de cristal y un cartel con el símbolo de un león, idéntico al que encontraron en el tarro.

La botica está regentada por Antonio Leona, quién es también el juez de la zona. Antonio Leona es sobrino de Francisco Leona, barbero que tiene su barbería en la misma calle un par de puertas más abajo.

Cuando llegan, la puerta tiene un cartel que dice que vuelve en breve y que está en la barbería por si alguien le necesita. Cuando los PJs miran al otro lado de la calle ven una pequeña casa, en cuyo bajo hay un escaparate de cristal y al lado, junto a una puerta, un cartel reza: "Barbería Francisco Leona".

Aquí los jugadores deben elegir entre colarse en la botica a buscar información del pedido en base al número que tienen en el tarro, ir a la barbería a ver si está allí el boticario o esperar.

En la botica, describir un ambiente tétrico con botes de cristal con crías de animal en un líquido de color ámbar (nada que ver con el que han encontrado).

### **IMPORTANTE**

Si los jugadores no van a la barbería, de alguna manera tienen que ver al barbero (Francisco Leona) despedir al boticario con el objetivo de que luego puedan reconocer su cara y su voz:

- Si están esperando en la calle, el barbero acompaña al boticario a la calle para despedirse.
- Si están en la botica, ven a través del escaparate al barbero que ha acompañado al boticario hasta la tienda y se está despidiendo.

#### ENTRANDO A LA BARBERÍA

Si deciden entrar a la barbería a buscar al boticario, a la entrada verán una percha con 2 chaquetas. Una tirada de percepción les hará ver que de una de ellas cuelga un llavero de cuero con el dibujo del león. Es la llave de la botica.

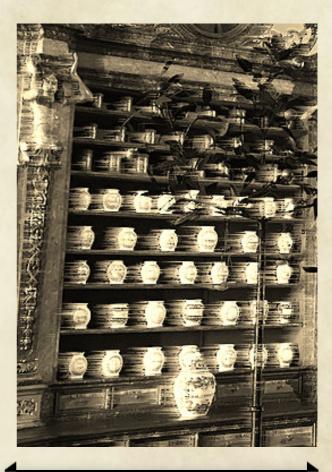
Si en la barbería mencionan algo del tarro o de Bernardo, Francisco Leona se pone alerta y mandará posteriormente a Julio "El loco" a buscarlos con la escopeta que tratará de darles un buen susto: los amenazará con la escopeta y disparará a uno de ellos, en un brazo o pie para intimidarlos. Como mínimo esto los retrasará teniendo que ir a un médico para el vendaje.

#### ESPERANDO AL BOTICARIO

Si deciden esperar al boticario y hablar con él, éste los interrogará sobre dónde han encontrado eso y porqué quieren saber la información.

Deberán convencer al boticario con un buen argumento, tras lo cual el boticario les dirá que es cloroformo:

- Les preguntará si lo han olido, ya que es peligroso y pueden marearse, incluso quedarse inconscientes.
- Tras buscar el número en su libro de apuntes, les dirá
  que fue un pedido de Agustina "La curandera" (aunque
  en realidad fue Francisco Leona quién se lo pidió, pero
  aduciendo que era para Agustina, con el objetivo de no
  dejar ninguna pista).
- Si los PJs preguntan quién es Agustina, los mirará extrañado y les preguntará si es que no son de aquí, que todo el mundo la conocer. Los PJs tendrán que preguntar por el pueblo para descubrir quién es Agustina "La curandera" y que vive en un cortijo (Cortijo de la luna) que todo el mundo conoce como "El consultorio".



#### SUGERENCIA

Si quieres añadir más dificultad, el boticario puede exigir a los PJs que antes lleven una medicina a un cortijo a las afueras. Allí descubrirán a una niña, María Sánchez, que intentó ser secuestrada (sin éxito) antes que Bernardo, y les describirá cómo una persona con aspecto raro (llevaba un pájaro muerto en el bolsillo) intentó llevársela, aunque se defendió arañándole la cara. Evidentemente hablamos de Julio.

#### ALLANAMIENTO DE MORADA

Otra opción es entrar en la botica sin permiso. El cristal de la puerta y el escaparate facilitará la incursión no autorizada en la botica. La puerta de la botica puede no estar cerrada con llave si deseas facilitar el allanamiento.

Si se cuelan en la tienda deberán investigar, en la trastienda, el libro de ventas para encontrar el nombre de Agustina "La curandera" junto con la palabra "Cloroformo" al buscar el número de referencia que había en la etiqueta del bote de cristal que encontraron.

#### SUGERENCIA

Si queremos dar más tensión al allanamiento de morada, podemos hacer que cada turno haya que hacer una tirada (la hace un solo PJ) para determinar si el boticario vuelve y les pilla o no.

# 6. El cortijo de la luna



#### Tiempo: El cielo comienza a nublarse

Agustina vive en el cortijo de la luna que se encuentra en un extremo de Gádor. El cortijo está compuesto por un patio exterior vallado y cerrado con una cancela a través del que se accede a el interior de la vivienda. El interior está compuesto por 2 habitaciones, un comedor al que se accede inicialmente y un dormitorio.

Cuando los PJs llegan no hay nadie en el cortijo, tan solo un perro atado en el patio que está encadenado. No puede salir del patio, pero si los jugadores entran les atacará, por lo que lo primero que tendrán que hacer es deshacerse de esa amenaza si desean entrar en el cortijo a indagar.

#### SUGERENCIA

Si los PJs tienen todavía el tarro de cloroformo pueden lanzárselo al perro para neutralizarlo.

Una vez consigan salvar el problema del perro, entrar es sencillo ya que la puerta está abierta. Si intentan buscar alguna ventana, en la vivienda solo hay una ventana abierta y está en la parte trasera, a unos 4 metros de altura ya que da a una cuesta que poco a poco va dejando la vivienda en desnivel y por ella se accede directamente al dormitorio.

En la vivienda se puede encontrar:

- En medio del comedor, unas arrobas de vino, una de ellas con un embudo encima (todas vacías, excepto la del embudo). Es un vino con narcótico natural (si un PJ bebe, estará adormecido durante unos minutos, prácticamente toda la escena)
- Sobre la chimenea del comedor, un retrato de Agustina "La curandera", importante, ya que servirá para que los jugadores puedan reconocerla más adelante.
- Sobre la mesa camilla del comedor, una nota con las medicinas que prescribió a "El moruno":

Cura para tísicos (para Francisco Ortega "El moruno"):

- No comer carne de cerdo
- Ayuno
- 2 cucharadas de vinagre antes de dormir
- En el dormitorio, en una mesita, una nota de Francisco Leona comunicándole a Agustina que él se encarga del caso de "El moruno":

Agustina, no te preocupes, vamos a hacerlo tal y como hablamos la otra tarde en mi barbería. Yo me ocupo de encontrar al crío adecuado. Con eso bastará para curar al moruno.

Leona

Cuando el registro está terminado, los jugadores escuchan a alguien llamar a la puerta. Son Francisco "El moruno" y su mujer Antonia, que están buscando a Agustina "La curandera". Seguramente los jugadores escapen por la ventana ya que no parece muy buena idea salir por la puerta y ser descubiertos.

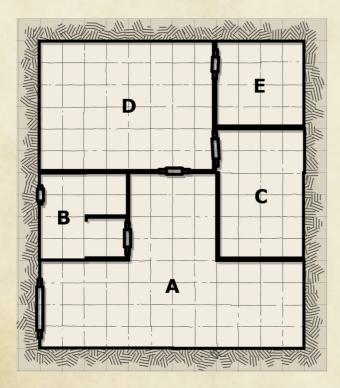
## 7. LA BARBERÍA

Tiempo: El cielo está completamente cubierto de nubes

El mensaje de Francisco Leona ya les debe de poner en sobre aviso de que posiblemente sea él quien tiene a Bernardo. Si los jugadores son capaces de reconocer el nombre y asociarlo con la persona que vieron salir de la barbería con el boticario entonces ya saben cuál es el próximo paso natural. En caso contrario, deberán indagar de nuevo por el pueblo para averiguar quién es, en cuyo caso se percatarán de que la gente habla de Francisco Leona con una mezcla de miedo y repulsión.

Si lo jugadores finalmente deciden volver a la barbería se la encontrarán cerrada a cal y canto, por lo que tendrán que buscar la manera de colarse. ¿Quizás una ventana abierta?

El edificio tiene una única planta y varias habitaciones.



A Salón de Habitación a la que se accede por la corte puerta principal y donde trabaja a diario Francisco Leona.

B Almacén Pequeño cuarto usado como almacén al que se accede desde el salón de corte. La ventana exterior por la que colarse da a esta habitación.

C Cocina Una pequeña cocina comunicada con el salón de corte. Es una habitación con pocos enseres y poca luz. En una de las paredes hay un agujero desde el que se filtra una intensa luz roja de la habitación colindante.

D Dormitorio Un dormitorio austero al que se accede desde el salón de corte, que tiene una única ventana cerrada desde dentro. Aquí los jugadores encontrarán un retrato de Francisco Leona.

E Sala de Desde el dormitorio se accede a un magia pequeño cuarto que usa Francisco Leona para sus rituales. La puerta está atrancada.

#### LA SALA DE MAGIA

La puerta a esta habitación está atrancada y solo si varios jugadores la empujan podrán abrirla, ya que lo ideal es que la exploren varios jugadores para poder facilitar la escena del éxtasis.

En esta habitación es donde Francisco Leona esconde todo lo relacionado con los rituales y la magia. Es una habitación sin ventanas, únicamente iluminada por una oscilante luz rojiza que varias velas rojas proyectan alrededor de la habitación.

En el centro de la habitación hay una mesa antigua de madera sobre la que pueden encontrar:

- Un libro de brujería cerrado, pero que tiene un papel marcando una página. En la página marcada, se muestra un grabado en el que un niño con rictus de dolor yace sobre una mesa, con una pequeña raja en su costado derramando sangre. A su lado, un hombre, visiblemente demacrado intenta beber de su sangre mientras un segundo hombre, de pie al otro lado de la mesa, raja al crío y extrae sus tripas para meterlas en una especie de bolsa. Por los iconos que acompañan a la página, parece algún tipo de ritual de sanación.
- El libro de brujería tiene como marcapáginas una hoja, que en realidad es un recibí con el siguiente mensaje: "Yo, Francisco Leona, he recibido la cantidad de 3.000 reales de Francisco Ortega 'El moruno', a cambio de servicios médicos". Viene bien dar algo de contexto a los jugadores y comentarles que 4 reales eran una 1 peseta de aquella época y que por aquél entonces el salario medio de un obrero era unas 750 pesetas.
- Bajo el libro, extendido sobre la mesa hay un mapa dibujado a mano con unas manchas de sangre. Muestra un camino que sale del pueblo de Gádor y tras seguir por algunas rutas de la zona llega a una vivienda abandonada. En realidad, este mapa marca el camino al cortijo de San Patricio, donde el Bernardo ha sido llevado para el ritual.

#### SUGERENCIA:

Una alternativa a dejar el mapa sobre la mesa es dejar que los jugadores indaguen nuevamente por el pueblo y pregunten por Francisco Leona de manera que alguien les diga que Francisco Leona esa tarde había sido visto de camino a un viejo cortijo que hay a las afueras. Cuando los jugadores pregunten por Francisco Leona verán que la gente se preocupa y les aconsejan que no se mezclen con los asuntos de ese hombre.

#### El éxtasis

En algún momento, durante la exploración de la sala de magia (podría ser al tocar el libro de brujería o al ver el pasaje del ritual en su interior) 2 jugadores de los que haya en la sala se quedarán parados y rígidos. Para esos jugadores, lo que está a punto de ocurrir será como si estuviesen inconscientes, pero el resto de jugadores que estén allí presenciarán la escena del éxtasis.

#### NOTA:

Si solo hay dos jugadores en la sala, solo uno entra en éxtasis cambiando su voz de tonalidad para cada PJ. Si solo hay un jugador en la sala, este se quedará paralizado pero consciente y escuchará voces.

Los jugadores en éxtasis permanecen unos segundos parados y poco después empiezan a hablar con una voz de que no es suya. Los PJs no hablan entre ellos, sino que están rígidos mirando a distintos puntos de la habitación. Más que conversadores, son altavoces sincronizados. Entre frase y frase siempre hay unos breves segundos de pausa. La "conversación" es la siguiente:

- Voz 1: "Yo tengo el remedio, Moruno" (Cuando escuchan esta voz, si escucharon en algún momento a Francisco Leona hablar, los jugadores la reconocen sin problema)
- Voz 2: "¿Cuál?" (Si los jugadores no han reconocido la Voz 1 como la de Francisco Leona, decir entonces "¿Cuál Leona?")
- Voz 1: "Es necesario que te bebas la sangre de un niño robusto y sano; pero la sangre tiene que estar caliente, según vaya brotando...y luego tendrás que ponerte en el pecho sus mantecas como cataplasma"
- Voz 2: "¿Pero para eso habrá que matarlo?"
- Voz 1: "Sí, claro"
- Voz 2: "¡Entonces, no! ¡Me castigaría Dios!"
- Voz 1: "¡Tú verás!"
- (Una pausa adicional)
- Voz 1: "¡Mi salud antes que Dios!¡Qué demonios!" (Esta última frase se queda repitiéndose como un eco en la cabeza de los jugadores)

(La voz 1 pertenece a Francisco Leona y es grave y agresiva. La voz 2 pertenece a "El moruno" y es dócil y temerosa. Todas estas pistas y la conversación deben dar a una ligera sensación de alivio a los jugadores, ya que es muy probable que el niño aun esté con vida, aunque no por mucho tiempo)

Tras esto los jugadores en éxtasis se desmayan y un par de minutos después se despiertan sin recordar nada del éxtasis.

#### NOTA:

Francisco Leona es familia del juez y del alcalde de Gádor, por lo que si los jugadores intentan denunciarlo ante alguien se chocarán contra el muro de la realidad: Francisco Leona goza de impunidad en el pueblo.

# 8. El cortijo de San Patricio



#### NOTA:

Si en algún momento de la historia, Francisco Leona llegó a sospechar de los niños, por ejemplo, porque hablaron del tarro o de Bernardo en la peluquería, antes de llegar al cortijo, a medio camino se encontrarán con Julio "El loco" y les amenazará con la escopeta para que se vayan.

Una vez que los jugadores comprendan que Francisco Leona se ha llevado a Bernardo al cortijo de San Patricio, éstos deben de poder llegar fácilmente con la información del mapa o la que la gente les proporcione. En caso de no dar con la información necesaria, otra opción podría ser avistar a Julio "El loco" por un camino a lo lejos dirigiéndose a este cortijo, de manera que los PJs podrían llegar hasta aquí siguiéndole.

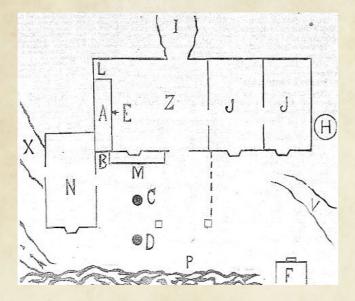
En el interior del cortijo, en la habitación principal (Z), sobre una mesa están todos los enseres usados en el procedimiento de sanación:

- Manchas de sangre sobre el tablero.
- Vaso de cristal con restos de haber contenido sangre y huellas dactilares sobre esa misma sangre.
- Una "alfaca" clavada.

La escena debe recordar al grabado que vieron en el libro de magia de la barbería.

Sin embargo, no hay grandes cantidades de sangre en ningún sitio, por los jugadores aún pueden mantener la esperanza de encontrar a Bernardo vivo.

En el cortijo, distribuido por las diferentes zonas y habitaciones debe de haber multitud de objetos dispuestos para que los jugadores elijan uno cada uno y planeen un desenlace con ellos. Ej. Trampas de animales, armas como cuchillos, cuerdas, incluso puede haber una escopeta cargada con 2 cartuchos, todo dependiendo de cómo de crudo queramos que sea el desenlace.



- A Chimenea con ascuas aun calientes y un caldero con restos de comida.
- B (Al acercarse a la puerta) Saco de arpillera roto y manchado de sangre (como el trozo de arpillera que encontraron al principio).

#### C/D Columnas.

- E Candil colgado de la chimenea que ilumina la estancia. Oscila con el viento y mueve las sobras de un lado a otro.
- F Cueva pequeña donde hay un colchón con una sábana. Está todo arrugado como si alguien hubiese dormido ahí hace poco.
- H Pozo casi vacío.
- I Puerta trasera del cortijo. Rastro de sangre como de arrastrar algo hacia afuera.
- J Dormitorios. En la pared apoyado un rastrillo. En una de las camas estará "El moruno" durmiendo.
- L Escopeta con un cartucho cargado.
- M Banco de piedra.
- N Gallinero a oscuras. Solo plumas por todos lados y una cabeza de gallina. Aun lado una azada.
- P Multitud de pisadas en la tierra, como si un grupo de personas hubiese estado hace poco aquí.
- V Camino de entrada.
- X Entrada trasera al corral.
- Z Habitación de entrada y principal del cortijo donde todo ocurrió. En la pared, escrito con sangre "¡Mi vida antes que Dios!".

## 9. EL DESENLACE

Tiempo: Se desencadena una tormenta

En el momento que algún jugador se asome a explorar la puerta trasera del cortijo (I), verá que ha empezado una gran tormenta. En el suelo, un rejero de sangre indica muestra un camino hacia el bosque.

Los jugadores comenzarán a escuchar un pequeño quejido agudo, como un sollozo apagado. Delante de ellos, el camino se bifurca en dos:

- A un lado un sendero desciende y se interna en el bosque. Al fondo, una luz en movimiento (es Francisco Leona con el niño)
- Al otro lado un camino de riscos asciende por la montaña hasta un precipicio. Justo es por este lado por donde les llega el leve sollozo (pueden pensar que es el niño, pero en realidad es Agustina "La curandera" que por remordimientos se va a lanzar por el precipicio).

Resaltar que, dado que son niños, la situación de oscuridad y tormenta, y la maldad de las personas a las que se enfrentan, y más aún en el caso de los que sean supersticiosos, no deberían separarse y actual juntos si quieren poder tener una mínima posibilidad de éxito.

En el caso de que escojan subir hasta el precipicio guiados por los sollozos, llegarán al borde de un barranco donde hay una persona adulta, de espaldas a ellos y mirando al precipicio. Al oírlos llegar se dará la vuelta y verán que es Agustina "La curandera". Les dirá:

"Lo siento... Perseguís a la persona equivocada... Lo siento ..."

Si no se van corriendo hacia el otro camino para perseguir a Francisco Leona, Agustina seguirá con la conversación:

"Sabía que Leona era perfectamente capaz de llevar a cabo esa locura que se le ocurrió, pero era tan cobarde que no quería reconocerlo"

Si los jugadores continúan anclados en el inmovilismo, Agustina les exhortará a que persigan a Francisco Leona si quieren salvar al niño y a continuación se dará la vuelta y saltará por el precipicio. Esta opción les hará perder tiempo, por lo que cuando lleguen a la cueva del barranco, Francisco Leona ya estará dentro de la cueva y habrá rajado al niño y estará a punto de sacarle las entrañas.

En el caso de que los jugadores escojan seguir el camino que se interna por el bosque tras las luces, tras un rato siguiendo la luz intentando no perderla llegarán a la cueva del barranco, justo donde empezó toda la historia. Llegarán justo en el momento en el que verán a Francisco Leona iluminando con una antorcha y a su lado a Julio "El loco" portando en un saco a Bernardo, ambos entrando a la cueva para terminar lo que han empezado.

#### NOTA:

Si no quieren perder el rastro tendrán que avanzar rápido por el bosque. Teniendo en cuenta que ya es de noche y están metidos en medio de una tormenta, esto requerirá de alguna tirada de habilidad

Al entrar en la cueva verán a Francisco Leona rajando al niño. A partir de aquí, los jugadores deben buscar la manera de deshacerse de Francisco Leona y de Julio "El loco" para poder rescatar a Bernardo antes de que se desangre.

Recordar que, si llegan tarde por haber subido primero al barranco, al llegar Francisco Leona ya estará dentro de la cueva y habrá rajado al niño y estará a punto de sacarle las entrañas.

Una vez que se deshagan de ellos y vean a Bernardo, si éste no ha perdido demasiado sangre, podrán hacer un apaño rápido usando la ropa para cortar la herida y entre varios llevarlo al pueblo para que lo curen.

Sin embargo, si llegan tarde o tardan mucho en poder ayudarle, encontrarán a Bernardo ya sin vida. En este caso, justo cuando estén abatidos delante de Bernardo, Agustina "La curandera" aparecerá detrás de ellos:

"Lo siento, de verás que lo siento"

Agustina, se acercará al niño y se pondrá de rodillas delante de él, le tocará con la mano la herida y al poco se desmayará hacia un lado, pero dejando la mano sobre la herida tapándola. Unos segundos después, Bernardo abrirá los ojos y llamará por su nombre a su hermano. No hay rastro de la herida. Agustina ha dado su vida por la de Bernardo.

# MÁS INFORMACIÓN

#### **FUENTES**

- El crimen de Gádor estudio antropo-sociológico (1911) -Vazquez Santisteban, José
- El hombre del saco Milagros Soler Cervantes
- El crimen de Gádor Toto García Noguera
- Diversos fragmentos de prensa de la época

#### **IMÁGENES UTILIZADAS**

- Silueta, de, cueva, durante, ocaso (modificada): <a href="https://www.freepik.es/foto-gratis/silueta-cueva-ocaso">https://www.freepik.es/foto-gratis/silueta-cueva-ocaso</a> 13070155.htm
- Cueva con nieve durante el día (modificada): <a href="https://www.freepik.es/foto-gratis/cueva-nieve-dia12687080.htm">https://www.freepik.es/foto-gratis/cueva-nieve-dia12687080.htm</a>

#### NOTA:

Si creemos que el hecho de que Bernardo "resucite" no favorece la historia, podemos dejarlo simplemente morir allí.

#### 10. Epílogo

En base a lo que ocurra en la historia podemos definir varios finales:

- Uno o más PJs mueren al enfrentarse a Francisco
  Leona: La siguiente escena se produce al día siguiente,
  por la tarde. Varios ataúdes alineados, los familiares
  llorando en el cementerio, mientras un cura los bendice
  con agua bendita.
- Bernardo consigue volver vivo: La siguiente escena es una entrada triunfante en el pueblo con el niño llevado del brazo para que pueda andar, esa misma noche, mientras la gente que está de fiestas baila de alegría alrededor.
- Bernardo no consigue volver vivo: La última escena es una entrada triste en el pueblo, llevando al cadáver el volandas como si de una procesión de la muerte se tratase, esa misma noche, mientras la gente, que estaba bailando en las fiestas, comienza a dejar de bailar y a mirarlos a ellos.

- Old pharmacy shelves in exposition History of pharmacies in Kuks Hospital in Kuks, Trutnov Distric: <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Old\_pharmacy\_shelves\_in">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Old\_pharmacy\_shelves\_in</a>
- Cabaña de agricultores en un entorno mágico en la subida de la colina: <a href="https://www.freepik.es/foto-gratis/cabana-agricultores-entorno-magico-subida-colina">https://www.freepik.es/foto-gratis/cabana-agricultores-entorno-magico-subida-colina</a> 14807241.htm

### COLABORACIÓN

Si deseas enviar correcciones o colaborar con esta obra, puedes hacerlo a través de <u>GitHub</u> o contactar conmigo a través de <u>Twitter</u>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual 4.0 Internacional.

Obra maquetada usando NaturalCrit de The Homebrewery. Pablo López. Granada, 2021