

Aguelane

TRAICION

Librojuego

J. P. Fernández del Río



Aquelarre: Traición

Escrito y maquetado por:
Juan Pablo Fernández del Río

Pruebas de lectura:
Juan Pablo Gumbau Albert

Agradecimientos especiales:
Web de [Gran Maestro Lobo Solitario](#)

Nota sobre las ilustraciones:

Todas las ilustraciones reproducidas en esta obra forman parte del dominio público mundial en razón de la fecha de muerte de su autor, o de la fecha de su publicación.

IMPORTANTE: para la correcta visualización de este documento es necesario disponer de [Adobe Acrobat Reader](#) y seleccionar “Dos arriba” en el menú Ver/Presentación de página.

El material contenido en este PDF es propiedad de su autor y de NSR Ediciones, que autorizan su libre distribución en formato electrónico y papel siempre que se conserve íntegro y de manera gratuita.

TRAICIÓN

JUAN PABLO FERNÁNDEZ DEL RÍO



NSR
EDICIONES

*“¡Oh, tú, que has dirigido a mi corazón el dardo con mirada penetrante,
conoce a quien está muriendo con rápido fluir de lágrimas!
¿Quién reclamará justicia para un tierno cervatillo,
delgado de cuerpo al igual que la hierba fresca y verde?”*

Yusuf III, sultán de Granada (1407 – 1417)

AQUELARRE, EL JUEGO DE ROL DEMONÍACO-MEDIEVAL

Bienvenido seas, caro lector, a la Edad Media española. Siéntete afortunado, pues podrás ponerte en la piel de tus antepasados y vivir en una época tan misteriosa como apasionante, en la que esas moles de piedra que llaman castillos motean el paisaje castellano, las leyendas afloran en cada rincón de las plazas y posadas, y los duendes y otras criaturas pueblan bosques, ríos y montañas; pero, al mismo tiempo, asústate, teme la ira de un Dios inmisericorde, la omnipresencia de la Muerte, el terror de la peste, el hambre, las guerras, las brujas y un Diablo traicionero e invencible. Así es Aquelarre: es nuestro pasado, que se pierde en la niebla de los Tiempos, mezclado con la magia y las leyendas en las que creían nuestros antepasados; un mundo en el que lo racional es tan cierto como lo irracional. ¿Estás preparado para comenzar tu viaje? Si así es, sigue leyendo...

TRAICIÓN, EL LIBROJUEGO

Lo que tienes en tus manos no es un libro normal y corriente, sino un librojuego. En un librojuego, el lector decide cómo progresa la historia, eligiendo lo que hace el protagonista de entre un número determinado de opciones. Cada capítulo se encuentra dividido en párrafos numerados, al final de cada cual se ofrecen las opciones; cuando se elige una de ellas, el texto indica a qué párrafo debe saltar el lector. Sin embargo, puede ocurrir que te encuentres con párrafos que no ofrecen opciones, en cuyo caso verás una inscripción latina al final; si se lee *Requiescat In Pace* ("descanse en paz"), significa que el protagonista ha muerto o no puede continuar, y entonces tendrás que comenzar desde el principio del capítulo; si, por el contrario, se lee *Finis*, la aventura ha llegado a buen puerto, el personaje gana unos Puntos de Aprendizaje y puedes continuar en el siguiente capítulo.

Para iniciar tus aventuras tendrás que preparar con antelación tu equipo de aventurero, que consiste en una goma, dos dados de seis caras, un lápiz (o dos, si no tienes dados a mano; ya te explicaré para qué) y las tres hojas de personaje que aparecen al final del libro, las cuales puedes imprimir o fotocopiar.

Cuando estés listo, continúa leyendo.



CREACIÓN DEL PERSONAJE

Traición consta de tres capítulos, y cada uno tiene un protagonista diferente, un personaje con un carácter definido y un pasado que se nos irá descubriendo paulatinamente. El personaje nos describirá en primera persona el mundo que le rodea y cómo le afecta todo lo que percibe y los eventos que ocurren a su alrededor. No obstante, estos personajes no estarán listos hasta que tú decidas algunas cosas sobre ellos. Tendrás la posibilidad de elegir cuáles son sus puntos fuertes y sus debilidades antes de comenzar.

Características Primarias

Todo hombre que se precie reúne cuatro características principales en su persona; son éstas cuatro aspectos íntimamente ligados al personaje, que definen el estado de su cuerpo, su mente y su alma. Su mejor o peor desempeño en cada uno de ellos determina en qué tipo de actividades sobresale y en cuáles flaquea. Veamos cuáles son esas características.

Destreza: Indica la pericia a la hora de utilizar las manos, ya sea realizando pequeñas reparaciones, robando bolsas o manejando un arma, así como el sentido del equilibrio y los reflejos. También determina las condiciones físicas del personaje y su habilidad para realizar cualquier actividad de tipo atlético (montar a caballo, correr, trepar, etc.).

Percepción: Refleja la agudeza de los sentidos del personaje y su capacidad para advertir detalles que normalmente pasarían desapercibidos, sin que necesariamente esté prestando atención.

Comunicación: Representa la capacidad de influir sobre los demás mediante el lenguaje.

Cultura: Determina los conocimientos adquiridos por el personaje, no necesariamente en una universidad o escuela.

Dependiendo de la profesión que tenga tu personaje, una de estas características resulta más importante que las demás, la cual llamaremos Característica Principal (marcada con un asterisco en la hoja de personaje). Para saber de qué pasta está hecho tu personaje, debes tirar el dado cinco veces y eliminar el resultado más bajo. Asigna los resulta-



dos restantes a cada una de las cuatro características, teniendo en cuenta que el mayor resultado debes asignarlo a la Característica Principal.

Por ejemplo, nuestras tiradas son 4, 4, 3, 3, 2. Eliminamos el 2 y, teniendo en cuenta que la característica principal de este personaje es la Destreza, asignamos los demás resultados de la siguiente manera: 4 puntos a la Destreza, 4 a la Percepción, 3 a la Comunicación y 3 a la Cultura.

Características Secundarias

Existen otras cuatro características llamadas secundarias, que definen otras cualidades del personaje y que, en general, dependen de las características primarias. A diferencia de estas, sus puntuaciones suelen variar durante la aventura. Son las siguientes.

Puntos de Vida: Representa la salud del personaje y su resistencia al dolor y a las enfermedades. Se calcula sumando todos los puntos de las características primarias.

Templanza: Es una medida de la valentía del personaje y su resistencia mental. Para determinarla, tira un dado y suma 2 puntos al resultado.

Suerte: Sirve para saber si el destino suele favorecer al personaje o si por el contrario le suele ser desfavorable. Su puntuación es igual a la puntuación más alta entre las características de Percepción, Comunicación y Cultura.

Racionalidad: Esta característica representa las creencias del personaje. Cuanto más puntuación tenga, más creerá en el poder de Dios y de la Fe, mientras que con una puntuación baja, se acerca al otro extremo, la irracionalidad, alejándose de los preceptos de la Iglesia y creyendo en otros poderes, como la magia. Puedes asignar libremente de 5 a 8 puntos a esta característica.

Comenzamos sumando las puntuaciones de las características primarias: $4+4+3+3=14$ son los Puntos de Vida de nuestro personaje. Ahora tiramos un dado y le sumamos 2. Nos sale un 3 en el dado, y al sumarle 2 resulta en 5 puntos para la Templanza.



A la Suerte le ponemos 4 puntos, ya que la puntuación más alta entre las de Percepción, Comunicación y Cultura es Percepción, con 4 puntos.

Por último, como queremos que nuestro personaje sea temeroso de Dios, le asignamos 8 puntos a su Racionalidad.

Competencias

Nuestro personaje tiene además una serie de habilidades adquiridas durante el periodo de aprendizaje de su profesión. Cada habilidad está relacionada con una de las cuatro características primarias, y todas ellas reciben el nombre de “competencias”. En cada aventura, dependiendo del personaje, se usarán diez de las siguientes competencias (aparece entre paréntesis el nombre de la característica con la que está relacionada).

Armas (Destreza): Cada arma cuenta con una competencia propia. Estas son: Cuchillos, Espadas, Espadones, Hachas, Lanzas, Mazas y Palos. Las armas arrojadizas no entran en este apartado, ya que se usan con la competencia Lanzar.

Astrología (Cultura): Permite al personaje orientarse mediante la posición de las estrellas, saber la hora según la posición del sol, deducir el momento concreto en que ocurrirán determinados acontecimientos astronómicos (eclipses de sol y de luna, apariciones de cometas, lluvias de estrellas), etc.

Conocimiento Mágico (Cultura): Representa los conocimientos teóricos que el personaje posee sobre todo tipo de artes mágicas: rituales, instrumentos, elementos, fórmulas, invocaciones, conjuros, etc. También proporciona información sobre algunas criaturas legendarias y sus propiedades mágicas.

Conocimiento Mineral (Cultura): Representa el conocimiento que posee el personaje sobre todo tipo de minerales, metales y tierras, lo que le permite identificarlos y conocer sus propiedades. También sirve para orientarse en el interior de una cueva siguiendo el curso del agua o las corrientes de aire.

Conocimiento Vegetal (Cultura): Sirve para identificar fácilmente todo tipo de hierbas y vegetales, incluyendo sus propiedades naturales, ya sean curativas, alimenticias o nocivas. Combinada con la competen-



cia de Descubrir, sirve para forrajear o para encontrar una hierba en un lugar concreto.

Correr (Destreza): Indica el aguante en carreras de larga distancia, la habilidad para sortear obstáculos, el esfuerzo adicional que supone la realización de un sprint o incluso la capacidad de realizar determinadas artimañas durante una persecución.

Descubrir (Percepción): Sirve para percartarse, a través de los ojos, de aquellas cosas que a simple vista no se podrían detectar, ya se haga de forma consciente o no. Los eruditos también la usan para buscar la información que necesitan entre los volúmenes de una biblioteca.

Disfrazarse (Comunicación): Define la capacidad de un personaje para hacerse pasar por quien no se es realmente.

Elocuencia (Comunicación): Con ella un personaje puede convencer a otro de un argumento determinado, cambiando su parecer por uno que sea más beneficioso para él.

Empatía (Percepción): Es la habilidad para captar el estado emocional de otra persona, aunque trate de ocultarlo.

Escuchar (Percepción): Indica lo desarrollado que está el sentido del oído del personaje.

Juego (Destreza): Permite llevar a cabo trampas durante el transcurso de una partida de un juego de azar o detectar si algún otro participante la está realizando y de qué tipo son.

Lanzar (Destreza): Sirve para arrojar objetos con precisión para que lleguen a un determinado lugar, para afianzar el objeto a un punto en concreto (como una cuerda con garfios en el saledizo de una casa), o para utilizar un arma arrojadiza (un cuchillo, una piedra, etc.).

Mando (Comunicación): Con esta competencia, el personaje puede dar órdenes a todos aquellos que se encuentren a su servicio o tengan un rango o clase social inferior. También sirve para intimidar a una persona, obligándole a hacer algo por miedo a las represalias.

Mecanismos (Destreza): Mide la habilidad del personaje para manipular todo tipo de artilugios mecánicos de la época, aunque es utilizado especialmente para abrir las cerraduras de puertas, cofres o similares utilizando ganzuas y alambres, así como para desmontar otro tipo de artefactos protomecánicos, como trampas, cebos, etc.

Ocultar (Destreza): Con esta competencia se pueden esconder objetos de pequeño o mediano tamaño para que sea más difícil su localización, como ocultar un cuchillo entre los ropajes, una carta en una





estancia o una joya en un bálul. También sirve para ayudar a otros personajes a ocultarse de la vista de los demás.

Rastrear (Percepción): Permite seguir el rastro que un animal o una persona deja tras de sí mediante la observación del terreno, acecharle y poder así seguirlo sin que se percate de ello, ocultar las huellas que deja nuestro personaje para evitar que pueda ser rastreado por otros y encontrar en una zona despoblada todo lo necesario para poder sobrevivir en la intemperie.

Seducción (Comunicación): Gracias a esta competencia, el personaje puede mantener una relación lo más íntima posible con un miembro del sexo opuesto, o incluso del mismo sexo si ambos personajes comparten aficiones similares en materias carnales.

Sigilo (Destreza): Habilidad para pasar desapercibido, ya sea moviéndose de forma silenciosa, mezclándose en una multitud para escapar de una persecución o escondiéndose en las sombras para evitar ser visto.

Sobornar (Comunicación): Con esta competencia se puede intentar que una persona diga o haga algo a cambio de dinero o algún favor. Mientras más dinero se ofrezca o mayor sea el favor, más fácil será sobornarla.

Tormento (Destreza): Esta competencia sirve para sonsacar información a una persona utilizando métodos físicos o psicológicos, pero en todo caso, claramente violentos.

Trepar (Destreza): Al utilizar esta competencia el personaje podrá subir por superficies y terrenos más o menos verticales, como murallas, acantilados, riscos, árboles o paredes.

Una vez que sepas qué competencias tiene tu personaje, deberás asignar un total de 10 puntos entre todas ellas, de manera que ninguna exceda los 5 puntos. Cuando lo hayas hecho, suma la puntuación correspondiente a la característica primaria que aparece a su lado entre paréntesis para obtener la puntuación total de la competencia.

Imaginemos que nuestro personaje es un alguacil, y que por ello dispone de las siguientes competencias: Correr, Descubrir, Empatía, Escuchar, Juego, Rastrear, Sobornar, Tormento, Cuchillos y Lanzas. Nos disponemos a repartir los 10 puntos entre las competencias disponibles. Asignamos 4 puntos a Lanzas, 3 a Cuchillos, 2 a Sigilo y 1 punto a Descubrir, dejando las demás competencias a 0. Tras sumar

las características correspondientes a cada competencia, obtenemos los siguientes totales:

$$\text{Correr (0)} + \text{Destreza (4)} = 4$$

$$\text{Descubrir (1)} + \text{Percepción (4)} = 5$$

$$\text{Empatía (0)} + \text{Percepción (4)} = 4$$

$$\text{Escuchar (0)} + \text{Percepción (4)} = 4$$

$$\text{Juego (0)} + \text{Comunicación (3)} = 3$$

$$\text{Rastrear (0)} + \text{Percepción (4)} = 4$$

$$\text{Sobornar (2)} + \text{Destreza (4)} = 6$$

$$\text{Tormento (0)} + \text{Destreza (4)} = 4$$

$$\text{Cuchillos (3)} + \text{Destreza (4)} = 7$$

$$\text{Lanzas (4)} + \text{Destreza (4)} = 8$$

Pertenencias

Antes de comenzar la aventura, se te indicará si el personaje lleva consigo algún objeto y/o dinero. Independientemente de ello, todos los personajes llevan una mochila en la que pueden guardar cualquier objeto que no sea un arma, escudo o armadura. El personaje no puede llevar más de un escudo y solo puede vestir una armadura (si encuentra una a su medida, puede decidir cambiarla por la que tiene). Asimismo, sólo puede llevar al mismo tiempo un máximo de dos armas.

Resumen de creación de personaje

1. Tira cinco dados y elimina el resultado más bajo. A continuación reparte las otras cuatro puntuaciones entre las Características Principales.
2. Puntos de Vida = Destreza + Percepción + Comunicación + Cultura
3. Suerte = Puntuación más alta entre Percepción, Comunicación y Cultura.
4. Templanza = Id + 2
5. Racionalidad = asignar puntuación entre 5 y 8.
6. Repartir 10 puntos entre las competencias, sin exceder los 5 puntos por competencia; sumar a cada competencia la Característica correspondiente para obtener el total.
7. Pertenencias: apuntar las que se indiquen. En la mochila no se puede llevar armas, escudos ni armaduras.



USO DE LAS COMPETENCIAS

Tarde o temprano, te verás obligado a utilizar alguna de tus competencias durante la partida. Sin embargo, no puedes usarlas cuando quieras: el texto te avisará cuando llegue el momento, indicándote que debes hacer una tirada de Correr, Sigilo, etc. También es posible que se pidan tiradas de Características, como Destreza, Suerte, Templanza, etc. Entonces deberás tirar dos dados y comparar el resultado de la tirada con la puntuación de la competencia o característica en cuestión: si la tirada es igual o menor a la puntuación de la competencia, has tenido éxito; de lo contrario, has fracasado.

Por ejemplo, imagina que tu personaje está siendo perseguido e intenta huir a pie. El texto pide que realices una tirada de Correr. Supongamos que el personaje tiene 4 puntos en Correr. Si sacas 4 o menos con los dados, habrás tenido éxito y podrás escapar; si sacas más de 4, habrá ocurrido algún contratiempo y tal vez te den alcance.

A veces, junto al nombre de la competencia aparecerá una cifra acompañada de un signo positivo (+) o negativo (-), lo cual indica que debes sumar o restar la cifra indicada a la puntuación de la competencia en cuestión antes de realizar la tirada. De todas formas, ten en cuenta que siempre que saques un 2 tienes éxito automáticamente, y siempre que saques un 12 fallas, independientemente de la puntuación que tengas.

USO DE LA SUERTE

La Suerte es una característica especial, pues además de utilizarse como las características y las competencias, se puede usar para aumentar la posibilidad de éxito en una tirada. Para ello, antes de realizar la tirada, debes decidir si quieres utilizar tu Suerte. Si la usas y fallas la tirada, debes restar a tu Suerte tantos puntos como la diferencia que haya entre la puntuación de la competencia y el resultado que hayas obtenido con los dados. Si tienes puntos de Suerte suficientes, la tirada tiene éxito; si no, has perdido todos tus puntos de Suerte y has fallado la tirada. Si, por el contrario, tuviste éxito en la tirada, no pierdes ningún punto de Suerte. Los puntos de Suerte usados de esta manera se pierden y no se vuelven a recuperar. Así, mientras más uses



tu Suerte, más desafortunado serás en caso de que el texto te pida una tirada de Suerte.

Por ejemplo, nuestro personaje tiene que hacer una tirada de Correr, y como sólo tiene 4 puntos decide usar su Suerte, cuya puntuación es 4. Tira los dados y saca un 7, y por tanto debe restarse 3 puntos de Suerte, pero de esta manera tiene éxito en la tirada. Le queda 1 punto de Suerte para el resto de la aventura.

COMBATE

Durante tu aventura, puede que te veas obligado a combatir. Si esto ocurre, debes seguir los siguientes pasos:

1— Haz una tirada por una competencia de armas, según la que empuñes; si no tienes competencia para el arma que estás empuñando, o si luchas sin armas, haz una tirada de Destreza. Si el enemigo es muy hábil, el texto te indicará que te restes una cantidad de puntos determinada antes de hacer la tirada. Si tienes éxito, lee el paso 2; si fallas, lee el paso 3.

2— Hieres a tu enemigo. El texto te dirá que pases a otro párrafo. Dependiendo de lo duro que sea tu enemigo, puede que le hayas derrotado de un solo golpe o que tengas que seguir combatiendo con él (en este caso, comienzas de nuevo en el paso 1).

3— Tu enemigo consigue golpearte y te resta un determinado número de Puntos de Vida que se indican en el texto. Si aún tienes Puntos de Vida, vuelve al paso 1; si los has perdido todos, has muerto y tu aventura termina.

Hay algunos objetos que te pueden ayudar en el combate, como son los escudos y las armaduras. Sin embargo, normalmente sólo soldados y nobles pueden portarlos; si tu personaje no es un noble ni un hombre de armas y se dedica a portar ciertas armas y a lucir armaduras, no te quepa duda de que se meterá en líos con la justicia.

Si portas un escudo, *una sola vez* durante el combate puedes decidir ignorar el daño que te haga tu enemigo. Ahora bien, si sacas un 12 en la tirada, el escudo se rompe automáticamente.





Las armaduras actúan absorbiendo parte del daño que te causa tu enemigo. El peto de cuero, por ejemplo, absorbe 1 punto de daño. Si llevas uno, cuando seas herido perderás 1 Punto de Vida menos.

Por ejemplo, imaginemos que nuestro personaje, con 14 Puntos de Vida, que empuña una lanza y tiene 8 puntos en la competencia Lanzas, viste además un peto de cuero que absorbe 1 punto de daño. Se inicia un combate contra un bandido, y el texto nos indica que restemos 2 puntos a nuestra competencia durante la lucha: por lo que se ve, hemos dado con un enemigo bastante hábil. Nos informa además el texto de que el bandido lucha con un hacha, y que debemos restarnos 5 Puntos de Vida si nos hiere. Así pues, hacemos la tirada de Lanzas, teniendo en cuenta que tenemos sólo 6 puntos, sacamos un 9 y fallamos: nuestro enemigo nos ha herido. Pero como tenemos un peto de cuero, los 5 Puntos de Vida que nos debería haber restado se convierten en 4; así pues, nos quedamos con 10 Puntos de Vida. Tenemos que volver a intentarlo: una nueva tirada y esta vez sacamos un 5, ¡le hemos dado! El texto nos indica que pasemos a otro párrafo. Allí descubriremos si nuestro enemigo ha sido derrotado o si debemos seguir luchando.

Los Puntos de Vida perdidos se pueden recuperar mediante el reposo o con la intervención de un médico. En cualquier caso, el texto indicará cuántos Puntos de Vida recuperas, pero estos no pueden exceder las cantidades iniciales.

MEJORA DEL PERSONAJE

Si terminas la aventura con éxito, recibirás unos Puntos de Aprendizaje para mejorar tu personaje, pues puede que en aventuras posteriores vuelvas a jugar con él. Estos puntos sirven para mejorar las puntuaciones de tus competencias. Para mejorar una competencia, debes gastar en ella tantos Puntos de Aprendizaje como su puntuación total; de esta forma, podrás añadir un punto más a la competencia en cuestión.

Por ejemplo, imaginemos que ganamos 5 Puntos de Aprendizaje y queremos mejorar nuestra competencia de Juego, que tiene 3 puntos. Para ello, gastamos en ella 3 Puntos de Aprendizaje, y de esta forma

nuestro Juego sube a 4 puntos, sobrándonos aún 2 Puntos de Aprendizaje.

Los Puntos de Aprendizaje que no se gastan se pueden reservar para más tarde. Además, dependiendo de lo que hayas hecho durante la aventura, puedes adquirir nuevas competencias, que pasan a tener la puntuación de la característica relacionada, y gastar en ellas los Puntos de Aprendizaje, de la manera ya descrita.

NOTA SOBRE LOS PÁRRAFOS

Durante tu aventura es posible que pases más de una vez por el mismo párrafo. Si en dicho párrafo se solicita una tirada de competencias o características, esta solo podrá realizarse una vez, y su efecto se mantendrá todas las veces que leas el párrafo en cuestión. Dicho de otra forma, si tienes éxito en una tirada, cada vez que leas el párrafo se considerará que has tenido éxito, y si fallas, siempre que leas el párrafo el resultado de la tirada seguirá siendo un fallo, a no ser que el texto indique otra cosa.

GLOSSARIUM

Las aventuras han sido escritas imitando el castellano antiguo para darle a la lectura un regusto medieval, de manera que notarás las típicas variaciones en la sintaxis con respecto al castellano actual. Aparte de esto, se usa a veces un léxico medieval, cuyo significado podrás consultar en el glosario que se encuentra al final del libro.

HOJA DE LA SUERTE

Si no dispones de dos dados de seis caras, en sustitución de estos puedes usar la Hoja de la Suerte, que se encuentra al final del libro. Se trata de una hoja con dados impresos. Cuando tengas que hacer una tirada, coge dos lápices, cierra los ojos y deja caer su punta al azar en la Hoja de la Suerte; los dados que estén apuntando los lápices son los resultados que has sacado (súmalos para obtener el total). Si el texto te pide que tires un solo dado, realiza esta operación sólo con un lápiz.



CAPITVLVM I

A partir de ahora eres Pedro Puñadas, un alguacil de Córdoba que se gana la vida manteniendo el orden en la ciudad en nombre del Concejo. Pedro tiene un carácter y una historia personal que irás descubriendo a medida que leas, pero antes debes decidir algunas cosas sobre él. Configura todas sus características según las reglas teniendo en cuenta lo siguiente:

Característica Principal: Destreza.

Competencias: Correr, Descubrir, Empatía, Escuchar, Juego, Rastrear, Sobornar, Tormento, Cuchillos y Lanzas.

Pertenencias: Pedro comienza la aventura con una lanza, un cuchillo y un peto de cuero. Dispone además de 20 maravedíes y una mochila donde puede guardar los objetos que encuentre. Ten en cuenta, no obstante, que no se pueden guardar escudos ni armaduras en la mochila, y que solo puedes llevar al mismo tiempo un máximo de dos armas.



I

Andábame yo tranquilo vigilando la puerta de Martos, pues el jurado de la mi collación mandábame en ello laborar para se librar de tan ingrata labor. Diego le llamaban, mas por todos era conocido por Diegazo, pues altura et barriga tales non se ven muchas vezes. Mandáronle organizar un lanceamiento de toros et non pudo lo parar do él quería, que era en la plaza de la Corredera, do siempre se celebran aquestas fiestas. Conoscía el jurado la explanada que ha contra la puerta de Martos que yo vigilo, la qual llaman Campo de los Santos Mártires, et como el lugar le acomodara, allí puso celebrar el lanceamiento. Grand alborozo provocó en Córdova el hombre, pues aquel es lugar do martirizaron unos santos de la cibdad et non creyan guisado derramar allí la sangre del toro. Mas non prestó oýdos el Diegazo a los consejos, et mandólo adecentar. Vino el día, et avínose la tragedia. Venía el jurado feliz et tranquilo a lomos de su caballo, et en llegando al lugar veyó que el toro corneara a un hombre que era allí. Quísole acorrer et adesora cayóse del caballo et fue a parar cabo del toro, et corneóle aqueste et dexóle tan mal ferido que selo llevó la muerte.

Dezía yo al comienzo que me andaba tranquilo en mis labores, mas la tranquilidad llegó a su fin tan ayna como la vida daquel infeliz, pues llamóme a la su casa la viuda del difunto, para me meter en tales problemas que, si lo hubiera sabido, recudiera a su casa su condenado padre.

—Pedrito —díxome plorando, pues conoscíame desde que era mozo—, que a mi Diego melo han matado.

—Calma, señora —dixe yo—, que vi lo que le avino al infeliz et fue el toro que le mató, después que cayó del caballo. Et quizás fue el Altísimo que tal lo quiso, pues es grand pecado festejar en lugar sagrado.

—Non, Pedrito —contestóme—, que el pobre Diego muchos enemigos hubo que quisiéronle mal, et en cabo mal le han dado.

—¿Enemigos el Diegazo? —espantéme—. ¿Qué enemigos?

—Non es libre dellos quien es parte del Concejo —explicóme—, pues fázelos las contiendas et disputas que allí acaescen, et non son aquestas pocas nin pequeñas.

—Muger, dexa las cosas como son —dixe—, que si daquesto fablades a la gente han de tomarte por loca.





—¡Dezir pueden lo que quieran, que non callaré! —contestóme ayrada—. Et vos, que tan bien vos fizo el mi esposo, ingrato, agora muerto olvidades todo. Que cuando vuestro padre non sabía el que fazer con vos, fue mi Diego quien fabló con el alguacil de Santiago et quien vos consiguió el trabaxo que agora habedes.

Escozióme aquello, pues razón non le faltaba, et acordéme de la amistad que padre había con Diego. Et como el escozor non cessaba, que siempre fuy mozo agradecido, sentí la obligación de pesquisar, al menos para me asegurar que la viuda veyó lo que non era. Además tal era en verdad mi mester, que por eso me ganaba los maravedís del Concejo. Estonces díxele a la doña:

—Si el Diego trovó la muerte por la voluntad de los hombres et non de Dios, váleme Él que lo he de saber.

Quedóse tranquila la muger, et díxome que el cuerpo del su esposo era en la iglesia de Santiago, et que non habría descanso fasta el día que fuera vengado.

—Si tantos enemigos diziedes que hubo —díxele—, algún nombre habedes de dezirme con que comenzar las pesquisas.

Cogitó la doña un momento, et espantéme cuando me nombró a don Tello, alguacil de Santiago et persona ante la que respondo.

—Por loca vos he si cuydades que he de buscalte mal a quien debo obediencia —díxele—, pues es como lo buscar para mí.

—Non es de don Tello de quien más sospecho —díxome—. Su fijo es el que llaman el Landre, et bien sabedes que es grand malhechor que se asconde en la collación de la Magdalena. Fizo algunas fechorías en Santiago, et por ello Diego dio su nombre al Concejo et metiéronle en la cárcel. Estonces don Tello, que antes amigo era de mi Diego, tornóse enemigo. Mas non temo dél, pues es persona recta, sino del fijo, que salió de la cárcel et tornóse a la Magdalena para seguir con sus fechorías.

—Pues igual que antes sigo diziendo —díxele—, que si malo es ir contra el padre, peyor contra el fijo, pues en ello veedes como le duele más la sangre de su sangre que la suya propia.

—Don Tello non quiere al su fijo —díxome—, que pudiendo ser hombre onrado como él es, eligió ser delincuente, mas su fijo es mal que le pesse; por ello non le plugo que Diego le acusasse et le metiessen en la cárcel. Mas non vos pido que lo matedes, sino que sepas si es culpable. Del resto yo me ocuparé.

Tal allegué con la muger el pago de mi gratitud, et paréme a comen-
zar. Mas, ¿por dónde?

A la escurecida había de vigilar la iglesia de Santiago por orden de don
Tello, de tal guisa que podía probar a despistar al otro alguacil et exa-
minar el cadáver. (*pasa al 23*)

Tan bien podía buscar al Landre, mas había de fazello sin peto nin
lanza, para que ni él ni ningún otro me conociesse. (*pasa al 57*)

O podía ir al día siguiente a las casas consistoriales et pesquisar el ca-
mino que fizo el jurado fasta que llegó al campo de los Santos Márti-
res et quiénes les acompañaban. (*pasa al 38*).



2

—Al Diego lo mató aquel toro el día del lanceamiento —dixo, con
grand desprezio—. Bien merescido lo ha por ser tan fideputa.

—Había por cierto que era hombre onrado —repuse.





—Onrado non sé si era —dixo—, pero me metió en la cárcel por algo que non fize. Que so culpable de muchas cosas, mas non de lo que él me acusó, pues dixo que robé en la casa del despensero del obispo, pero yo jamás fize tal cosa.

—Alguna prueba habría —dixe.

—Ninguna —espetó—, mas el Concejo andaba tras de mí tiempo ha, et non hubo de trovar nada para que me metieran en las mazmorras.

—¿Cómo salist? —pregunté.

—Alugué la salida con el Concejo —explicóme—. Prometíles que había de ser los sus ojos et oídos en la Magdalena.

Sorprendióme aquello, mas que el Landre trabaxara para el Concejo explicaba por qué sele cabía campar a sus anchas por la Magdalena. Sospeché estonces que don Tello, su padre et mi mayoral, metiérase en medio para favorecer al su fijo. Con tal apoyo podía assessinar a quien quisiere, et por ende non podía creer que non maquinara algo para matar al su enemigo, el Diegazo.

Si durante esta aventura has encontrado algún indicio de que el jurado no murió por accidente, pasa al 82.

De lo contrario, si has entrado por la fuerza en la estancia del Landre, pasa al 67; si no, pasa al 89.

3

Dile el que parecióme el golpe de gracia, pues finquéle la lanza en el pecho, mas siguió luchando sin perder aliento. Crey que el ser era invencible, pues eran ya varias las heridas que le fiziera, pero non podía fazer más que lo mesmo qué: seguir luchando.

Sigue luchando. Resta 2 puntos a tu competencia de Lanzas antes de tirar los dados. Por cada tirada que falles, pierdes 6 Puntos de Vida. Cuando consigas golpearle, pasa al 20.

4

Era algo extraño en él.

—Asaz magra veo la vuestra bolsa para vos dar por un caballo —díxele.

—He el dinero en una estancia que he alquilada en el mesón de la Madera —dixo—. Non quiero que melo roben.

—Feziste bien —dixe—, mas non creo lo que diziedes.

—Non es aqueste el mi problema —dixo—. Non habedes nada contra mí.

—Cierto —dixe—, et cura de que non lo haya demientre so aquí, que la cárcel non queda lejos.

Encogió los hombros et ignoróme, pues en verdad non había prueba de delito.

Vuelve al 9.

5

Despaché ayna al de la estaca con una buena puñalada a la altura de la unca, et quedóse el otro huérfano, mas non indefenso, pues sacóme un cuchillo más largo que el mío et encaróme, dispuesto a morir matando.

Debes combatir contra tu enemigo con tu cuchillo. Por cada fallo, réstate 4 Puntos de Vida. Cuando le hayas dado dos estocadas, pasa al 43.

6

Di un salto et cayí tras una pila de escombros. Fixóse la flecha en el muro que había detrás. Caté estonces al arquero cuydando de fazer algo antes que cargara otra flecha.

Si tienes un cuchillo, haz una tirada de Destreza. Si tienes éxito, pasa al 99; si no, pasa al 114.

Si no tienes cuchillo, pasa al 74.

7

Non se escuchaba nada. Parecía que aquella estancia non era alquilada, o que su inquilino non era allí.

Vuelve al 51.

8

Largo rato caté las casas contiguas a la del Landre, et vi tal que la de la derecha se acomodaba meyor al mi negocio. Como se abaxara quasi toda la fachada, veýase el interior desde fuera, et aunque las escaleras



non parecían firmes, podía subir todavía al piso superior desde ellas. Apilábanse los montones de escombros por toda la planta inferior, mezclados con desperdicios de toda clase, que impregnaban todo de un olor nauseabundo. Subí presto los peldaños, non fuera que le diera a uno por se abaxar essora et me descalabrara. Ya en la planta superior, movíme curado a la pared del fondo, pues derrumbárase el suelo en algunos puntos et en otros poco faltaba. Acabé me passar al otro cabo sano et salvo, et pude veer un boquete en una esquina que daba a la pared de fuera. Caté por él, et vi la parte de atrás de la casa do se escondía el Landre. Era una estrecha cornisa por la que se podía apenas caminar, mas a lo largo del muro del que salía eran dos amplias ventanas por do podría me meter si quisiese. Un mal paso, empero, había a me llevar a la muerte en el duro et alongado suelo de la calle.

Si te decides a salir a la cornisa, pasa al 72.

Si no te gusta la idea, aún puedes intentar entrar por la puerta haciéndote pasar por golfín, si aún no lo has intentado (pasa al 27), o marcharte e intentar indagar por otros lares menos peligrosos. (pasa al 38)

9

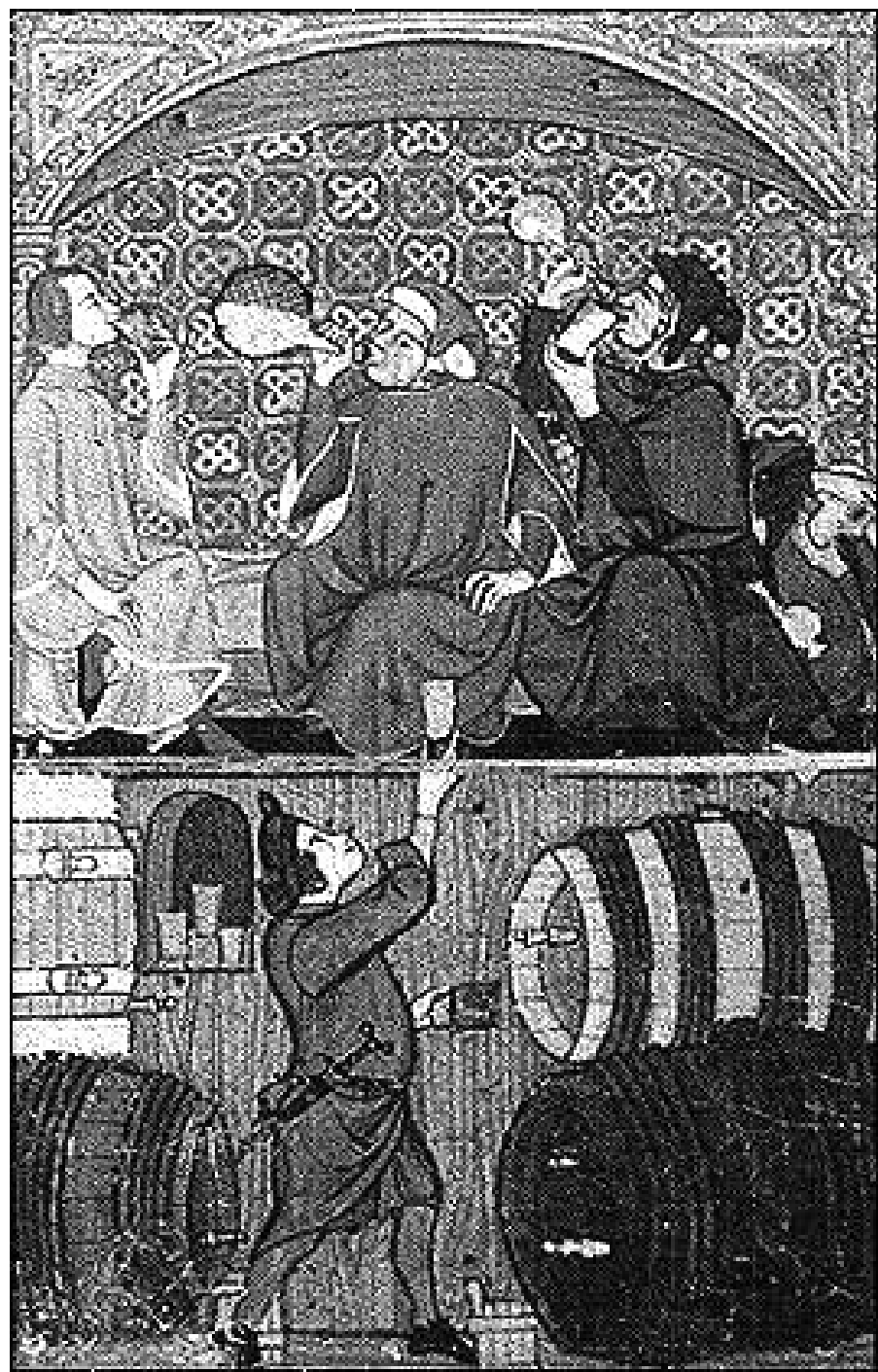
Aquella era la taberna. Muchos bebían et fazían negocio allí dentro, servidos por una muger madura et otra más moza, que entraban et salían de una puerta al fondo. A un cabo se apilaban unos barriles et barriletes, bien a la vista de todos, pues era sin dubda el vino de los viñedos de la cibdad que el Concejo autorizaba a vender, mas bien se sabía que Juan Ruyz aprovechaba el su cargo de jurado para vender el vino de la su propia cosecha, que servía a escondidas a todo aquel que lo quisiese degustar, como anunciaba la rama que era somo la puerta. Busquélo entre los que allí preguntaban por él. Era sentado a una messa con una compañía de hombres. Percatéme tan bien de un hombre solitario que era cabo de la puerta que daba al patio, catando a todo el que entraba en la taberna.

Si deseas hablar con el mesonero, pasa al 65.

Si te acercas al individuo solitario, pasa al 81.

Si quieres ir a otro sitio, vuelve al 120.





10

—Vengo de parte del Flaco —dixe, con voz firme—. Al Landre traygole los quince maravedís que le debían.

—¿Qué fue del Flaco? —preguntó el de la barba.

—El tipo ese le trabó de sorpresa et atizóle fuerte en la cabeza —mentí, refiriéndome al que debía el dinero al Landre—, pero yo era allí et atizóle en pos. Como empezara a echar sangre por la cabeza, llevéle a su casa et pidióme que truxiera el dinero.

—¿De qué conocedes al Flaco? —preguntóme el otro.

—De cuando éramos mozuelos —dixe—, que se juntaba conmigo para les dar de pedradas a los de San Lorenzo.

—Bien, pues dame el dinero —dixo el hombre de la lanza, alargando la mano.

Si se lo das, réstate quince maravedís de tus pertenencias y pasa al 115.

Si no le das el dinero, pasa al 52.

11

Mesa del juego de la Rifa

El juego consiste en sacar dos números iguales tirando tres dados, a lo cual se le llama Rifa (por ejemplo, una Rifa sería sacar 3, 3 y 5).

Procedimiento: Juegas contra otro jugador. Tira primero por él y luego por ti. Ten en cuenta que cada jugador debe tirar todas las veces necesarias hasta que le salga una Rifa. Entonces, separa los dos dados que tengan la misma puntuación y tira el otro, y por último suma la puntuación de todos los dados (por ejemplo, si sacas la Rifa 3, 3 y 5, separas los dos dados en los que has sacado 3 y tiras el otro de nuevo; si sacas, por ejemplo, un 1 en la nueva tirada, tendrías $3+3+1=7$ puntos). Gana el jugador que saque la mayor puntuación. Utiliza la tabla para anotar las puntuaciones.

Apuestas: La partida se juega a 5 maravedís. Réstatelos antes de comenzar cada partida. Si ganas, te devuelven 10 maravedís.

Trampas: Puedes colar un dado cargado cuando vayas a tirar el dado que separas cuando te sale una Rifa. Para ello, cuando sea tu turno, tras conseguir la Rifa, haz una tirada de Juego; si tienes éxito, puedes sumar 2 puntos al resultado que saques en el dado (hasta un máximo



de 6), pero si fallas, te arriesgas a que te pillen: en ese caso, tira dos dados, y si sacas 5 o menos, pasa al 87.

	PARTIDAS								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Rival									
Pedro									

*Cuando termines, puedes cambiar de mesa:
Si quieres jugar a Mayores, pasa al 58.
Si quieres jugar a la Triga, pasa al 25.
Si no quieres seguir jugando, vuelve al 62.*

I2

Trabéme de las agarraderas como pude et probé a llegar a la otra ventana, mas traycionóme un pie et quedéme colgando de la mano. Destrabóse aquesta tan bien et cayé dolorosamientre al suelo de la calle (*réstate 10 Puntos de Vida; el peto no te protege de la caída*). Llegaron algunos curiosos para ver lo que acontesciera, mas como muchos fueran golfines, dexáronme allí sin auxilio.

Si aún estás vivo, puedes volver al mesón yendo al I20.



I3

Mala ora eligió la cornisa para se abaxar so los mis pies. El frío de la muerte cubrió mi cuerpo, mas hube la agilidad para me trabar de la parte sana antes de caer. Paréme a retornar como fuera al lugar por do saliera a la cornisa, antes que se abaxara toda ella.

Haz una tirada de Destreza +2. Si tienes éxito, pasa al I02; si fallas, pasa al 24.



I4

Oýanse muchas voces et ruydos al otro lado. En tanto que llamé a la puerta, menguóse el bollicio et abrióse una rendija por la que alguien me cató.

Si vas vestido de alguacil, pasa al II7; si no, pasa al 34.



I5

Cuando me adiestraron, díxome el mi maestro que la furia non era buena compañera del guerrero. Et tan cierto era como que el Landre, lleno de rabia, daba essora unas estocadas tan pobres que podía las oler antes que la soltara. Et vi tan clara una dellas que alcancé a me trabar de la su mano et metíle la foja de mi cuchillo en las entrañas. Expiró somo la cama, todo ensangrentado. Caté depués sus arcones tras trovar en las sus ropas la llave que los abría. Además de paños et ropas varias, había trescientos maravedís en ellos (*si lo deseas, puedes apuntar en tu hoja los trescientos maravedís*).

Salí dallí bien entrada la noche, disfrazado de golfin con la ropa que trové en los arcones, para me confundir con los secuaces del Landre en la oscuridad et salir de la casa sin que hubiera recelo de mí.

Si has conseguido alguna información más sobre la muerte del jurado tras tu visita al cubil del Landre, pasa al 48.

Si estás como al principio, pasa al 39.

I6

Possóse en cabo el ser en el suelo et lanzóse con la su cimitarra para me dar muerte. Mas cara había de vender la mi vida. Puse la mi lanza en ristre para le recevir.

Debes combatir contra el ser alado. Resta 2 puntos a tu competencia de Lanzas antes de tirar los dados. Por cada tirada que falles, pierdes 6 Puntos de Vida. Cuando consigas golpearle, pasa al 68 si es la primera vez que le hieres, o al 3 si ya le habías herido.



17

Aquella estancia era cabo de la que me señalara el tratante con el que fablé en el patio. Essora sope lo que se aviniera: el assessino alquiló las dos estancias contiguas, en aquesta fizo el tósigo, en aquella paróse a recevir al Diego et selo dar mexclado con el vino. Et había de ser persona poderosa si hubo dinero para las dos estancias, el vino et los criados que habrían dormido en el lugar do yo estaba. Mas non sabía nada dél todavía.

Vuelve al 120.

18

Era aquella obra fecha en adobe et sin ventanas al patio. La puerta de madera rezia era cerrada con llave. Por lo grand que era, semejava estancia para señores.

Si tienes la llave correspondiente, pasa al 83; si no, vuelve al 120.

19

Allí non era nadi. Mas non había dubda que alguien fue allí poco ha. Las ropas de la cama eran revueltas, el arcón abierto et vacío. Quienquiera que fuera, era foýdo a la calle por las agarraderas cuando sopo que llegara un alguacil. Lamenté la mi torpeza, mas ya nada podía fazer.

Pasa al 39.

20

Atravesséle essora el cuello et feríle bien. El ser assió con fuerza el asta de la mi lanza et gruñó fixando en mí su terrible mirada, mas cayóse muerto al suelo poco después. Sentéme un rato tras el duro combate, contemplando aquella diabólica creatura surgida de la oscuridad, envuelta en un charco de sangre negra (*ganás 1 punto de Racionalidad*). Cuydé estonces que algo le passara al Butre. Levantéme presto et fuy a la su casa.

Pasa al 96.



21

Acerquéme a la ventana et vi una estancia sin más muebles que un arcón et con una puerta al fondo. Eran allí dos hombres folgando et hablando de sus cosas. El uno era alto, moreno, con barba rala et vestía camisa parda et calzas negras. El otro llevaba una estaca al hombro et un morral, del qual sacó tres dados et pidióle al primero jugar a la triga.

Si había de atacalles, aquella era la ora. (*pasa al 61*)

Mas tan bien podía les dexar tranquilos et avanzar fasta la otra ventana. (*haz una tirada de Destreza +4; si tienes éxito, pasa al 32, si no, pasa al 13*)

22

—Sé que vino aquí antes del lanceamiento —insistí.

—¿El lanceamiento? —preguntó, aturdido—. ¿Fue ayer?

—¿Non lo sabedes? —dixe, estrañado—. ¡Mas non se fabla de otra cosa en toda la cibdad que del lanceamiento et de la muerte del Diegazo!

—¿Qué diziedes, loco? —espantóse—. ¿Que el Diegazo es finado?

Contéle lo acaescido el día anterior, et escuchaba con tal sorpresa que non hube dubda que en verdad non lo sabía.

Si tienes alguna prueba de que efectivamente Diego estuvo en el mesón, pasa al 76 si vas vestido de alguacil, o al 53 si vas de paisano. De lo contrario, vuelve al 9.

23

Vestíme el peto et tomé la lanza para ir a la vieja iglesia de Santiago. Llegué antes de tiempo, et fize bien, pues todavía non era allí el alguacil que debía me acompañar en la vigilancia. Entré con dissimulo en la capilla, do era el cuerpo del jurado, demientre algunos caballeros de Santiago passaban de largo, inmersos en una animada cháchara que fizo que passara desapercibido para ellos. Cerré la puerta con temple, et quedéme allí en mi cabo con el ataúd. El silencio era absoluto; parescía anunciar la presencia de un muerto que comenzara su descanso eterno, denunciando tal la intrusión de toda vida en un recinto domeñado por



el aura del vehículo de madera con que se iniciaba el viaje al más allá. Et allí era yo para perturbar la paz que el Diegazo trovara en cabo. —Perdonadme, Diego —dixe en voz baja, probando me justificar por lo que iba a fazer—, mas es la vuestra muger que me envía, que por mí podrías ya descansar en paz.

Et aguantando la respiración, como si fuera a adentrarme en el mundo que se observa so el agua, que a mí seme semejaba al de los sueños, et aqieste al de la muerte, trabé de la tapa del ataúd et tiré con fuerza fasta que cedió.

Et allí era el Diego con el su enorme cuerpo, vestido para la ocasión. Su piel adolecía de la palidez que jamás hubo en vida, pues que fuera hombre muy moreno. Parecía que echaba una siesta de la que podría despertar en cualquier momento, et estremecíme por ello.

Haz una tirada de Templanza. Si tienes éxito, pasa al 44; si fallas, pasa al 64.

24

Non quiso Dios que la cornisa aguantara fasta que me guareciera: avancé pocas varas en tanto que cedió de cabo so las mis manos, et descendí toda aquella altura de cabeza fasta dar con el suelo. Solamientras viví unos momentos para notar que un líquido caliente salía de mi cabeza et encharcaba todo aderedor.

Requiescat In Pace

25

Mesa del juego de la Triga

El juego consiste en sacar con tres dados cualquiera de estos resultados: 3, 4, 5, 6, 15, 16, 17, 18, los cuales reciben el nombre de Trigas.

Procedimiento: Juegas contra otros tres jugadores. Haz tiradas por cada uno de ellos y finalmente por ti mismo. Quien no saque una Triga en la primera ronda queda eliminado de la partida, y esta continúa hasta que, quedando solo dos jugadores, uno saca una Triga y el otro no, siendo el primero quien gana la partida. Utiliza la tabla para tachar a los jugadores que queden eliminados en cada partida.





Apuestas: La partida se juega a 5, 6, 7 y 8 maravedíes. Réstate la cantidad que quieras apostar al principio de cada partida. Si ganas, te devuelven cuatro veces el dinero apostado.

Trampas: Puedes colar un dado cargado cuando te toque tirar. Para ello, cuando sea tu turno, antes de hacer tu tirada, haz una tirada de Juego; si tienes éxito, puedes sumar 2 puntos al resultado que saques en tu tirada, pero si fallas, te arriesgas a que te pillen: en ese caso, tira dos dados, y si sacas 5 o menos, pasa al 87.

	PARTIDAS								
	I	2	3	4	5	6	7	8	9
Ier jugador									
2º Jugador									
3er jugador									
Pedro Puñadas									

Cuando termines, puedes cambiar de mesa:

Si quieres jugar a Mayores, pasa al 58.

Si quieres jugar a la Rifa, pasa al II.

Si no quieres seguir jugando, vuelve al 62.

26

Era aquel lugar apartado para fazer et desfazer todo lo que el cuerpo pedía. Olía mal, mas non mucho peor que el patio, pues si acá lo fazían los hombres, allá en medio los caballos.

Alivia tu vejiga o tu vientre y vuelve al 120.

27

Entré en la calle, parado a fazer el teatro que había pensado. La mayoría de las casas carecían de parte de la fachada, o de toda, dexando al descubierto su ruynoso interior, iluminado por el fuego de varias fo-

gueras que ardían en distintas partes et en torno a las quales se reunían mendigos et criminales. Difícil labor era probar distinguillos, mas non hube dubda de qué classe de gente moraba en una casa que se erigía más o menos a la mitad de la calle, la única que conservaba intactas las paredes, al menos las que daban a fuera. Era una puerta de madera carcomida en algunas zonas, tan vieja que daba la impresión de que había a se tornar en polvo al tocalla. Era entrabierta et dexaba veer un amplio zaguán. En tanto que empuxé la foja, oyóse tal chirrido que un tamborilero habría passado más desapercibido. Los dos individuos que eran dentro me clavarón tal mirada que, de ser cuchillos los sus ojos, habríanme atravesado de cabo a cabo. Uno lucía una sucia barba morena et jugueteaba sentado en el suelo con dos cuchillos, demientre el otro, más alto et fibroso, sostenía una lanza apoyado en la pared.

—¿Qué es lo que queredes? —escupió aqueste último con una voz ronca.



Si en el transcurso de esta aventura has conocido al Flaco, pasa al 10. Si no, debes hacer una tirada de Comunicación. Si tienes éxito, pasa al 46; si no, pasa al 55.



28

Mas non hube tiempo para me cobrir: alcanzóme la flecha en un brazo et cayó al suelo por la fuerza del impacto (*pierdes 4 Puntos de Vida*).

Si tienes un cuchillo, pasa al 35; si no, pasa al 74.

29

Atendí cabo del pozo a que diera la moza otro viage. En tanto que llegó con el cubo, preguntéle algo por fablar con ella. Era moza de tez blanca et tetas chicas, de una cierta fremosura. Distráxose en la fabla et díxome que era porfijada de don Juan, el mesonero, mas hubo a tornar con el cubo lleno de agua por que non le riñera la su madre. Atendí et vino de cabo a por más agua. En siendo ella allegada de don Juan, cogité que podría me conseguir las llaves de las habitaciones si la sopiera cortejar.

Si quieres intentarlo, haz una tirada de Comunicación +4; si tienes éxito, pasa al 118, si no, pasa al 103.

Si prefieres no hacerlo, vuelve al 84.

30

En tanto que abrí la puerta et entré, quedé sin respiración: ferido me había un golpe assassino en la garganta. Al retirar la foja, vi una gumía llena de mi propia sangre et un reguero daquesta que cayó ayuso, formando un grand charco. Mas non pude veer quién fuera el auctor de la mi muerte, pues ayna seme nubló la vista et dime al sueño eterno.

Requiescat In Pace

31

Aquello era un almacén de comida et arreos para las monturas, que era cabo de la cuadra. Era muy bien aguisado de sillas, riendas, frenos et todo lo necessario para montar un caballo et gobernallo.

Vuelve al 120.



32

Aquella estancia era más grand et acogedora que la otra. Había dos arcones al fondo et una cama como la qual un hombre fornicaba con dos mugeres. Los tres eran desnudos, et alcancé a veer una cicatriz en la mejilla del hombre. Cabo dellos, en el suelo, descansaba una cimitarra envaynada et un cinto. Atendí que terminaran la faena et las putas salieran. Essora salté adentro cuchillo en mano, et adelantéme a la cama por que el hombre non alcanzara la su arma. Púseme como él et amenazéle con cortalle el cuello si non me plugía lo que me dixiera. Preguntéle estonces si assassinara al Diegazo.

Pasa al 2.

33

Tal que al día siguiente me encaminé a la bolliciosa collación de San Andrés en busca del señor Ponce, que tal dezían al que pertenecía al gremio de los temidos barberos, que ante habría de dezilles verdugos por la horrible tortura que supone el caer en las sus siempre sangrientas manos. Afeytaba Ponce a un señor con su foja favorita, con la que lo mesmo cortaba la barba que los miembros gangrenados, en tanto que me veyó entrar a la su tienda.

—¡Si es el bueno de Pedro! —gritó tras entornar los ojos para probar a me reconocer, pues los años robáranle la buena vista de la que antaño pressumiera—. Todavía me acuerdo daquel mozalbete que traía su madre para que le cortara el pelo.

Yo tan bien me acordaba dél, pero en mis pessadiellas.

—¿Cómo se ha, por cierto? —preguntóme, con un deje de curiosidad malsana.

—Sigue en lo suyo —contesté secamiente.

—Ya veo —limitóse a comentar, pues supo que non había a soltar prenda—. ¿Qué faziedes por aquí? ¿Acaso queredes que vos saque otra mue-la?

—¡Non, por Dios! —exclamé—. Líbreme el Altísimo de sufrir de cabo de esa guisa. Vengo para vos preguntar una cosa. ¿Conoscedes alguna enfermedad que faga que la piel se torne amarillenta?

—La bilis —dixo, después de pensar un poco—. Cuando el cuerpo faze mucha bilis, la piel tórnase amarilla. Bueno, déxame veer.



—A mí non me passa nada —aprestéme a dezir. Caté al señor que era allí sentado, con media barba afeytada. Ponce entendió enseguida et pidióme que atendiera.

Cuando nos quedamos en nuestro cabo, confeséle que fablaba de un cadáver. Tras dexarme claro que non quería saber nada del negocio, comentóme que conocía un tósigo, el arsénico, que fazía ese efeto.

—Obrad rápidamiente —explicóme—. Al poco tiempo de tomallo, el atosigado cae muerto adesora.

Bastóme aquello para creer a la muger de Diego. El jurado fue atosigado. Agora había de pesquisar quién lo fiziera. El por qué non me importaba.



Todo apuntaba al Landre. Era el único que sabía que podía dessear la su muerte, por venganza. Habría de ir a su encuentro (*pasa al 57*).

O quizás eran menester más pistas. Podía pesquisar acerca de lo que fizo el jurado el día de su muerte, et con quiénes fue (*pasa al 38*).

34

—¿Qué queredes? —preguntóme el que era tras la puerta, sin me dexar veer la su faz.

—Entrar —díxele, cuydando que podría pesquisar lo que allí se fazía. Et dióme con la puerta en las narices sin dezir palabra.

Vuelve al 62.

35

Demientre probaba me levantar, el arquero dexó el arco et comenzó a dezir una cantinela con una voz muy grave. Quise aprovechar la ocasión, cuydando que era distraído; saqué el mi cuchillo et paréme a selo lanzar. Mas en tanto que lo alzé assido por la foja, desfízose entre los mis dedos como si fuera ceniza. Quedéme aturdido por tal cosa (*pierdes 1 punto de Racionalidad; borra el cuchillo de tus pertenencias*).

Pasa al 74.

36

Parecióme sospechoso de primeras, mas tras la respuesta non vi mal en lo que fazía et dexéle allí.

Vuelve al 9.

37

Adesora seme lanzó un hombre con una gumía, mas ayna saqué el mi cuchillo et recobréme para me defender. Era un hombre de poca estatura, muy moreno et vestido con ropas árabes.

Debes luchar con tu cuchillo. Cada vez que falles la tirada, debes restarte 4 Puntos de Vida. Cuando le hieras, pasa al 75.

38

Nota: En esta parte de la aventura puedes decidir si quieres vestirme de alguacil o de paisano. Si te vistes de alguacil, llevas la lanza, el cuchillo



y el peto; si no, solo llevas el cuchillo (en ese caso haz una marca a la lanza y el peto para indicar que los has dejado en tu casa).

El día amaneció soleado. Ya a primora las calles eran atestadas de gentes; ayna oblidaran la desgracia del día anterior. Fuyme por la calle del adarve por me librar del gentío, et aunque era calle periglosa por los golfines que allí se ayuntaban, non eran aquestos muy madrugadores. Además, por el fedor insofrible que allí era, sope que las tenerías eran ya abiertas. Avanzé con pocos trabaxos, que más fácil es se desfazer de la porquería que de la multitud. Llegué a la Puerta de la Pescadería, et era allí tal bollicio que non quise entrar. Subí fasta el Portillo de Corvache, et desde allí llegué fácilmientre a las casas consistoriales. Guardaban la puerta el Miguel et el mi tocayo, el Pedro, et dixiéronme que el día de antes el Diegazo salió dallí con los alcaldes et el alguacil mayor et fueron a la Plaza del Potro para beber unos vasos de vino antes de recudir al lanceamiento.

Pasa al 95.



39

Fuy sin demora a dezille a la esposa del jurado que nada turbio era en la muerte del su marido, que Dios selo quisiera llevar aquel día et nada más. Et aunque ella juró et perjuró que aquello non era cierto, yo ya había complido el mi menester, et dexéla allí plorando al su pobre esposo. Ya nada se podía fazer por él, mas que rezar para que Dios lo acogiera en la su Gloria. Et aunque non había mucho por costumbre rezar, acordéme aquella noche del Diego, et dixe un Pater Noster por él.

Requiescat In Pace



40

Pareció que atendía a que me acostasse para me dezir algo, mas en tanto que llegué do estaba, como non dixiesse nada, mudó la su faz et fizo como si non fuera allí.

Vuelve al 9.

41

Et desmayóseme allí el condenado, et hube de dexallo, pues nada podía sacar dél.

Estonces puse dexar los rodeos et ir directo al negocio.

O bien me presentaba en el edificio fingiendo ser un golfín que buscaba al Landre (*pasa al 27*), o bien probaba entrar sin que nadi me veyera para trabar al Landre de sorpresa. (*pasa al 8*)

42

Essora non hube dubda que lo que se cocinara allí fuera el tósigo que mató al Diego.

Si has hablado con un tratante de caballos llamado Ricardo, pasa al 17; si no, vuelve al 120.



43

Fundí el cuchillo en la su garganta por que non gritara al morir. Brotó la sangre al instante et murió con un desagradable gorgoteo. Catélos a ambos yacientes en el suelo. Solamiente llevaban las armas con que probaron a se defender (*si quieres, puedes coger el cuchillo; anótalo en tu hoja de personaje*) et el morral, do solamiente habían los dados et un poco de queso (*anota ambos en tu mochila si te los quieres llevar; si lo haces, haz una tirada de Descubrir, y si tienes éxito, pasa al 91*). Comprendí estonces que ninguno dellos podía ser el Landre. Fuy a la puerta para escuchar tras ella, mas como non oyera nada, quise asegurar con la vista lo que los oídos me dezían. Et fize bien, que al abrir pude veer cinc hombres cabo de una escalera, armados todos ellos con palos et cuchillos. Non podía ir por allí. Caté depués el arcón, cogitando si habría algo de provecho. Fuy a abrillo, mas era cerrado con llave.

Escamóme aquello, tan que quise de veras abrillo. (*si lo intentas, haz una tirada de Destreza y pasa al 119 si lo consigues*)

Mas temí que me oyeran los de la escalera, et pensé que había de regressar a la cornisa et avanzar fasta la siguiente ventana. (*haz una tirada de Destreza +4; si tienes éxito, pasa al 32, si no, pasa al 13*)

44

Peró recobréme enseguida, que nada se ha de temer de los muertos, pues muertos son. Desseando, sin embargo, acabar con aquella situación tan incómoda, caté muy bien el cadáver por veer si había algún indicio o causa de muerte anterior a la cornada del toro.

Haz una tirada de Descubrir. Si tienes éxito, pasa al 104; si no, pasa al 64.

45

El edificio cabo de las escaleras era fogar del mesonero et la su familia. La puerta era bien defendida con dos cerrojos, et semejaba muy recia. De ninguna guisa se podía entrar sin la llave, porque non había ventanas.

Vuelve al 120.



46

—Vengo a hablar con el Landre —dixe, secamiente.

—El Landre non quiere hablar con piojosos como vos —díxome el tipo de la lanza, a lo que siguió una carcajada del otro.

—Pues eso selo diziedes al Tío Arrancacepas, que es quien me envía —contestéle.

Mudó estonces la estanza de ambos como si acabaran de metelles una patada entre las piernas. Pues non era cualquiera el hombre del que fablara, sinon el criminal más perigloso de toda la cibdad, al que incluso el Concejo temía. Franqueáronme el passo sin más dilación.

Pasa al 69.



47

Cogité cómo llegar a la otra ventana sin riesgo: até la cuerda que mercara en la Plaza del Potro a la mi lanza, et puse aquesta horizontal contra la ventana, de tal guisa que non cayera a la calle. Tal pude me sujetar et llegar fácilmiente a do quería.

Pasa al 90.

48

Cogité acerca de lo que me dixo el Landre, et non quedó dubda en mi seso de lo que había a fazer. Un señor moro como aquel había de ser conocido en la morería. Et allí que fuy para preguntar por él.

Pasa al 86.



49

Había San Lorenzo muchos callejones oscuros, perfetos para tender emboscadas. Había de atender que uno de los golfines saliera de la calle et dirigiérase a San Lorenzo. Et al poco salió uno bravucón que, avanzando a empujones entre la gente, torció la esquina del Hospital de la Santa Cruz en dirección a San Lorenzo. Esa era la mía.

Haz una tirada de Rastrear. Si tienes éxito, pasa al 63; si no, pasa al 106.



50

—El Tío Arrancacepas quiere saber algo de vos —díxele.

—Non vos conosco —contestóme con mucho recelo.

—Nin a vos yo —aprestéme a dezir sin mengua.

—Yo conosco a todos los hombres que me envía el Arrancacepas —explicóme todavía más receloso.

—Contiende estonces con él —dixe con indiferencia—. Mas yo he de dezille agora que non quisist me dezir nada.

Fize gesto de irme, mas llamóme el Landre. Grand miedo era el que habían a aquel hombre, fasta los de su propia calaña.

—Non será menester —dixo—. Diz, ¿qué quier saber?

—Quier saber si habedes muerto al Diegazo.

Pasa al 2.

51

La puerta era cerrada.

Si tienes la llave que la abre, pasa al 70.

Si no la tienes pero tienes unas ganzúas, puedes intentar abrirla haciendo una tirada de Destreza. Si tienes éxito, pasa al 70.



*También puedes intentar escuchar detrás de la puerta: haz una tirada de Escuchar; si tienes éxito, pasa al 7.
Si no sacas ninguna tirada, vuelve al 62.*

52

—El dinero selo daré al Landre o non selo doy a nadi —soltéle sin vacilar—, con que o me dexades passar o yo me parto con viento fresco et que arregle cuentas con vos después.

Franqueáronme estonces el paso de mala gana et tornaron a su sitio.

Pasa al 69.

53

—En el patio ha un hombre que dize que veyó al Diego entrar en una estancia —dixe.

—¡A vueltas con el condenado Diego! —gritóme—. Vos dixeste que non lo vi ayer aquí, et retengo lo dicho. Déxame ya tranquilo.

Vuelve al 9.

54

—Dixiéronme que aquí sabedes tañer el tambor —díxele.

Abrióme el hombre la puerta, trabóme del brazo et echóme adentro muy presto. Además daqueste, eran allí otros onze hombres, sentados cabo de unas messas levantadas con caballetes. Bebían et jogaban a los dados et movíase allí mucho dinero. Explicóme el hombre que en una messa jogaban a Mayores, en otra a la Triga, et en la tercera a la Rifa. Díxome tan bien que si non sabía el reglamento de los juegos melo habían a explicar en las messas.

Si quieres jugar a Mayores, ve a la mesa 58.

Si quieres jugar a la Triga, ve a la mesa 25.

Si quieres jugar a la Rifa, ve a la mesa II.

*Si tienes unos Dados Trucados, tendrás la oportunidad de utilizarlos, cambiando uno de ellos por otro de los normales sin que nadie se aperciba de ello. Se te explicará el procedimiento en la mesa que elijas.
Si no quieres jugar, vuelve al 62.*



55

—Quiero veer al Landre —díxele, sin más.

—¿Para qué? —preguntóme el de la lanza.

—He de preguntalle una cosa —respondí.

Incorporóse el otro et acostóse a do estaba, diziendo:

—Pues aquí las preguntas non nos plazen a ninguno. Con que si quedes respuestas, búscalas en los libros.

—Un momento —dixo el de antes—. Yo a aqueste hele visto antes. En Santiago. ¡Es uno de los hombres de don Tello!

Maldixe la mi suerte, que quise me meter a actor sin saber yo daquel negocio et salí mal parado. Et debía ser don Tello grand enemigo del su fijo, que aquellos dos non dubdaron en me atacar.

Pasa al 77.

56

Entré a la cuadra et vi adentro muchos caballos de muchas razas diferentes: unos de cara ancha, otros de crin muy espessa, altos, baxos, robustos et secos. Era allí un mozo que les ponía agua et comida et asseábalos. Preguntéle si veyera al Diego el día anterior.

—Non puedo vos dezir si vino —respondió—, pues non le conosco.

—Debió venir con varios señores, gente del Concejo —insistí.

—Aquí vienen muchos señores —dixo—, et todos parécenme iguales. Mas si remembrades algo del su caballo, una mancha o cualquier peculiaridad, vos podré dezir si descansó en aquesta cuadra.

Yo non sabía mucho de caballos ni de razas, et solamiente sabía que la su color era marrón, mas eran más de cient caballos iguales en la cibdad.

Vuelve al 120.

57

Despertéme un poco tarde al día siguiente, pues largo fue el turno de vigilancia en la iglesia de Santiago, et salíme a la calle sin más arma que un cuchillo dissimulado tras el fajín (*haz una señal a la lanza y el peto, para indicar que no los llevas encima*).



Todo el mundo en Córdoba sabe que San Lorenzo es collación por la que non es guisado andar nin en su cabo nin tarde, pues es fogar de homicianos, hombres capaces de meter una foja en la garganta por tal de robar un mísero maravedí. Però eran otros lugares igualmiente peligrosos, et a la sazón, en la zona de la Magdalena que daba precisamiente a San Lorenzo, vivía gente non menos periglosa. Todos los alguaciles sabíamos que la calle de la Puerta Quemada non era buen lugar para fazer la ronda, pues eran en aquella calle edificios ruynosos et abandonados por los sus dueños, que fueron ocupados por compañías de malhechores et golfines que fazían el mesmo daño et violencia que los bandidos. Et rumoreaban que al frente dellos era el Landre, al que muchos dezían Tomás, el fijo de don Tello, alguacil de Santiago et, para desgracia mía, mi mayoral.

Mas había de buscallé, et Dios sabía que había de lo fazer. Paréme en una esquina de la plaza de la Magdalena et vigilé la parte que da a la calle de la Puerta Quemada. Yo nunca veyera al Landre, tal que non sabría lo reconocer, mas sí que podrían sus secuaces me indicar do era, por las buenas o por las malas.



Abriánse aquí varios caminos:

Podía assechar a alguno daquellos malhechores, que por el aspecto bien se les conocía, tendelle una emboscada et obligalle a hablar. (*pasa al 49*)

O bien echalle un par de huevos al negocio et entrar sin más en el edificio, fingiendo ser uno dellos. (*pasa al 27*)

Peró tan bien podía entrar furtivamiente et trabar al Landre de sorpresa. (*pasa al 8*)



Mesa del juego de Mayores

Este juego consiste en sacar la máxima puntuación posible con tres dados.

Procedimiento: Juegas contra otros tres jugadores. Haz tiradas por cada uno de ellos y finalmente por ti mismo. Quien saque el resultado más alto es el que gana la partida. Utiliza la tabla para anotar las puntuaciones.

Apuestas: La partida se juega a 3, 4, 5 o 6 maravedíes. Réstate la cantidad que quieras apostar al principio de cada partida. Si ganas, te devuelven cuatro veces el dinero apostado.

Trampas: Puedes colar un dado cargado cuando te toque tirar. Para ello, cuando sea tu turno, antes de hacer tu tirada, haz una tirada de Juego; si tienes éxito, puedes sumar 2 puntos al resultado que saques en tu tirada, pero si fallas, te arriesgas a que te pillen: en ese caso, tira dos dados, y si sacas 5 o menos, pasa al 87.

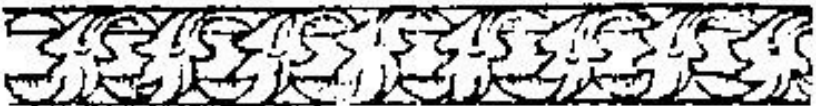
	PARTIDAS								
	I	2	3	4	5	6	7	8	9
1er Jugador									
2º Jugador									
3er Jugador									
Pedro									

Cuando termines, puedes cambiar de mesa:

Si quieres jugar a la Triga, pasa al 25.

Si quieres jugar a la Rifa, pasa al 11.

Si no quieres seguir jugando, vuelve al 62.



59

Contestóme que non, et apretéle con más fuerza todavía, tan que brotó una gota de sangre. Mas como seguía negando, hube de pinchalle en una pierna para que veyera que la cosa era seria. Tapéle la boca con la mano por que non se oyera el alarido que dio.

Haz otra tirada de Tormento. Si tienes éxito, pasa al 100; si no, pasa al 41.

60

—Tañe el albogue —susurréle al oído.

—Non he tal —díxome—, mas dessuso en la prima estancia saben tañer el tambor.

Para usar esta contraseña, suma 40 al número del párrafo en que te encuentres cuando creas estar donde se celebra la timba, y lee el párrafo correspondiente. Ahora vuelve al 9.

61

Salté adesora al interior con mi cuchillo bien assido en la diestra, et non les dexé tiempo para componerse en tanto que asserté la primera puñalada.

Haz una tirada de Cuchillos +2. Si tienes éxito, pasa al 5; si no, pasa al 77.

62

Fuyme assuso por la escala et llegué al saledizo con baranda de madera que se veía desde el patio. Había tres habitaciones. Salía de la primera grand bollicio; las demás eran silenciosas.

¿A qué estancia te diriges?

A la primera: pasa al 14.

A la segunda: pasa al 51.

A la tercera: pasa al 88.

Si lo prefieres, puedes bajar y dirigirte a otro lugar (vuelve al 120).



63

Assechéle por las estrechas calles de San Lorenzo sin que se apercebie-
ra dello, fasta que, tras girar a la derecha, adiviné el camino que toma-
ría. Corrí por la calle paralela et apostéme en un callejón, con el cuchi-
llo parado. Oýale ya se acostar con passos acelerados.

*Haz una tirada de Destreza +4. Si tienes éxito, pasa al 85; si fallas,
pasa al 113.*



64

Salíme presto dallí sin sacar nada en claro. En tanto que regressé a la
puerta de la iglesia ya estaba allí Lope, el otro alguacil, que me cató es-
trañado al ver que venía del interior. Yo non le dixe nada, que malo
era probar a se escusar sin que nadi hubiera a pedir razón de nada, pues
era aquello indicio de que algo malo era fecho. Plantéme estonces en
el mi puesto como Dios mandaba, con la lanza derecha et apoyada en
el suelo. Había tiempo asaz para pensar lo que había de fazer.

Et solamiente me quedaban dos alternativas:

Ir en busca del Landre, el fijo del mi mayoral, et pesquisar si era im-
plicado en la muerte del Diego. (*pasa al 57*)

Pesquisar acerca de los lugares do fuera el jurado el día de su muerte,
et quiénes le acompañaran. (*pasa al 38*)

65

Preguntéle al mesonero por el Diegazo, mas non supo me dezir nada.

—Vilo el miércoles en la reunión del Concejo et non más —dixo.

—Por cierto he que fue aquí ayer —repliquéle.

—¿Ayer? —repitió, et cogitó un tiempo—. Non recuerdo tal cosa.

*Haz una tirada de Empatía. Si tienes éxito, pasa al 22; si no, pasa al
110.*



66

Caté el mortero et las escudillas más cerca. Había el mortero una sustancia amarilla que fedía como el azufre, et en las escudillas vi restos de sangre et carbón. Válame el cielo, que non eran aquellas sustancias usadas en la cocina.

Si en el transcurso de la aventura has hablado con un barbero llamado Ponce, pasa al 42; de lo contrario, vuelve al 120.

67

Essora pillóme distraído el Landre cogitando acerca de lo que me hablara, et diome adésora un buen golpe con la su rodilla en el estómago que me dexó sin ayre (*réstate 2 Puntos de Vida*). Aprovechó él entonces para dar un salto et trabar la su cimitarra, que blandió desnudo contra mí.

Debes luchar contra el Landre. Resta 2 puntos a tu competencia de Cuchillos antes de hacer las tiradas. Por cada tirada de falles, réstate 6 puntos de Vida. Si vences, pasa al 78.

68

Feríle con la lanza en el hombro, mas la su piel era tan dura como la de un oso, pues non le podía fincar bien la punta por más que lo probaba. En cabo apartó la mi lanza con un golpe de cimitarra et paróse a contraatacar.

Sigue luchando. Resta 2 puntos a tu competencia de Lanzas antes de tirar los dados. Por cada tirada que falles, pierdes 6 Puntos de Vida. Cuando consigas golpearle, pasa al 3.

69

Entré a un patio porticado, rodeado de columnas cuadradas, desde el qual se veían los passiellos del piso superior, guarecidos por una larga balaustrada de madera en mal estado. Movíanse algunas sombras en la oscuridad de los soportales, pero non parecía que les importara mi presencia. Oý unas risitas femeninas et comprendí que aquello debía



ser una improvisada mancebía clandestina, en la que el Landre mantenía controladas las sus putas et los sus clientes. Trové la escalera que adoziá a la planta superior. Eran a lo largo della algunos hombres armados con palos et cuchillos, que me cataron sin me dar razón. Llegué estonces assuso, et vi contra mí una puerta guarecida por un hombre rezió armado con una lanza et vestido con un peto de cuero. Expliquéle por qué era allí. Estonces entró por la puerta et mandóme le atender. Largo tiempo passó fasta que retornó et cúpome entrar. Descubrí que al otro lado de la puerta era otro passiello, que daba a una ancha estancia de la que salían dos mugeres, putas sin dubda, que passaron cabo de mí como phantasmas. Adentro era un hombre sentado como una cama et vistiéndose. Catóme como si fuera lo más insignificant del mundo, para me preguntar lo que quería.

Si has llegado hasta aquí con la excusa de que conoces al Flaco, pasa al 80.

Si has entrado con otras artimañas, pasa al 50.



70

Solamiente había una cama et un arcón vacío.

Haz una tirada de Descubrir. Si tienes éxito, pasa al 105; si no, vuelve al 62.

71

— Ha un hombre en la taberna que si le das una seña, dízete él otra para entrar en una timba —dixo—. Acércate et pídele tañer el albugue. Quizás seades más afortunado que yo.

Si ves al tipo del que habla este hombre y quieres decirle la contraseña, suma 20 al número del párrafo en que te encuentres y lee el párrafo correspondiente. Ahora vuelve al 84.



72

Non era hombre de vértigos, tal que arremanguéme las calzas para salir a la cornisa. La primera ventana era cercana. Solo había de dar algunos passos, mas había de dallos bien dados, que non quería me abrir la cabeza, et aferrándome como pude a la lisa pared, paréme a avanzar.

Haz una tirada de Destreza +4. Si tienes éxito, pasa al 2I; si no, pasa al I3.

73

Púseme contra la rezia puerta de madera de la estancia sin ventanas al patio. Era estancia para poderosos. La puerta era cerrada.

Si tienes la llave que la abre, pasa al I08; si no, vuelve al I20.

74

Essora el arquero saltó a la planta do yo estaba. Cuydé que era loco por fazer aquello, que había a se matar. Mas quedó suspendido en el ayre como un páxaro, et vínose ayuso suavemientre. Estonces pude veer que batía unas alas negras como la noche. Aunque lo semejara, aquel ser non era humano. Demientre volaba, sacó una cimitarra.

Tira los dados y compara el resultado con tu puntuación de Racionalidad. Si el resultado es igual o inferior, pierdes I punto de Racionalidad; si además sacas números pares (por ejemplo, I y I, 2, y 2, etc.), pierdes otro punto más. Si el resultado es superior a tu Racionalidad, no pierdes ningún punto.

Pasa al I6.

75

Feríle en la mano et soltó la gumía. Estonces fincó la rodilla et rogóme que non le matara. Púsele el cuchillo en la garganta et preguntéle quién era et qué fazía allí. Comenzó a balbuzir en árabe, fingiendo non saber el castellano, mas sorprendíle respondiéndole en la su lengua, pues mi padre era moro et aprendiera el árabe en los viages que fize con él. Como non me plugiera la su razón, paréme a le sacar lo



que quería por la fuerza. Metíle los dedos en los sus ojos et díxele que había a selos sacar si non fablara. En tanto que la sangre brotó dellos, pidióme que le dexara. En cabo conseguí que fablara. Díxome que era criado de un señor moro que llegara a la cibdad dos días ha, que vino a queste al mesón et alquiló las dos estancias cabo del patio et mandóle salir a la plaza et atender a la llegada del jurado para le invitar a su estancia en el mesón. Mandóle después echar una poción que le diera en los barriles de vino de la taberna, cuyo efeto en quien la tomara es que faze olvidar todo lo acaescido en el día anterior a quando se duerme. Por ende el mesonero et otra gente non sabían nada del Diego. Mandóle en cabo se quedar en aquella estancia et vigilar que la poción fazía el efeto esperado. Mas non sabía do podía trovar al su señor, pues non selo dixiera por si le obligaban a hablar, como agora. A postremería dílo a los alguaciles de la plaza para que lo llevaran a la cárcel et fuera acusado de cómplice de assassinato, et fuyme a la morería para ver si podía pesquisar dó era el moro.

Pasa al 86.



—Ha un testigo en el patio que dize que veyó al Diego entrar en una estancia —dixe.

—¡A vueltas con el condenado Diego! —gritóme—. Vos dixeste que non lo vi ayer aquí, et retengo lo dicho. Déxame ya tranquilo.

—Vos dexaré tranquilo en tanto que haya las llaves de la estancia —dixe.

—Non he de darvos nada —dixo— si non me muestras una orden de registro del Concejo. Et cuyda lo que fazes, rapaz, que si non es guisado afrentar a un jurado, asaz menos al de San Nicolás.

Et dicha la amenaza, non tornó a me hablar.

Vuelve al 9.



Saqué presto el cuchillo del fajín et paréme a combatir a aquellos dos. Estonces uno dellos gritó para que recudiera quienquiera que estudiera tras la puerta, et comprendí la estupidez que acababa de cometer. Demientre encaraba al uno, el otro corrió a tapan la salida por si probaba fuyr. Otros cinc hombres aparecieron por el portal, con palos et cuchillos. Nada podía fazer contra tanta estocada, et en cabo alcanzóme una et siguiéronle a aquesta muchas más. Caý al suelo et cubríme instintivamente con los brazos, mas non sirvió de nada. Al tiempo que me anegaba en el dolor, el manto negro de la muerte iba cubriendo los mis ojos.

Requiescat In Pace



78

El Landre lanzaba estocadas como loco, mas en su desesperación descuyó la su guardia et assestéle una puñalada en la pierna. Retrocedió coxeando, però tornóse con más rabia que antes.

Sigue combatiendo. Debes utilizar la competencia de Cuchillos (esta vez sin penalización). Por cada fallo, pierdes 6 Puntos de Vida. Si vences, pasa al 15.

79

Fablé con una compaña de mercaderes que buscaban caballos fuertes para viajar al norte. Dixiéronme que eran allí ya el segundo día et habían alquiladas estancias en el mesón de la Alfalfa porque en tanto que llegaron a aqueste eran ocupadas las que ellos querían. Preguntéles si fueron en aqueste mesón a mediodía, que era la ora en que llegó el Diego. Como me contestaran que quedáronse allí todo el día, preguntéles por él, mas non recordaban nada. Nin siquiera eran enterados del lanceamiento. Mas como eran estrangeros et eran muy ocupados en el su negocio, crey que non sabían nada de los pleytos de la cibdad et dexéles.

Vuelve al 84.

80

Saqué los quince maravedís et mostrélos al Landre (*resta 15 maravedís de tus pertenencias*).

—Lo que vos debían de las Tafurerías —dixe.

—Ah —dixo él—. Però aqueesto era trabaxo para el Flaco —añadió, receloso. Expliquéle essora lo mesmo que a los deyuso, et quedóse pagado—.

Creo estonces que buscades el su galarcón.

Separó unas monedas que había a me entregar, mas rechazélas.

—Prefiero otro pago —díxele.

—¿Quál es? —preguntó con desconfianza.

—Información.

—Diz.

—Quiero saber quién ha matado al Diego.

—¿Por qué?



—Alguien ha de pagarme bien por selo dezir. Mas juro que non selo dizré si sodes vos el assessino et quedaré bien pagado con qualquier cosa que quisiedes me dar.

Pasa al 2.

81

El hombre era baxo et había unos ojos muy vivos. Apercebióse en seguida de que me acostaba a él, et paróse a me recevir.

Si vas vestido de alguacil, pasa al 94; si no, pasa al 40.

82

—Vos creo —dixe—. Però sé que el Diegazo murió atosigado.

—En tal caso —díxome—, si sodes seguro dello, vos dizré lo que pienso. El día que murió el Diegazo, fue visto con un señor moro. Non sé nin me interesan los negocios que había con él, mas es possible que viniera para se cobrar algo dél. Pues las compañías de poderosos nazarís non son normales en un jurado de Córdoba.

Si has entrado por la fuerza en la estancia del Landre, pasa al 67; si entraste de buenas maneras, pasa al 89.

83

Usé la llave que me diera la moza, pues non era guisado forzar la cerradura ante toda la gente del patio. Somo una messa baxa con adornos eran unos vassos que olían a vino. Habían apartada la cama para fazer más espacio. Ayuntárase mucha gente en aquella estancia.

Vuelve al 120.



84

Fuy al patio, el lugar do más gente era. Allí los tratantes fazían negocio con los sus caballos, que mostraban a todo aquel que buscara montura. El más barato, un jumento triste et desgarrado, valía non menos de quinientos maravedís. A un cabo era un pozo al que recudía una moza desde la taberna con un cubo para lo llenar de agua et tornábase adentro. Veýase desde allí la planta superior, guarecida por una barandilla de madera.

Pregunté a la gente del patio si veyera allí al Diego el día anterior, mas non sabían nada.

Si deseas seguir intentándolo, pasa al 79 o al 98. Si no vas vestido de alguacil, puedes ir también al 107.

Si quieres hablar con la moza que acude al pozo a por agua, pasa al 29.

Si quieres ir a otro sitio, vuelve al 120.



85

El fideputa era rápido como un gato, et probó a se revolver en tanto que le trabé en pos, mas nada pudo fazer et arrastréle al fondo del callejón, et allí ya doblegado le apreté el cuchillo so la garganta.

— Escucha, rata asquerosa —susurréle al oído—, como non seades obedient habedes de echar más sangre que un cerdo en San Martín, tal que escúchame bien porque non he de repetillo: ¿trabaxades para el Landre?

Haz una tirada de Tormento. Si tienes éxito, pasa al 100; si no, pasa al 59.



Nota: En esta parte de la aventura, Pedro Puñadas se viste de alguacil, por lo que si no llevabas la indumentaria, has de saber que vuelves a llevar el peto y la lanza.

Fuyme derecho a buscar al que dezíamos el Butre, un frenero moro al que los alguaciles conosciámos bien, pues hablaba de lo que se avenía entre los moros de la cibdad por se ganar unos dineros. Como era traydor a los suyos, para non le descubrir, siempre mandábamos a un mozalbate para que le llevara un paño blanco, que era la señal, et essora recudíamos a un solar abandonado de la collación de San Juan. Fize todo aquello et fuyme al lugar, con la esperanza de que sopiera me dezir algo del señor moro del que sospechaba.

Como fuera luenga la espera, sentéme en una piedra dentro del edificio et perdióse mi seso en cogitaciones et acordéme del mi padre, que tan bien era moro. Quísome dexar en la morería quando había cinco años, mas non trovó nadi que me quisiera acoger, pues era sabido que era fijo de ramera christiana. Por ende hube de me criar con madre, que non me quería. Quando contaba doze años fuy a Garnatha con mi padre, que era mercader de paños, et a la sazón aprendí el árabe. Mas era yo grand carga para él, et tornóse a Córdova para me conseguir el trabaxo de alguacil. Semejábame grand la su amistad con el Diego, pues siempre que venía a Córdova le visitaba.

Haz una tirada de Escuchar. Si tienes éxito, pasa al 109; si no, pasa al 93.

—¡Evohé! —gritó adesora uno de los que eran en la messa, señalándome—. ¡Helo visto! ¡Sacad ese dado que habedes ascondido!

Probé me escusar, mas trabáronme entre todos et escodriñáronme fasta que trovaron los dados con los que fiziera fullería. Essora començaron a golpearme et quitáronme todo lo que llevaba, et en cabo echáronme fuera et dixiéronme que non tornara nunca más. Quedé muy maltrecho por aquello (*réstate 5 Puntos de Vida*), mas pude me levantar por el mi pie. Por mi fe que había a tornar allí vestido de alguacil



por meter a toda aquella escoria en la cárcel, mas fortuna habían que agora era ocupado en otro pleytos.

Borra todas tus pertenencias. Si sigues vivo, vuelve al 62, pero no puedes volver a entrar en la timba.

88

Púseme contra la puerta de la tercera estancia.

Si quieres intentar escuchar detrás de la puerta, haz una tirada de Escuchar; si tienes éxito, pasa al 112.

Si tienes un juego de ganzúas y quieres intentar abrirla, haz una tirada de Destreza; si tienes éxito, pasa al 30.

Si no pasas ninguna de las tiradas, vuelve al 62.



89

—Non puedo dezirvos más —dixo.

—Bástame con lo que me habedes dicho —concluí, et fuyme para fuera.

Si has conseguido alguna información más tras tu visita al cubil del Landre, pasa al 48.

Si estás como al principio, pasa al 39.

90

Conseguí me encaramar a la ventana et impulsarme adentro. Saqué presto el cuchillo antes siquiera de veer lo que era allí dentro.

Si te has anunciado como alguacil en cualquiera de las habitaciones durante la aventura, pasa al 19; si no, pasa al 37.



91

Caté los dados et atentélos. Percatéme que eran cargados (*apunta en tus pertenencias unos Dados Trucados*).

Vuelve al 43.

92

El pequeño edificio era una ferrería. Allí trabaxaba un ferrero en ferrar los caballos et fazer et enmendar los arreos de los clientes que recudían al mesón. Non sabía nada del Diego nin le había visto en el mesón el dia anterior, pues passaba el día dentro faziendo la su labor.

Vuelve al 120.

93

Adesora sentí un grand golpe en la pierna que fizome estallar de dolor. Había una flecha fixada en el muslo (*pierdes 6 Puntos de Vida*). Cayó al suelo pressa del sofrimiento, et essora alcancé a veer la sombra de un arquero que se movía en la planta superior del edificio.

Si tienes un cuchillo, pasa al 35; si no, pasa al 74.

94

Catéle un instante et preguntéle qué negocios había él allí.
—So llegado a la taberna por mercar un caballo —explicóme—. Atiendo al vendedor.

Haz una tirada de Empatía. Si tienes éxito, pasa al 4; si no, pasa al 36.

95

Baxé de cabo al Portillo de Corvache et entré en la concurrida Plaza del Potro. Dezían tal a aquesta plaza porque se veían en ella muchas cuadras que mostraban caballos et yeguas et potros que se vendían, pero eran tan bien tenerías do los menestrales sacaban al sol los cueros dorados ya labrados et pintados, fixados en grandes tablas, et ferrerías et armerías et muchos mesones et hospederías. Et por ello atestaban la



plaza toda classe de gente: tratantes de ganado, mercaderes, soldados et viageros, sin oblidar los rufianes, que se mexclaban entre las gentes onradas por sacar partido de los sus negocios et las sus bolsas, et las putas, que tan bien era allí mancebía. Metíme entre toda aquella barahúnda et busqué alguno de mis conocidos para le preguntar. Trové estonces a Antonio, a un cabo de la plaza, muy quieto et vigilante, fa-ziendo la su ronda, et dezíale ronda por le dezir algo, pues non era gui-sado se adentrar en aquel mar de cuerpos sudorosos, do nada se podía veer et poco movimiento se fazía por más que se empellara. Díxome el amigo alguacil que veyó entrar al jurado en el mesón de las Trenas, et allá que me fuy.

Pasa al 120.



96

La casa del Butre era en la collación de San Andrés, a poca andadura del Portillo de la Fuenseca, contra la muralla que partía la villa et la axerquía. Los alguaciles nunca íbamos allí por non le delatar, mas era aquesta razón de fuerza mayor. En tanto que llegué receví mala seña, pues trové abierta la puerta. Entré con la mi lanza bien parada para cualquier cosa. El silencio era sepulcral. Vi essora las piernas de un cuerpo que sobresalía de una puerta, tirado en el suelo. Acostéme con mucho sigilo cabo del cuerpo. Salté estonces para me parar contra la puerta. Vi el resto: era el Butre, muerto et desangrado. Tras él, una muger árabe con una cimitarra ensangrentada, era sentada somo una cama et leía un pergamino. Non llevaba velo como solían las musulmanas, sino armadura et ropas de hombre, et el su pelo era corto.

Levantóse presto en tanto que me veyó et alzó la su arma para se defender. Paréme a le atacar, mas veyó ella que era un alguacil et pidióme que le escuchara. Cuydé que aquello fuera un arte para me engañar, mas envaynó la su arma para me dar confianza. Todavía creya que era secuaz del moro a quien iba buscando, por lo qual non dexé de le apuntar con la lanza fasta mucho depués que empezara a fablar. Me dixo quién era el moro al que buscaba: dezíanle Omar al-Sindibad, et viniere a Córdoba con el mester de assessinar a todos los que passaban informes de Garnatha et a quienes los recevían. Su enlace era el Butre, que sopiera se fingir amigo de los christianos dándoles informes acerca de los moros de la cibdad, que en verdad eran falsos. El Butre había escripta una lista de todos los traydores a Garnatha et a quienes daban las nuevas, la qual recibiera de a Omar. Tendióme el pergamino, et leí allí el nombre de Diego de los Ríos. El Diegazo recibía nuevas de un moro de Garnatha et por tal fuera assassinado por Omar. Quando vi el nombre de Yusuf ibn-Rasiq, tornóse paladino tanto el pleyto en que andaba como mi passado: pues aqueste era mi padre. Por aquesta causa siempre iba a veer al Diego quando venía a la cibdad; et de tan amigo que era dél, fizome el Diego alguacil. Omar usara del nombre del mi padre para se acostar al jurado et le atosigar fáclmiente. Essora me apercebí de la gravedad daquello: ¡mi padre era en la lista! Díxome la muger que quizás había tiempo todavía de salvar de la muerte a los hombres de la lista que non eran en Córdoba, pues Omar diera los nombres al Butre el día anterior. Mas Yusuf había de ser uno de los primeros en perecer, pues daríale aviso las nuevas de la muerte del jurado, et ende Omar había de obrar con presteza. Preguntéle estonces a la muger quién era ella. Solamiente me dixo que le dezían Fátima, et que había a me acorrer en el negocio por vengar la muerte de la su familia. Ayna había a saber del periglo que corriera ella tan bien por causa daquel Omar.

Pasa al III.



97

—¡Abrid la puerta, en nombre del Concejo! —grité—. ¡Abrid o daos presso! —insistí, mas todo fue en vano.

Quise abrir la puerta a patadas, mas non pude. Quienquiera que fuera dentro la había atrancada.

Vuelve al 62.

98

Preguntéle a un tratante que vendía tres potrillos, al que dezían Ricardo. Era de la cibdad et conocía al Diego.

—Vile entrar ayer en aquella estancia —dixo, señalando el edificio del fondo del mesón, contra la puerta de la izquierda—, con los alcaldes et el alguacil mayor. Mas non sé nada más, pues fuyme poco después del mesón, que quería conseguir buen sitio para veer el lanceamiento. El pobre hombre hubo de beber asaz, pues vi cómo cayó del su caballo, muy floxo et quasi dormido.

Si has hablado con el mesonero, pasa al 116; si no, vuelve al 84.

99

El tiro fue certero: fixóse la foja en el su vientre et oyó un gruñido, mas con espanto vi que se arrancaba el cuchillo et tirábalo al suelo con rabia (*borra el cuchillo de tus pertenencias*).

Pasa al 74.

100

Soltó un bufido et aprestóse a hablar. Dixo ser el Flaco, et reconoció que el Landre era su mayoral. Describiólo como hombre pequeño pero rezio, vestido con peto et con cimitarra al cinto, de rostro fácil-miente reconocible por una profunda cicatriz en la mejilla. Non sabía nada del assassinato del Diegazo, pero diome valioso informe acerca del Landre, que habría de ser útil después, porque supe que le mandara sacar quince maravedís por la fuerza a un tipo que perdiera una apuesta con él en una partida de tablas que jugó en el mesón de las Tafurerías.



Solamiente llevaba un cuchillo et tres maravedís (*apúntatelos si quieres en tu hoja de personaje*). Propinóle una calabazada en la cabeza para que perdiera el conocimiento et encaminéme de cabo a la Magdalena en busca del Landre.

Era la ora para me adentrar en el cubil del Landre. Podía lo fazer de dos guisas: presentarme en el edificio fingiendo ser un golfín que le buscaba para le dar parte (*pasa al 27*), o entrar sin que nadi me veyera para le trabar de sorpresa. (*pasa al 8*)

I01

Cuchillo: 10 maravedís.

Diez varas de cuerda: 5 maravedís

Tres antorchas: 1 maravedí

Juego de ganzúas: 40 maravedís

Anota los objetos comprados en tus posesiones y réstate la cantidad correspondiente de maravedís. Cuando hayas realizado las transacciones, vuelve al I20.

I02

Poco a poco, con grand cuydado, fuý avanzando trabando con las manos fasta que llegué al punto de partida et pude en cabo respirar tranquilo. Asaz cercana hubiera la muerte para saber que non había de probar de cabo aquella locura.

Puedes intentar entrar por la puerta haciéndote pasar por golfín, si aún no lo has intentado (pasa al 27)

O marcharte e intentar indagar en tierra firme sobre lo que hizo el jurado el día de su muerte. (pasa al 38)

I03

Alguna porrada le dixe, que adesora mudó la su faz, tornóse a la taberna et non regressó al pozo.

Vuelve al 84, pero de ahora en adelante no tienes opción de hablar con la muchacha.



I04

Fixé la mi razón de cabo en el tono de su piel. Non era exactamiente pálido, sino amarillento. Perdíme unos instantes en cogitaciones acerca de tal causa, mas non podía trovar ninguna, pues non era conocedor de la sciencia médica. Conoscía, por fortuna, un alfajeme que ofrecía servicio en la plaza de San Salvador muchos años ha (o quizás debiera dezir por desgracia, que jamás conocí mayor dolor nin vi más sangre que cuando me sacó una muela siendo yo mozuelo), et como era hombre que había tratadas todo tipo de dolencias, quizás sabría me dar respuesta.

Pasa al 33.

I05

Abrí la ventana. Veýase desde ella la calle del adarve et el río. Los golfinos empezaban a recudir allí. Apercebíme de unas agarraderas que eran en el muro, entre las ventanas daquesta estancia et la tercera, por las cuales podía se llegar tanto a la ventana de la tercera estancia, que era abierta, como ayuso a la calle del adarve. Mas llegar por ellas a la otra ventana non era cosa fácil, pues grand riesgo había de caer al vacío et trovar la muerte.

Si quieres intentar llegar a la tercera ventana usando las agarraderas, haz una tirada de Destreza +1. Si tienes éxito, pasa al 90; si no, pasa al 12.

Si tienes una cuerda y una lanza, pasa al 47.

Si no quieres intentarlo, vuelve al 62.

I06

Comencé a assechalle por las tortuosas calles de San Lorenzo, mas debí ser poco coydadoso, porque aceleró el passo et perdíle de vista. Desistí, pues non era aquel lugar guisado para buscar a nadi, que podía me atender un cuchillo tras cualquier esquina, et tornéme para la Magdalena.

Non podía perder más tiempo, tal que cogité en qué guisa podía adentrarme en el cubil del Landre. Podía fazello de dos guisas: presen-



tarme en el edificio fingiendo ser un golfín que le buscaba para le dar parte (*pasa al 27*), o entrar sin que nadi me veyera para traballe por sorpresa. (*pasa al 8*)

I07

Vi estonces a dos hombres que pleyteaban acerca de un caballo, et después de muchas riñas se fue el propietario et dexó al otro en su cabo. Acostéme a él por le preguntar acerca de lo acaescido.

—Probaba a recobrar el mi caballo —explicóme—, que vendí ayer a ese hombre.

—¿Por qué, si la venta fue legítima? —preguntéle.

—Perdí todo el mi dinero jugando a los dados —dixo—. Quería lo revender para sacalle mayor dinero et pagalle tal la su parte et ganar algo para mí.

El juego era a la sazón vedado en la cibdad por orden del Concejo, mas jugábase por doquier a escondidas. Preguntéle dó jugara, mas non quería lo dezir.

Haz una tirada de Sobornar; por cada 3 maravedíes que le ofrezcas, suma 1 punto a la característica antes de realizar la tirada. Si tienes éxito, pasa al 71; si no, vuelve al 84.



I08

Abríla con la llave que me diera la moza, pues non podía la forzar con toda la gente del patio vigilando. El ayre de dentro era cargado; mucha gente debió dormir allí aquella noche. Todos los enseres eran colocados contra la pared. Somo una grand messa grand vi un mortero et varias escudillas, llenas de restos de sustancias. Parecía que las usaran para cocinar algo.

Haz una tirada de Cultura; si tienes éxito, pasa al 66; si no, vuelve al 120.



I09

Adesora, en medio del silencio, oy como si se tensara una cuerda. Estonces vi una sombra en la planta superior. ¡Era un arquero que me apuntaba! Corrí para me guarecer de la flecha.

Haz una tirada de Correr; si tienes éxito, pasa al 6; si no, pasa al 28.

II0

Estrañóme asaz aquello. ¿Cómo, siendo aquel el dueño del mesón, non recordaba si fue allí el Diego? Mas non podía saber si probaba a me ocultar alguna cosa, et por qué lo fiziera.

Si tienes alguna prueba de que efectivamente Diego estuvo en el mesón, pasa al 76 si vas vestido de alguacil, o al 53 si vas de paisano. De lo contrario, vuelve al 9.

III

Empuxé la puerta de la viuda. Abrióme la muger et catóme con una lux de esperanza en los sus ojos.

—Sé quién es el assessino del vuestro Diego —díxele—. Es fuera del vuestro alcance, pues es moro et ya partió de Córdoba. Mas quien provocó la su muerte fue tan bien assessinado, pues diole el su nombre al assessino, con el nombre de mi padre. Yusuf passaba informes secretos al vuestro esposo, por ello lo mataron, et por ello quieren matar al mi padre. Mas agora parto a Garnatha para le guarecer, et si para ello he de matar al assessino del Diego, habré de fazello.

Oyóme la viuda muy serena, et en cabo díxome, con rabia incontinida en la su voz:

—Rezo por que Dios ponga a ese fideputa ante vos.

—Dios... —dixe—. Dios non ha lugar en aquestos pleytos.

Finis



II2

Fixé el mi oýdo a la puerta. Al rato escuché unos ruydos adentro, como de alguien que arrastraba los pies et movíase por la estancia. Llamé entonces a la puerta por veer quién era allí et preguntalle si veyera al Diego el día anterior, mas non contestaba nin abría.

Si vas vestido de alguacil y quieres usar el poder de tu autoridad, pasa al 97.

Si tienes un juego de ganzúas y quieres intentar abrir la puerta con ellas, haz una tirada de Destreza y pasa al 30 si tienes éxito.

Si no quieres hacer nada de esto, vuelve al 62.

II3

¡Válame Dios, cómo se defendió el fideputa! Abalanzéme a él con suma rapidez, pero desembarazóse de mí con la agilidad de un gato, propinóme un codazo en el vientre que me dexó doblado (*réstate I Punto de Vida*) et salió corriendo como alma que lleva el diablo, et aquello porque non sabría cuántos le atacaban, que nin siquiera me veyó et si lo hubiera sabido seguro que me habría rebanado el pescuezo. En tanto que me respuse, desfize el camino et tornéme a la plaza de la Magdalena.

Puse dexas los rodeos et ir directo al negocio.

O bien me presentaba en el edificio fingiendo ser un golfín que buscaba al Landre (*pasa al 27*), o bien probaba a entrar sin que nadi me veyera para trabar al Landre de sorpresa. (*pasa al 8*)

II4

Passó la foja cabo dél, mas perdióse en la oscuridad sin le ferir (*borra el cuchillo de tus pertenencias*).

Pasa al 74.



II5

—¡Agora fuera daquí! —gritóme, et diome tal empellón que quasi salgo volando por la puerta.

Llenéme de frustración al veer que el desembolso non sirviera para nada.

Estonces me entraron ganas de emprendellas a cuchillazos con aquellos dos. (*pasa al 77*)

Aunque todavía quedaba la posibilidad de entrar en la casa sin que se dieran cuenta. (*pasa al 8*)

II6

—El señor don Juan dize que non veyó aquí ayer al Diego —díxele.

—Pues yo vile recevir al Diego et la su compañía en la puerta antes que se metieran en la estancia —contestóme.

Algo estraño acaecía allí. El mesonero había de explicarme aquello, pues ya non creya en la su falta de remembranza.

Vuelve al 84.



II7

—¿Qué faziedes en aquesta estancia? —preguntéle al que abrió sin le dar tiempo a hablar—. ¿Por qué tanto ruydo?

—Non es nada —dixo, sin abrir todavía—, solamiente una compañía de amigos.

—Abrid la puerta —ordené, con la auctoridad que me daba el Concejo. Obedecióme el hombre et passé adentro. Dentro eran onze hombres que me cataban, algunos desafiantes, otros con el miedo que provoca la justizia en quien es o fue alguna vegada contrario a ella. Bebían unos sentados et otros de pie cabo de unas messas levantadas con caballetes. Aunque la mayoría eran gente de la cibdad, non sabían nada del Diego, solamiente que muriera en el lanceamiento, mas como non fuera



allí el día de antes non le habían visto en el mesón. Quizás fazían mal o quizás non, mas non quería me curar daquello, pues era yo en otros menesteres, et fuyme dallí.

Vuelve al 62.

II8

Plúgole lo que le dezía, et por ello se sonrisaba. Iba et tornaba muchas vezes al pozo por me veer et fablar, et en cabo pude la convencer que me truxiera la llave de una estancia. Essora sope que era una puta, pues díxome que había de le dar veýnte maravedís. Allegué con ella en le dar diez primero et diez depués, et en elegir yo la estancia.

Si tienes 10 maravedís, réstalos de tus petenencias y elige de qué estancia quieres la llave (18, 51 y 73 son las que están libres). Apunta la llave en tu hoja de personaje. Si no puedes pagarle, no vuelve a dirigirte la palabra hasta que puedas pagarle.

Vuelve al 84.



II9

Hurgué con la punta del cuchillo en la cerradura fasta que cedió. Abrí estonces el arcón con coyddado de que non cruxiera, et trové en él cient maravedís entre muchas baratijas. Imaginé que aquello era con lo que el Landre pagaba a sus secuaces (*anota los cien maravedís en tu bolsa si te los quedas*).

Salíme de cabo a la cornisa para avanzar a la siguiente ventana.

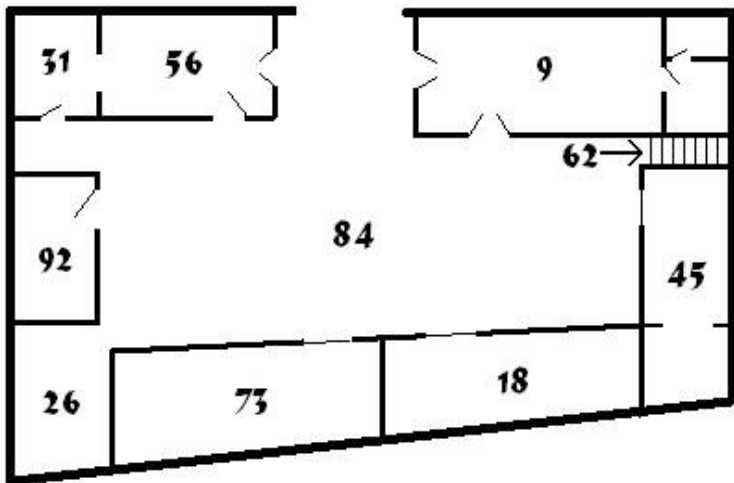
Haz una tirada de Destreza +4. Si tienes éxito, pasa al 32; si fallas, pasa al 13.



El mesón de las Trenas era muy conocido en la cibdad. Dezíanle tal por ser su dueño el señor Juan Ruyz de las Trenas, et recudían allí muchos tratantes de caballos para beber et folgar et fazer negocio. Conoscía al dueño por ser jurado de San Nicolás de la Axerquía, mas nunca antes entrara en el su mesón. En tanto que llegué allí, después de un buen rato de avanzar a empellones entre gentes et animalias, paré-me a pesquisar acerca del Diegazo.

*Nota: Se presenta a continuación un plano del mesón de las Trenas. Puedes moverte libremente por el mesón; para ello, lee el párrafo correspondiente al lugar que desees visitar. Además, mientras estés en el mesón, puedes volver a la Plaza del Potro para comprar cualquier material que necesites (pasa al **101** para ver los productos disponibles). Si no encuentras ninguna pista en el mesón, pasa al **39**.*

Mesón de las Trenas



PUNTOS DE APRENDIZAJE

Por descubrir al asesino de Diego, ganas 9 puntos de aprendizaje para mejorar tus competencias.

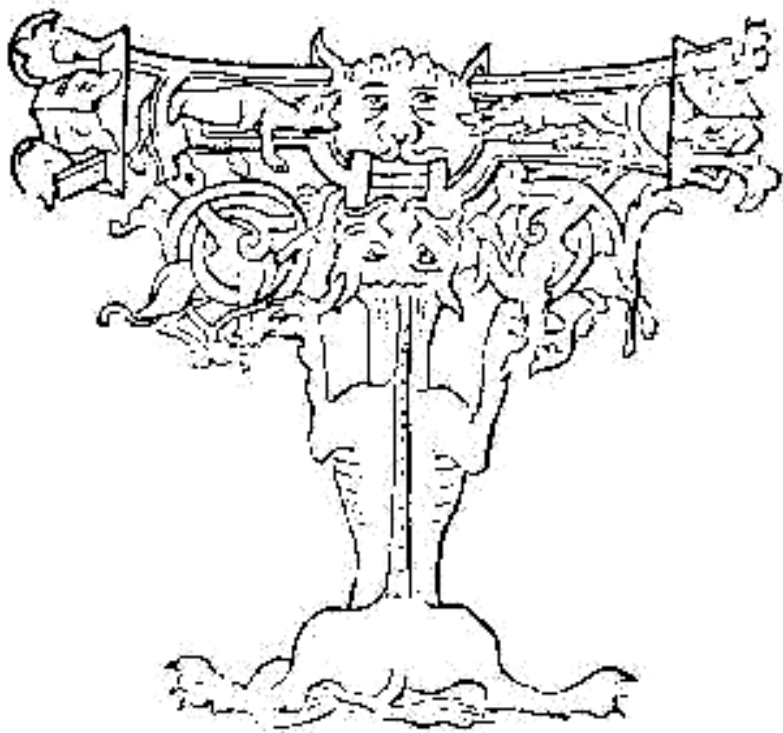
Si has lanzado algún cuchillo, puedes adquirir la competencia de Lanzar (párrafo 6).

Si has abierto alguna puerta o algún cofre con unas ganzúas, puedes adquirir la competencia de Mecanismos (párrafos 43, 51, 88, 112).

Si te has hecho pasar por alguien que no eres, puedes adquirir la competencia de Disfrazarse (párrafo 27).

Si has cortejado a alguna f  mina, puedes adquirir la competencia de Seducci  n (p  rrafo 29).

Si has reconocido sustancias minerales, puedes adquirir la competencia de Conocimiento Mineral (p  rrafo 108).



CAPITVLVM II

Eres Fátima ibn-Harum, una al-mogauar granadina que hace la guerra por su cuenta al reino castellano, hostigando a los pueblos y fortalezas fronterizas y actuando como contrapartida a los pardos cristianos, que saquean territorio granadino. Fátima tiene un carácter y una historia personal que irás descubriendo a medida que leas, pero antes debes decidir algunas cosas sobre ella. Configura todas sus características según las reglas teniendo en cuenta lo siguiente:

Característica Principal: Destreza.

Competencias: Descubrir, Mando, Escuchar, Lanzar, Rastrear, Sigilo, Sobornar, Tormento, Espadas, Cuchillos.

Pertenencias: Fátima comienza la aventura con una cimitarra, un cuchillo, un escudo y una loriga, que le protege absorbiendo 2 puntos de daño. Dispone además de 40 dirhems y una mochila donde puede guardar los objetos que encuentre. Ten en cuenta, no obstante, que no se pueden guardar escudos ni armaduras en la mochila, y que solo puedes llevar al mismo tiempo un máximo de dos armas, un escudo y una armadura.

Nota: Recuerda cómo se usa el escudo en combate y haz buen uso de él, lo vas a necesitar. No es aconsejable emprender esta aventura con menos de 13 Puntos de Vida; si sacas menos, vuelve a tirar los dados.



I

Era yo en nuestras tierras de Iznájar, cruzando fierros con los hombres. Tiempo ha que non reýan nin fazían burla de mí, pues mostráranles en nuestras correrías que non era muger, si non instrumento de Alláh, como ellos eran, et podía matar et morir a fierro como cualquier otro. Mas tiempo ha tan bien que dexé de servir a Alláh para me servir a mí misma, pues aunque tardé en lo reconocer, desque empuñé la cimitarra siempre luché por mí mesma, por mostrar que so poderosa de fazer cualquier cosa. Et non siento remordimiento por ello, que sirviéndome a mí mesma et mostrando la mi valía sirvo a Alláh mayor que nadi.

En esas era cuando llegó Muhammad con nuevas de la frontera.

—¡La Barbuda! —gritaba—. ¡Ya ha llegado!

Dezíamos tal al maestre de Alcántara, Martín Yáñez de la Barbuda, por fazer burla dél. El maestre comenzara una cruzada personal, desoyendo al rey et los nobles caballeros castellanos que probaran a le convencer de la locura que había a fazer. Pues el muy pomposo pretendía se cobrar el regno de Garnatha para los christianos con un puñado de hombres, seguro de que su Dios le guarecería et había de adozille a la victoria. Et tan seguro era, que mandó dos escuderos a Garnatha para le dezir al rey que se diese por perdido si non declaraba que el Dios christiano era el único verdadero, pues recudiría para le derrotar en batalla. Dezían que un frayle que iba con él era quien le metiera en la cabeza todas aquellas porradas; et la Barbuda, que era igual de valiente que imprudente, veyóse prendido en la llama de la locura por aqueste fraylecillo con ayres de grandeza, que se creyendo aquel Papa le susurraba al oýdo aquello de “Dios lo quiere”. Grand había de ser la caída, et queríamos ser allí cuando aviniese por ver si algo podíamos nos llevar de los sus despojos.

Essora vestimos las nuestras armas et armaduras et montamos nuestros caballos para ir a la torre de Exea, que era lugar al qual adozía, segund veyó Muhammad.

Mi hermano Alí quedóse en Iznájar con la escusa de non desguarecer las nuestras tierras et curar de las mugeres et los fijos suyos et de los otros al—mogawar. Desque se casó et nació la su fija, non fuera el mesmo dantes. Su esposa supo le convencer de que non fuera a las algaradas et se dedicara a la venta de caballos, como el nuestro padre.





Algunos de los hombres iban con él a Córdoba en épocas más tranquilas, para vender allí lo que saqueaban. Despedíme dél et de padre antes de marchar; mi cuñada, como solía fazer, ascondiérase en la su casa con mi sobrina, porque non quería que ella me veyera ataviada daquela guisa, por non seguir el mi enxiemplo.

—Fija mía —díxome el mi anciano padre—, habed mucho cuydado. Seméjame ese christiano un loco muy perigloso et poderoso de cualquier cosa.

—Padre —contestéle, probando a le calmar—, Alláh va conmigo et me guarece.

—Alláh guarece siempre a los prudentes —replicóme—. Non lo oblides. Assentí et fuyme tras la compañía de guerreros que se habían ya tornados mis hermanos depués de tantas cabalgadas, mas el mío legítimo catóme con un brillo de nostalgia en los sus ojos, quizás pensando en los tiempos en que cabalgó conmigo en su magnífico corcel sembrando el terror entre los infieles.

Nota: Dispones de una loriga que absorbe 2 puntos del daño que te causen en cada golpe, pero resulta un poco incómoda: mientras la lleves puesta, pierdes 1 punto de Destreza, y por tanto todas las competencias que se benefician de esta característica también lo pierden. Decide si quieres llevarla, y pasa al 77.

2

La gente atendía su vegada en fila tras los puestos de los cambistas, que se frotaban las manos por la numerosa clientela que a ellos recudía. Era grand desorden en sus messas, con un revoltijo de monedas, balanzas, pessos, fojas entintadas, cálamos et tinteros, et el constante sonido metálico del oro, la plata et el cobre entrechocando en la maderera et en sus bolsas repletas.

Si tienes aún los 30 dirhems con los que empezaste la aventura, el cambista te entrega a cambio de ellos 45 maravedíes, de los cuales se queda 5 por los servicios prestados (haz los ajustes necesarios en tus Pertenencias y apunta los 40 maravedíes).

Vuelve al 32 o pasa al 132 y elige una nueva localización en el mapa.

3

Acostéme a unos rapazes que fablaban sentados como sus mantas so un soportal. Díxeles que había a les dar unos maravedís si pesquisaban acerca de Yabiz ibn—Mubarak. Presto comenzaron a regatear el precio. Dixéronme que non habían a lo fazer por menos de ocho maravedís.

Si es la primera vez que hablas con los manteles y no has sido advertido contra ellos por ningún rumor, haz una tirada de Percepción +2; si tienes éxito, pasa al 126, si no, pasa al 85. Si has sido advertido, sigue leyendo.

Si quieres llegar a un acuerdo con ellos, haz una tirada de Sobornar, restando antes tantos puntos a la competencia como los maravedís de menos que quieras darles (por ejemplo, si quieres darles 6 maravedís, debes hacer una tirada de Sobornar -2) y pasa al 91.

Si vienes a comprobar si han averiguado algo (solo si ya les has pagado), pasa al 37.

También puedes volver a la plaza (pasa al 19) o irte de allí (pasa al 132 y elige otra localización en el mapa).

4

Mas solamiente era un pobre ciego que andaba por allí apoyado en su bastón. Franqueéle el passo et salí a un lugar más soleado.

Pasa al 132 y elige otra localización en el mapa.

5

Non pude me guarecer de la saeta, que fincóse en mi pierna (*pierdes 8 Puntos de Vida*). Grité de dolor, et arranquéme la saeta con grand lazería demiente el hombre cargaba otra. Mas la ira me dio fuerzas para caminar, et aunque fuera coxeando, corrí a do él staba. Catóme espantado et dexó lo que fazía para se asconder en una estancia. La puerta se cerró tras él con un sonido de cerrojos.

Si aún estás con vida, pasa al 60.



6

El filo bebió la sangre de mi carne dolorosamente lazerada, mas non quedó pagado della (*pierdes 7 Puntos de Vida*). Pude en cabo trabar mi arma por me guarecer de la bestia que me acometía sin folgura. Oya el planto de Zohra a mi espalda, et aquello dióme fuerzas para me cobrar et afrentar al que habría de matalla si me mataba a mí.

Pasa al 103.

7

Logramos nos adelantar como los caballos, mas comenzaron a nos arrojar lanzas et saetas.

Haz una tirada de Suerte +2. Si tienes éxito, pasa al 58; si no, pasa al 71.



8

El muy cobarde probó a quedar al lado siniestro para se cobrar ventaja de su arma, que era más luenga que la mía. Mas para desfazer aquesta ventaja alzéme como la mi montura por quedar más alta que él et le acometer ayuso, pues en tal guisa era difícil para él se guarecer con la lanza.

Debes combatir contra este jinete. Usa tu competencia de Espadas. Por cada golpe que recibas, pierdes 6 Puntos de Vida. Cuando consigas golpearle, pasa al 59.



9

Hube un sueño muy inquieto. Despertéme de ligero en tanto que los hombres comenzaron a gritar. Era plena noche et el fuego de la foguera ya era extinto. Palpé con las manos en la escuridad fasta que salí de la tienda. Venía uno corriendo desde el árbol de los captivos.

—¡Se escapa! —gritaba—. ¡Ha matado a Habus!

Aduxíme presto a do staban los caballos, mas llegué tarde. El captivo barbado montaba ya un caballo et se aprestaba a foyr. Pero antes, cáto-me fixamiente et me dixo:

—Pardios, que habedes a acordaros de don Juan de Villegas, puta mora.

Et fuese con el mesmo odio que le diera fuerzas para foyr del su captiverio, et quedé yo con otra amenaza más de cuantas me lanzaran antes guerreros como él.

Enfurecidos por la muerte de Habus, los hombres degollaron a los demás captivos. A primora, levantamos las tiendas et nos paramos a andar la jornada que nos partía de Iznájar.

Pasa al 100.

10

Entré a un mesón que dezían de las Tafurerías, porque allí se jugaba a todas oras, aunque el juego era vedado en la cibdad. Era poca gente en el patio, pues quasi todos eran en la taberna faziendo sonar los dados. Algunos mercaderes alojábanse en el mesón et el mesonero les alquilaba estancias que daban a la calle para que pudieran exponer en ellas su género. Pero Yabiz non era allí, nin nadi lo conocía.

Si quieres pedir algo en la taberna y quédate un rato para escuchar algún rumor, réstate 3 maravedíes y pasa al 53.

Si no, debes volver a la plaza. (pasa al 92)



II

En tanto que puse un pie como el primer escalón, un hombre apareció assuso con una ballesta. Llevaba espessa barba morena et catábame con crueza. Salté a un lado para evitar la saeta que me disparó, la qual fincóse en el suelo sin me trovar.

—¡Matalda! —gritó el hombre desde el otro cabo de la escalera, et esso-
ra salieron dos grandes esclavos dentre la espessura, blandiendo afiladas
cimitarras.

Debes combatir contra los dos esclavos. Resta 2 puntos a la competencia que uses para luchar. Por cada golpe que recibas, pierdes 7 Puntos de Vida. Debes golpear tres veces si no tienes armas, dos si usas cuchillo o bastón, o una si usas otra arma. Cuando lo hagas, pasa al 120.

12

Pasé por la calle catando todas las botas et zapatos que se mostraban, colocados en el suelo o en una tablas a una vara de altura por que todos los pudieran veer. Catábanse asaz los chapines et alcorques, mas mercábanse poco, pues eran aquellos los zapatos altos que dexaban libres de inmundicia los pies de los pudientes, et como tales, solamiente ellos podían mercallos, pues tan caros eran. Ningún zapatero supo me dezir quién era Yabiz.

Vuelve al 51.

13

El ballestero seme acostó lentamiente, con una sonrisa macabra en los sus labios. Alzó la ballesta cargada con exasperante parsimonia. Alzó una mano, impotente, pidiendo clemencia, mas non a él, si non a Al-láh, desseando con todas mis fuerzas que me diera la oportunidad de me levantar et me afrentar a los enemigos. Mas otro impacto perforó el mi pecho et sumergíme en el oscuro et eterno sueño de la muerte.

Requiescat In Pace



I4

Fallé un soldado cayó del caballo que todavía se guarecía con la su lanza, foyendo de todos los caballos que sele acostaban. Et como toda la valentía que hubiera como el su caballo la perdiera como la tierra, puse le matar por que non hubiera a se curar más cobardemente por la su vida.



Combate contra el soldado:

Si luchas desde un caballo con un arma más grande que un cuchillo, suma +2 a la competencia que uses para luchar.

Por cada golpe suyo pierdes 6 Puntos de Vida.

Para vencerle, debes golpearle:

—3 veces si no tienes armas.

—2 veces si usas un cuchillo.

—1 sola vez si usas cualquier otra arma.

Si le vences, pasa al I29.



I5

Si has tenido éxito en la tirada de Sobornar y has ofrecido al menos 8 maravedíes, el tendero acepta el dinero; si ofreciste menos de 8, el tendero te exige como mínimo 8 maravedíes.

Si has fallado la tirada, pero has ofrecido al menos 16 maravedíes, el tendero te pide 4 más; si has ofrecido menos de 16 maravedíes, te pide el doble de lo que le has ofrecido (hasta un mínimo de 16).

Si puedes pagarle, pasa al I12; si no, vuelve al 92 o pasa al I32 y elige otra localización en el mapa.

I6

Como tantos otros, el bravo guerrero murió con sorpresa todavía en la su faz. Cuando le veyeron caer todos los demás christianos, la dubda comenzó a les vencer. Ya non luchaban con tanto ardor et rabia, si non que se guarecían et probaban a foyr. En cabo sentí que podíamos les vencer.

Si no tienes ya dos armas, puedes quedarte la espada del líder cristiano. Pasa al 50, pero cuando hagas la tirada que te ordena ese párrafo, cuenta la muerte del adversario al que acabas de vencer como la de tres hombres juntos.

I7

El hombre disparó su ballesta ya cargada, mas pude me guarecer tras una columna et la saeta fincóse en ella. Subí presto las escaleras para le assechar. Él corrió a se asconder en una estancia et cerró la puerta.

Pasa al 60.

I8

La batalla era ya ganada. Muchos dellos ya eran caídos so el filo de las nuestras medias lunas, et comenzaban a foyr por do vinieran. Matamos presto a todos los que iban a pie et assechamos a los que iban montados fasta la aldea. Allí les recevieron a pedradas al veer que veníamos en pos dellos, et non les cupieron entrar en ella, pues querían



se fazer fuertes allende la empalizada. En cabo, viéndose ya perdidos et rodeados, rindiéronse et pidieron clemencia. Degollamos a la mitad, mas respetamos la vida de los que semejaban nobleza, por pedir dinero a cambio de su rescate. Los aldeanos nos vitoreaban a nuestro passo et regalaban con alabanzas a los salvadores que Alláh les enviara. Mas ayna se apercebieron que non éramos distintos de los christianos. Tomamos dellos todo lo que nos plugo, ya fuera oro, comida o mugeres, pues mis hombres habían a se desfolgar depués de la batalla. En cabo nos fuymos, para alivio daquellas gentes, con los captivos christianos encadenados.

Tira un dado y suma el resultado a tus Puntos de Vida (no puedes tener una puntuación superior a la inicial).

Pasa al 62.

I9

Salí a una plaza muy ancha et concurrida que había enderredor edificios con soportales so los quales se ayuntaban unos pilluelos envueltos en mantas; dezíanles por ello los manteses, et coydaban de fazer encargo por se ganar unos maravedís. Había tan bien muchos edificios con balconadas que se podían alquilar, pues en aquesta plaza solían correr caballos et lanzear toros. Lo demás eran carpinterías, mesones, hospitales et el Rastro, la única carnicería de la cibdad. Había además un mercado aquel día, do se podía trovar todo tipo de cosas. Unos alguaciles fazían la su ronda por la plaza.

Si llevas armadura o un arma más grande que un cuchillo, tira los dados. Según el resultado obtenido y lo que portes, deberás pasar al II4 (debes hacer esta tirada cada vez que caigas en este párrafo):

Sólo arma: 12

Sólo peto: 11, 12

Arma y peto, o sólo loriga: 10, 11, 12

Arma y loriga: 9, 10, 11, 12

Si no debes ir al II4, sigue leyendo.

Podía fazer negocio con un mantés (*pasa al 3*), dar una vuelta por el mercado (*pasa al 73*) o ir a otro sitio (*pasa al I32 y elige otra localización en el mapa*).



20

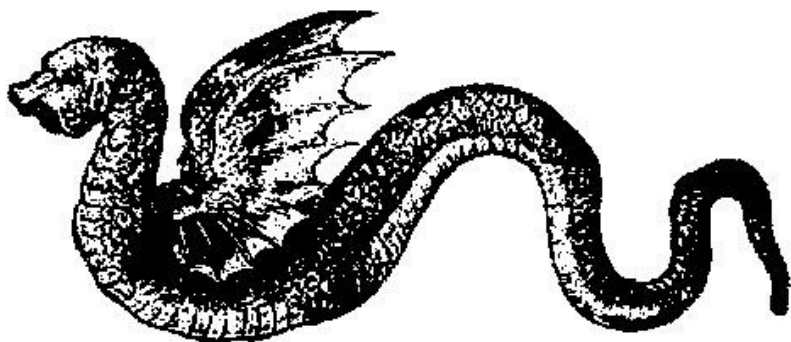
Como non vistiera la mi armadura, podía me mover ligera et alejéme del caballo antes de que cayera. Golpeóse aqueste la cabeza con el suelo et quedó yaciente con la lanza del su amo fixada en el lomo, en vano probando a se levantar. Demientre la lucha seguía enderredor, véyanse las siluetas de los combatientes entre el polvo que truxera consigo la cabalgada.

Pasa al 50.

21

Mas antes de salir vi que uno dellos me cataba más de la cuenta, oculto por una capucha que solamiente dexaba veer la nariz et los ojos. Caminé con mucha cautela et parada a afrentar cualquier imprevisto.

Pasa al 74.



22

Todos los tenderetes eran plenos de comida: fiambres, cecina, queso, dulces, pan de figo, et muchas otras viandas que entraban por la nariz et por los ojos sin que los tenderos hubieran a las anunciar con la su voz.

Si vienes a devolverle el cerdo al tendero, pasa al 82.

Si no, vuelve al 92.



23

Cayó en cabo el christiano con un certero golpe de mi cimitarra en su cuello. Su sangre brotó con tamaña fuerza que manchó la mi faz. De-xélo agonizando en el estertor de la muerte et aduxe el mi caballo contra la batalla.

Pasa al 50.

24

Non acabé a subir, pues resbalé por una texa et caí desde el texado fasta el suelo de la calle. El golpe fue tremendo. Demientre la gente se-me acostaba preguntándose lo que se aviniera, perdí la consciencia et después la vida.

Requiescat In Pace

25

Essora salióme al passo un soldado mancebo enfervescido, manchado de sangre que non había de ser la suya, que agitaba una desjarratadera al tiempo que corría.

Combate contra el soldado:

Si luchas desde un caballo con un arma más grande que un cuchillo, suma +2 a la competencia que uses para luchar.

Por cada golpe suyo pierdes 6 Puntos de Vida.

Para vencerle, debes golpearle:

-4 veces si no tienes armas.

-3 veces si usas un cuchillo.

-2 veces si usas cualquier otra arma.

Si vas sobre una montura y sacas un 12, pasa al 127.

Si le vences, pasa al 79.



26

Todos los mesones eran muy parecidos: daban entrada a un patio con edificios aderredor. Las gentes bebían, comían et charlaban en las tabernas, et los patios eran pequeños mercadillos do los mercaderes que allí se alojaban vendían sus mercancías.

Si estás buscando un cerdo robado y conoces a los ladrones, pasa al 55.

Si no, vuelve al 63 o pasa al 132 y elige otralocalización en el mapa.

27

Los tintoreros fazían la su labor a los ojos de la gente, et vendían los sus paños ya acabados o fazían encargos para otros mercaderes. Era aqueste oficio muy delicado, et comprendía muchos menesteres: unos trituraban plantas et cáscaras de nuez et mexclaban el polvillo con alumbre, otros lo metían en una pequeña caldera et lo echaban en barreños, et otros pisoteaban los paños después de metellos en ellos, con lo que salían ya tintados. Preguntéles a los tintoreros si conocían a Yabiz, pues quizás les encargara tintar sus paños, mas non sabían nada dél.

Vuelve al 51.

28

Dos golpes certeros en el costado bastaron para fazer que soltara la lanza et se doblara como la grupa de su montura. Ataquéle ya desgarrado en la cabeza et matéle presto por si alguno de los suyos venía a le acorrer. Desplomóse en el suelo tras caer del su caballo, que se alejó al trote arrastrándole, pues su pie quedó trabado entre los arreos del animal.

Pasa al 50.

29

El último golpe le fizo perder toda la fuerza que le daba la furia. Cayó de rodillas, vencido, et encomendóse a su Dios antes de morir con una



piadosa oración, clamando venganza contra su assessina. Mas con su muerte, ya todos los guerreros christianos con los que batallamos eran percidos. En cabo, desplomóse et dexéle allí en mitad de la calle.

Si no tienes ya dos armas, puedes adueñarte de la espada de don Juan de Villegas.

Pasa al 132 y elige otra localización en el mapa.

30

Apareció por la puerta un hombre gordo, de piel pálida para ser árabe. Veyó que era yo quien le atendía et catóme preguntándose quién era. Ayna habría de sacalle la dubda.

—¿Vos sodes Yabiz ibn—Mubarak? —preguntéle.

—Sí, yo so —contestó, con una voz más aflautada de lo que esperaba para un hombre grand como él—. ¿Quién sodes vos et qué queredes de mí?

—So Fátima —díxele—, la fija de Harum.

Sus ojos se abrieron espantados al oyr mi nombre, mas non podía saber cuál era la natura daquel espanto. Quizás fuera que non esperaba me veer nunca depués de lo que se avino en Iznájar, o quizás temía que descubriera algo malo dél. Eso era lo que habría de pesquisar, et por ello atendí a veer su estanza et lo que había a me responder, mas non dixo nada.

—He de fablar con vos —díxele.

—Bien —contestó—, mas non es aqueste buen lugar. Ven a mi casa a la escurecida. Es la última de la calle de los Pastores, en la collación de San Miguel.

Pasa al 116.

31

Un golpe bastó para mandar al otro mundo al ballestero et terminar con la amenaza que suponía para todos nosotros. La ballesta rompióse en su cayóda. Solamientre llevaba un cuchillo.

Si no tienes ya dos armas, puedes adueñarte del cuchillo del ballestero.

Pasa al 50.



A muy poca andadura del río era una puerta con grand bollicio de gente, cabo dotra por la que entraba el pescado que venía de los bajeles anclados a orillas del Guadalquivir. Había de ser aquella la Puerta de la Pescadería. La mayoría de los mercaderes aquí puestos vendían pescado, et aventajaban a todos en lo estruendoso et molesto de sus potentes voces, mas había tan bien enderredor algunos mesones do se hospedaban mercaderes et pescadores, unos hornos, puestos de cambistas et unos baños. Contra la puerta era una picota do se ajusticiaba a los malhechores et se dezían los pregones. Los alguaciles vigilaban la Puerta del Sol, por do entraba el pescado, pues habíase de fazer recuento para depués recoger el tributo en la plaza de la Corredera, segund me dixieron.



*Si llevas armadura o un arma más grande que un cuchillo, tira los dados. Según el resultado obtenido y lo que portes, deberás pasar al **II4** (debes hacer esta tirada cada vez que caigas en este párrafo):*

Solo arma: 12

Solo peto: 11, 12

Arma y peto, o solo loriga: 10, 11, 12

Arma y loriga: 9, 10, 11, 12

*Si no debes ir al **II4**, sigue leyendo.*

Podía ir a un cambista por que me tornara en maravedís los dirhems que había (*pasa al 2*), entrar en los baños (*pasa al 70*) o ir a otro sitio (*pasa al 132 y elige otra localización en el mapa*).

33

Los hombres todavía estaban en el campo de batalla, luchando por salvar sus vidas segando las de sus adversarios. Los combatientes eran más dispersos que al principio, et lo que fuera una batalla de todos contra todos tornárase en muchos combates singulares que se repetían por doquier. Non esperáramos tal crueza, mas la única posibilidad de victoria de los christianos fundábase en nos partir, et bien lo hubiera visto el su mayoral; et como lo acabaran, prolongárase la lucha más de lo previsto.



Si aún no lo has hecho, puedes ir en busca del capitán que comanda a los cristianos y enfrentarte con él (pasa al 128).

De lo contrario, tira un dado:

Si sacas un 1, pasa al 14.

Si sacas un 2, pasa al 25.

Si sacas un 3, pasa al 41.

Si sacas un 4, pasa al 75.

Si sacas un 5, pasa al 97.

Si sacas un 6, pasa al 119.

Si ya has estado en este párrafo anteriormente y se repite el resultado del dado, vuelve a tirar, o bien elige el resultado inmediatamente anterior o posterior, a tu elección.

34

Mas non trovó mi carne su acero assessino, pues mi mano era trabada al arma que ascondía so las ropas et entrepúsela a tiempo de evitar la fatal ferida.

Pasa al 103.



35

El texado resbalaba asaz; non cabíame avanzar apriessa, pues cualquier passo en falso me podía llevar a la muerte. El niño ya llegara al otro cabo et había a saltar a otro texado.

—¡Quieto! —gritèle—. ¡Devuélveme mi bolsa!

Catóme espantado de veer que todavía le assechaba. Estonces tomó impulso para saltar.

Si llevas un cuchillo, puedes lanzárselo. Haz una tirada de Lanzar, y pasa al 81 si tienes éxito.

Si fallas la tirada (borra el cuchillo de tus Pertenencias) o no llevas un cuchillo, el niño consigue escapar. (pasa al 109)

36

Passó el cuchillo cabo del mi brazo, mas non me firió. Espoleé la mi montura con rabia, con el único pensamiento de matar a aquel perro traycionero que probara a foyr del combate.

Pasa al 8.

37

Me dixieron que non trovaran a Yabiz, però que fallaran a alguien que quizás sopiera do staba.

—Un tendero de la plaza de San Salvador —explicóme uno dellos—, do es el mesón de las Tafurerías, nos dixo que le mercara unos paños para su esposa, mas non quiso nos dezir más porque creya que le buscábamos para le fazer mal.

Puse ir yo misma allí a preguntar.

Cuando te acerques a los tenderetes de la plaza de San Salvador, suma 20 al número del párrafo en que te encuentres y dirígete al número de párrafo resultante.

Vuelve al 19, o pasa al 132 y elige una nueva localización en el mapa.

38

—¡Maldita puta! —gritóme el hombre de la ballesta—. ¡Sodes escoria como viestro padre et vuestro hermano! ¡Habrades grand lazería por reducir aquí!

Essora levantó de cabo la su ballesta, parado a me lanzar otra saeta.

Haz una tirada de Destreza. Si tienes éxito, pasa al 17; si no, pasa al 5.



39

Aunque soportaba mucho pesso, pues non podía me mover con soltura por la armadura, pude me alejar del caballo antes de que cayera. Golpeóse aqueste la cabeza con el suelo et quedó yaciente con la lanza del su amo fixada en el lomo, en vano probando a se levantar. Demientre la lucha seguía enderredor, veýanse las siluetas de los combatientes entre el polvo que truxera consigo la cabalgada.

Pasa al 50.

40

Depués de fablar con Yabiz, quise me assegurar que era él. Preguntéle a Zohra, que me atendía a la entrada.

—Ese hombre non es Yabiz —díxome.

Estonces supe lo que se avenía. Aquel hombre sí era Yabiz. Poca gente lo conocía, mas respondía a ese nombre et lo buscaban a él cuando sele requería. El hombre que Zohra veyó en Iznájar se fingiera aqueste. Mas Yabiz había de sabello, pues fuera estraña la su estancia. Algo passaba.

Atendí en la esquina a que Yabiz saliera. Ayna salió, como esperaba, catando nervioso enderredor, mas ascondímosnos bien et por tal non nos veyó. Passó por la plaza del Potro, et díxele estonces a Zohra que fuera con Abid. Había de seguir a Yabiz.

Haz una tirada de Rastrear. Si tienes éxito, pasa al 86; si no, pasa al 98.

41

Vi a uno de los míos luchando en desventaja contra un jinete que le arremetía con la su lanza somo el caballo. El christiano era ferido en una pierna, mas veýase a la legua que el brazo era intacto, pues los pu-yazos que metía non eran cualquier cosa. Firió a su rival en el hombro, mas non cupe le rematallo: allá que fuy a le sossegar, que era asaz nervioso.

Combate contra el soldado:



Si no luchas desde un caballo, resta -2 a la competencia que uses para luchar.

Por cada golpe suyo pierdes 6 Puntos de Vida.

Para vencerle, debes golpearle:

-4 veces si no tienes armas.

-3 veces si usas un cuchillo.

-2 veces si usas cualquier otra arma.

Si sacas un 12 y no llevas escudo, pierdes el arma; deberás usar otra o luchar con los puños.

Si le vences, pasa al 106.

42

Busqué al tendero del que me fablaran los manteses, et fallélo vendiendo queso de oveja. Su esposa et sus fijos curaban de un pequeño cochinito. Quizás, al me veer dando la mano a Zohra, creyera que yo era una muger abandonada por Yabiz, et por ello non me dezía nada. Habría de sacalle por la fuerza la información. Le dixe que non quería le fazer daño, que había una bonita familia et que sería una pena que les aviniera algo malo.

Haz una tirada de Tormento. Si tienes éxito, pasa al 112; si no, pasa al 122.



43

La mancebía era en un callejón apartado de la plaza. Cerca eran boticas en tiendas propiedad de un mesón que fazía esquina. Escurecíase el callejón asaz al final, do era una puerta tras la que atendían unos hombres. Uno dellos era el portero, pues cuando veyó que me acostaba a la puerta salió ayna a me dezir que me fuera.

—Aquí non puedes entrar, muger, que non es aquesto una botica —clamó, et rieron los presentes.

Si vienes de parte de Alonso Quiñones, pasa al 107.

Si no, vuelve al 63 o pasa al 132 y elige otra localización en el mapa.



44

Passó el cuchillo sin le tocar, mas fincóse en el cuello del caballo, que frenó adesora su carrera, levantó las manos et tiró al suelo a su jinete antes de proseguir la foyda en su cabo (*borra el cuchillo de tus Pertenencias*). El soldado, dolorido por la caída, et viéndose perdido, trabó de la su lanza para me afrentar.

Pasa al 59.

45

Abid vigilaba la estancia et guardaba las nuestras pertenencias. Nadi en el mesón sospechaba del supuesto armero et la su familia. Yo salía siempre de la mano de Zohra, fingiéndome su madre. Vestía manto et zaragüelles bien anchos para ocultar armas et armadura, aunque a poco que alguien fixase en mí los sus ojos, se apercebiría de que iba armada et vestida con armadura. Añadí un velo, para mí et tan bien para Zohra, por que Yabiz non pudiera la reconocer si la veyera.

Anota en tus pertenencias el equipo de que dispones y anota aparte el que llevarás cuando salgas de la habitación:

2 cuchillos

1 cimitarra

1 loriga (absorbe 2 puntos de daño, pero resta 1 a la Destreza, y por tanto también a todas las competencias relacionadas con ella)

1 peto de cuero (absorbe 1 punto de daño)

Dispones además de cualquier arma que hayas adquirido durante tu batalla contra los cristianos, pero solo puedes llevar aquellas que sean más pequeñas que una lanza.

El escudo no está disponible, ya que no podrías ocultarlo y llamaría demasiado la atención.

Recuerda que puedes llevar encima un máximo de 2 armas.

Además, ten en cuenta que, si crees haber encontrado a Yabiz, puedes preguntar a Zohra si es él realmente, sumando 10 al número de párrafo en que te encuentras y dirigiéndote al nuevo párrafo. Si el nuevo párrafo no tiene sentido, significa que Zohra no ha reconocido al sujeto como Yabiz. Anota esto en tu hoja de personaje y recuérdalo.

Vuelve al I32 y elige una localización en el mapa.



46

Era aquel lugar de parada de muchos buhoneros que vendían sortijas et alfileres et garnachas et planchas et bronchas et muchas otras alfajas. Habían además dejes que asaz plazían a los christianos. Algunos llevaban carros et movíanse por toda la cibdad vendiendo sus baratijas. Ninguno conocía a Yabiz.

Vuelve al 78.

47

Apuntábame ya el ballestero cuando el cuchillo se fincó en el su cuerpo et dexó caer la ballesta por el dolor et la sorpresa. Probaba a se arrancar la foja, et vi estonces la oportunidad de le acometer.

Combate contra el soldado:

Si luchas desde un caballo, suma +2 a la competencia que uses para luchar.

Por cada golpe suyo pierdes 3 Puntos de Vida.

Cuando le golpees una vez, pasa al 31.

48

Vi que regressaba et díxome que non era allí. Puse salir et buscallo en el otro sitio do Alonso me dixo que lo podía fallar.

Pasa al 132 y elige otra localización en el mapa.

49

Las siguientes armas hechas por los armeros son las que pueden resultarte útiles. Entre paréntesis aparecen sus precios. Si quieres comprar alguna, réstate la cantidad indicada.

Bastón (4 maravedíes): la guardia de la ciudad no lo considera un arma.

Cuchillo (10 maravedíes): no es detectado por la guardia.

Espada (70 maravedíes)

Espada bastarda (90 maravedíes)



Cuando hayas comprado lo que necesitas, vuelve al 63 o pasa al 132 y elige otra localización en el mapa.

50

Alzé la vista un momento et caté aderredor por ver el curso que cobra-
ra la batalla.

Haz una tirada de Mando.

*A continuación, tira dos dados y resta 1 punto al resultado por cada
adversario al que hayas derrotado; resta otro punto más si has tenido
éxito en la tirada de Mando, pero súmalo si has fallado.*

Si sacas 4 o menos, pasa al 18.

Si sacas de 5 a 8, pasa al 33.

Si sacas 9 o más, pasa al 61.

51

Llegué a una plaza en forma de cuadrado a la que podía entrar por
cuatro puertas que salían a cuatro calles diferentes. Adentro eran mu-
chas tiendas que formaban calles et se ayuntaban segúnd lo que ven-
dían. Aquello había de ser la afamada Alcaycería. Los alguaciles coy-
daban de la entrada et vigilaban adentro.



*Si llevas armadura o un arma más grande que un cuchillo, tira los dados. Según el resultado obtenido y lo que portes, deberás pasar al **II4** (debes hacer esta tirada cada vez que caigas en este párrafo):*

Solo arma: 12

Solo peto: 11, 12

Arma y peto, o solo loriga: 10, 11, 12

Arma y loriga: 9, 10, 11, 12

*Si no debes ir al **II4**, sigue leyendo.*

Cogité en qué calle había a pesquisar:

La calle de los zapateros. (*pasa al 12*)

La calle de los tintoreros. (*pasa al 27*)

La calle de los sederos. (*pasa al 76*)

La calle de los zurradores. (*pasa al 121*)

*Si quieres salir de la Alcaicería, vuelve al **I32** y elige otra localización en el mapa.*



52

Tocóme en suerte la primera ronda. Trabé la cimitarra et sentéme cabo del árbol. Todos los christianos eran muy callados et cabizbajos, si-non uno barbado que me oteaba desafiante, con el odio gobernando en los sus ojos. Levantéme et púseme cabo dél.

—¡Catad otro lado! —ordenéle. Mas como siguiera me catando con descaro, acosté mi faz a la suya et, adésora, escupíle a los ojos—. Pues catad aquesto, si tanto vos plaze catar.

Limpióse con el hombro sin apartar la vista de mí. Puse le dexar, pues bien conocía yo a los fanáticos christianos para cogitar que quizás buscaba la muerte para non se veer captivo de sus enemigos.

Anduvo la ora et vino el relevo. Agradecílo, pues el sueño ya me vencía, et retiréme a la tienda.

Pasa al 9.



53

Pedíle al tabernero una jarra de hipocrás et movíme por toda la taberna faziendo que buscaba do me sentar, por veer si escuchaba algo interesante.

Haz una tirada de Escuchar. Si tienes éxito, tira un dado:

Si sacas 1 o 2, pasa al 65.

Si sacas 3 o 4, pasa al 80.

Si sacas 5 o 6, pasa al 96.

Si fallas, vuelve al 10.

54

Non fuy asaz ágil para acabar a me montar en el caballo de Muhammad. Nuestras manos se soltaron et cayé al suelo polvoriento, que temblaba con el galope de dos dozenas de caballos que seme acostaban. Nin siquiera hube a me tornar contra ellos; el primero golpeóme con todo su cuerpo en las costillas, tiróme al suelo et los que venían en pos trituráronme los demás huesos pisándolos con los sus cascos. Agonizé fasta que una foja piadosa fincóse en mi pecho para en cabo me dar muerte.

Requiescat In Pace

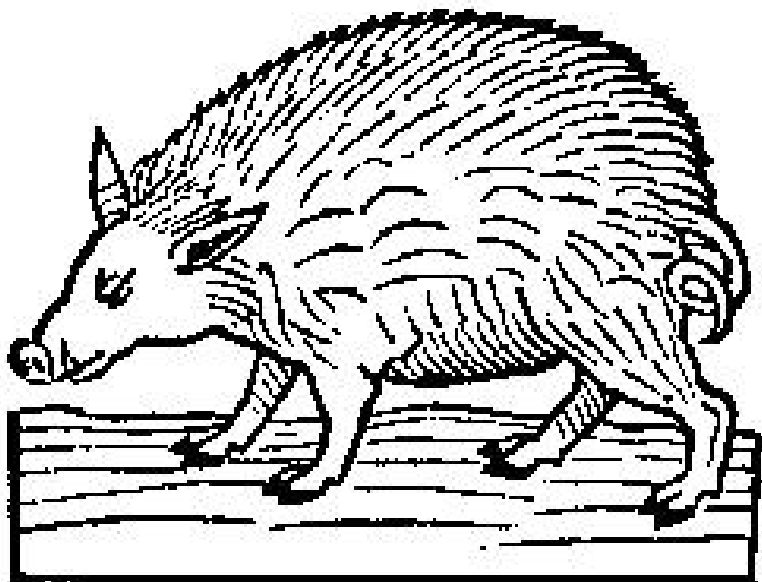


55

Busqué a los rufianes que veyera en el mesón de las Tafurerías et fallé a uno en un patio, sentado en un taburete et con el puerco atado a una cuerda que assía con la mano. Probé a me acostar a él sin que se apercibiera.

Haz una tirada de Sigilo. Si tienes éxito, pasa al 94; si no, pasa al 102.





56

Cabalgamos fasta que el sol comenzó a se asconder tras las montañas, siguiendo el rastro que dexaran los cascos de los sus caballos. Essora vimos que se tornaban a una aldea que se veýa a lo lejos. Todavía éramos en territorio granadino, por ende seguramiente habrían atacada la aldea obligados por el fambre. Acostámonos allí dos caballeros a ascondidas por ver si eran ciertas aquestas sospechas. Eran, pues desafortunadamiente oteónos uno dellos et avisó a los otros para nos assechar. Demientre foýamos, contamos más de veint caballos ligeros que presto senos acostaban. Amir, el jinete que foýa conmigo, como veyera que habían a nos dar caza, tornóse de espaldas a la grupa, trabó el su arco et lanzó algunas flechas para les amedrentar. Non firió a ninguno, mas fízoles romper la cuña que formaran, de tal guisa que llegaron en desorden al lugar do los nuestros atendían. Muhammad, en tanto que les veyó, avisó a los demás para que formaran et salieran al passo. Essora separéme de Amir et fuyme a siniestra al tiempo que él se abría a derecha, para dexar passo a los nuestros. Cundió el pánico en las filas christianas que, como fueran en desorden, non hubieron tiempo asaz para se retirar, pues unos a otros se molestaban en la foýda. Los que habían morosas pusiéronse delante et enristráronlas. Los



que habían armas más ligeras pusiéronse a ambos lados de los primeros pero más atrasados, por envolver a los christianos después que aviniera la acometida. Todos alzaron gritos al tiempo que emprendían la carrera et aprestábanse a la acometida, levantando una densa nube de polvo tras ellos et provocando un terremoto con las pisadas de los caballos. Et a fe mía que algunos de los christianos ensuziaron las sus calzas.



Cogité entonces lo que había a fazer:

Me ayuntar con los míos et atacar desso uno a los christianos. (*pasa al 93*)

Me tornar contra los christianos et me adelantar por el ala derecha por si alguno probaba a foyr. (*pasa al 117*)

57

Caté presto en el arcón, esperando que el pilluelo fuera allí ascondido, mas non fallé nada. Revolví las ropas de la cama por veer si era entre ellas, et tampoco lo fallé. Comprendí entonces que hubo de salir por la ventana. Saqué la cabeza et vi que el texado estaba muy cerca et que seguramiente trepara a él para foyr. Et de tal guisa foyera con la mi bolsa.

Pasa al 109.



58

Volaron las saetas et las lanzas fincándose en la tierra por delante de nosotros. Trovaron los cuerpos de dos de mis hombres, mas non el mío. En cabo logramos nos poner a mucha andadura dellos, cansáronse de nos assechar et tornáronse por se repartir los despojos. Cansados et feridos, tornamos a Iznájar quasi sin nos parar a folgar.

Pasa al 100.

59

El golpe que recevió non fue asaz para le dexar vencido, mas como fuera ferido non se guarecía con destreza, et veýa muchas ocasiones de le acometer. Mas había de ser cauta, pues todavía sostenía con fuerza la lanza et podía me ferir.

Combate contra él usando tu competencia de Espadas +2. Por cada golpe que recibas, pierdes 6 Puntos de Vida. Si le hieres, pasa al 23.

60

Acostéme a la puerta et golpeéla con todas mis fuerzas, mas era firme. —¡Non habedes a foýr de mí! —gritéle—. Non sé cómo fezist, mas sé que sodes vos el culpable de la muerte de mi familia, et Alláh sabe que habedes a responder dello!

—¿Cómo osades vos hablar de Alláh, que sodes su enemiga? —contestóme allende la puerta—. ¡La suerte de vuestra familia es la mesma que habedes a correr todos los traydores a Él et al rey Muhammad!

—¿Qué diziedes, loco? —preguntéle—. ¡Vos sodes el único traydor, que matades al brazo executor de Alláh, a los hombres que onrran el Su nombre afrentando a los christianos!

—¿Los mesmos christianos a los que diziedes nuevas de Garnatha? —dixo—. Vos habemos descubiertos. ¿Por qué prezio habedes vendido al rey? ¿Cuánto vale la lealtad a la corona de unos traydores como vosotros?

¿Trayción? ¿Dezía verdad aquel assessino? ¿Era possible que mi padre et mi hermano fizieran a mis espaldas lo que aqueste dezía?



—¿Qué pruebas habedes de lo que diziedes? —preguntéle, mas non me respondió.

Comenzé a dar cozes a la puerta, temiendo que hubiera foydo dalguna guisa. Essora oyéle gritar et dar unos alaridos que me pusieron los pelos de punta. Seguí golpeando la puerta fasta que la abrí. Estonces le vi retorziéndose en el suelo, pressa de un dolor que imaginaba indescriptible. Adesora, los gritos tornáronse gruñidos, crecióle pelo por todo el su cuerpo et comenzóse a formar en su faz un luengo hocico. En cabo, hube contra mí un enorme lobo babeante que me cataba con odio (*pierdes 1 punto de Racionalidad*). Adesora, el lobo dio un grand salto et lanzóse contra mí con las sus terribles fauces abiertas.

Antes de nada, haz una tirada de Templanza; si la fallas, te invade el miedo por lo que acabas de ver y deberás restar 1 punto a todas tus Características y Competencias hasta el final de la aventura.

Debes luchar contra el lobo. Por cada fallo pierdes 7 Puntos de Vida. Para vencerle, debes golpearle tres veces si usas cuchillo o bastón, una vez si usas espada bastarda, o dos veces si usas cualquier otra arma. No puedes vencerle sin armas.

Cuando le venzas, pasa al 131.

61

Fiziéronse más fuertes los christianos poco a poco, et mantuviéronse firmes a las órdenes del su mayoral. Et tal fue al su disciplina que sopieron tornar a su favor la suerte de la batalla. Mis hombres caían uno tras otro, los que todavía estábamos en pie non podíamos dexar de retroceder por las efectivas acometidas de los contrarios. Cuando quise me dar cuenta, solamiente éramos un puñado de fieles luchando contra un enemigo superior et bien formado. Non podía fazer ya más que tocar retirada. Estalló entre ellos un grito de júbilo al veer que foýamos, mas non quedaron pagados con aquello, que comenzaron a nos assechar. Los cascos de los caballos truxieron a la tierra de cabo el temblor so las sus pisadas et levantaron el polvo yaciente tras ellas.

Si Fátima está aún sobre su caballo, pasa al 7.

Si lo perdió y va a pie, pasa al 90.



62

A la escurecida levantamos las tiendas en el lecho de un río. Encadenamos a los prissioneros a un tronco grueso et fezimos turnos de vigilancia. Depués prendimos una foguera et catamos las armas et los caballos conquistados demientre yantamos, et allegamos en qué guisa hubiéramos a los partir. Llegó estonces la ora de dormir.

Tira un dado.

Si sacas 1, 2 o 3, pasa al 52.

Si sacas 4, 5 o 6, pasa al 118.

63

La plaza del Potro era un lugar alfombrado de paja et barro do recudían gentes de variopinta condición. Allí lo mesmo se podía trovar un fidalgo que un rufián, una dama de alta alcurnia o una prostituta de la cercana mancebía. Era allí do hubieran a llegar aquellos que quisieran hospedaje, herramientas, monturas et armas, pues eran más mesones que en cualquier otra parte de Córdoba, et en ellos se abrían tiendas a ferreros et armeros et los tratantes de caballos los guardaban en sus cuadras atendiendo a quien los mercara. Et por si fuera poco el mal odor que gobernaba la plaza desde las cuadras, ayuntábase a él otro todavía peyor: el de las tenerías, que exponían en la calle sus cueros por que se secaran al sol.

Si quieres acudir a una armería, pasa al 105.

Si quieres visitar los mesones, pasa al 26.

Si quieres ir a la mancebía, pasa al 43.

Si quieres ir a otro sitio, pasa al 132 y elige otra localización en el mapa.

64

El cuchillo voló cabo la su cabeza sin le ferir (*borra el cuchillo de tus Pertenencias*). Però el mi caballo fue más rápido que el suyo et pude le cerrar el passo.

Pasa al 8.



65

Escuché la conversación de unos hombres que ayuntaran unas messas en mitad de la taberna et jugaban a los dados. Dixieron algo de uno al que dezían Diegazo, que muriera el día anterior corneado por un toro. Dezían tan bien que Dios le castigara por fazer un lanceamiento en un lugar sagrado, et que nadi hubiera a fazer tal cosa de cabo por non recibir el castigo divino.

Vuelve al 10.

66

Logré en cabo fallar un resquicio en la su armadura et por allí le entró la muerte. Cayó aquel terrible enemigo con un grito metálico del interior del su yelmo. Había librados a los míos de uno de los más peligrosos guerreros a los que nos afrentáramos.

Si no tienes ya dos armas, puedes coger la de tu enemigo caído, conocida como "mayal de armas", muy raras de ver en la península. Si la usas en combate, debes hacer una tirada de Destreza. Usada contra un enemigo con escudo, anula la ventaja que este le proporciona, es decir, necesitas gopearle una vez menos.

Pasa al 50.



67

En tanto que me asomé por la ventana, sentí unos golpes en el texado. El ratero foýa por él, et solamiente podía lo assechar si era capaz de trepar dessuso.

Si desear continuar con la persecución, deberás hacer una tirada de Destreza; pasa al 35 si lo consigues, y si no, pasa al 24.

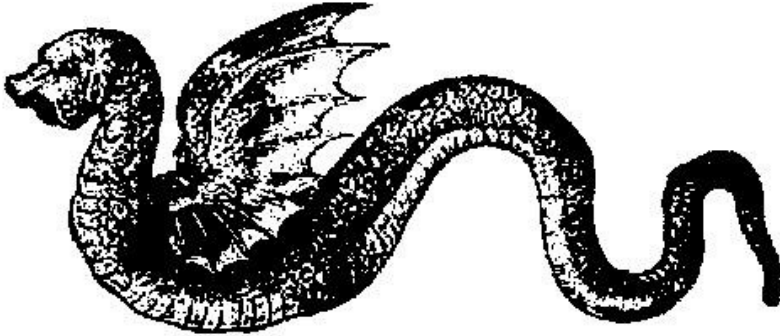
Si no quieres arriesgarte, pasa al 109.



68

Non hube tiempo asaz de me apartar: cayó en cabo el caballo et aplastóme el muslo. Hube grand dolor, mas pude liberar la pierna después de muchos trabaxos (*réstate 4 Puntos de Vida y 1 punto de Destreza*). Fuyme dallí coxeando pero viva.

Pasa al 50.



69

El ballestero alzó de cabo la su arma ya cargada et disparóla contra mí antes de que pudiera llegar do estaba. La saeta assessina voló rauda et el su silbido fue interrumpido por el impacto que fizo en mi cuerpo. Fue como si me alcanzara el puño de un gigante; salí volando para atrás et caí al suelo con el mayor dolor que fasta estonces conociera (*réstate 8 Puntos de Vida*). Fincárase la saeta en el mi hombro, et parecía como si se hubiera fincada tan bien en la tierra en mi caída, pues por más que probaba, non podía me levantar, pressa de un horrible sofrimiento. Oya la incessante lucha aderedor et la manivela de la ballesta tensando el alambre de cabo; el ballestero se aprestaba a colocar la saeta que me daría muerte. Mas acabé a me apoyar como la rodilla antes que terminara.

Solo tienes fuerzas para lanzar un cuchillo. Si tienes un cuchillo, puedes intentar lanzárselo al soldado haciendo una tirada de Lanzar. Si tienes éxito, pasa al 47; si no tienes éxito, o si no tienes cuchillos para lanzar, pasa al 13.



70

Un hombre guardaba la puerta de los baños. Catóme con desprecio cuando me acosté a él de la mano de Zohra, et cortóme el passo en llegando a do staba.

—¿Qué buscades aquí, mora? —preguntóme.

—Non más que tomar un baño con mi fija —contesté.

—Pues fazed las vuestras suzias abluciones en otro lugar —espetó—, que non fue fecho aqueste para onrrar a falsos dioses.

Si vienes de parte de Alonso Quiñones, pasa al 125.

Si no, vuelve al 32 o pasa al 132 y elige otra localización en el mapa.

71

Adesora sentí el golpe más fuerte que jamás me dieran, et vi una punta de lanza salir por mi pecho. Quedé sin fuerza et sin respiración, et cay del caballo quasi muerta. Cuando los cascós de los caballos christianos massacraron mi cuerpo, ya non sentía nada.

Requiescat In Pace



72

Peró poco pudo fazer el jinete, pues yo ya comenzara la carrera et fue-
ra más presta que él. Non le sirvió la lanza para nada cuando llegué a
su altura: alzéme como el mi caballo trabando fuertementre de las
riendas et lancé el golpe dessuso por desviar la lanza si aquesta me tro-
vara. Hendíle el yelmo et cayó malferido al suelo a un costado del su
caballo, que siguió la carrera sin él.

Pasa al 124.



73

Los mercaderes et buhoneros anunciaban sus géneros a grito pelado. Mostrábanlos en sus manos, como unas tablas, en el suelo et colgados en las paredes, et tanto espacio ocupaban que era difícil trovar un lugar por donde progressar sin pisarlos o tirarlos al suelo. Vendían especias, oropeles et paños de toda natura. Preguntéles por Yabiz, mas ninguno de ellos sabía quién era.

Vuelve al 19 o pasa al 132 y elige otra localización en el mapa.

74

Salí del mesón et caminé por los oscuros et estrechos callejones que dexaban atrás la plaza. Adesora, en medio de la oscuridad, me salió al paso un hombre.

Si en el transcurso de esta aventura has conocido a don Juan de Villégas, pasa al 110.

Si no, pasa al 4.

75

Adesora pasó un jinete christiano entre nuestras filas, que, portador de muerte en el filo de su spada, creyase adalid del su Dios et tiñera por dos veces de rojo la su arma con la sangre de los míos, que nada podían fazer para lo detener. Et demientre todos se aprestaban a apartarse del su camino, salíle yo al paso.

Haz una tirada por la competencia que uses para luchar. Si no luchas desde un caballo, resta -2 a la competencia que uses para luchar, y resta -2 más si luchas sin armas.

Como alternativa, si tienes un cuchillo puedes lanzárselo con una tirada de Lanzar (en ese caso no cuentan las penalizaciones anteriores, y si fallas, pierdes el cuchillo).

Si fallas pero llevas escudo, pasa al 88.

Si fallas y no llevas escudo, pasa al 95.

Si tienes éxito, pasa al 115.



76

Los sederos filaban et torzían la seda con unos tornos, et tal labraban sus texidos. Algunos dexábanlos a los tintoreros para los teñir de colores. La seda que vendían era muy fina et trasparente. Eran primera-
miente las damas las que recudían a las tiendas et buscaban sedas de color para acompañar los sus luxosos vestidos. Non conoscían a Yabiz ninguno daquellos menestrales.

Vuelve al 51.

77

En tanto que llegamos a Exea ya todo fuera dicho et fecho. El rey de Garnatha recudiera con las sus huestes a la batalla et mandara a la Barbuda et al frayle con su Dios por que le pudieran pedir explicaciones de por qué los adalides de Christo cayeran tan fácilmentre; o quizás, pobres dellos, sería con Alláh con el que habrían a rendir cuentas. Mas supimos por los soldados que allí folgaban que algunos de los christianos foyeran a la frontera, et como en aquel sitio non fuera ya nada que rapiñar, aduzimos las nuestras cabalgaduras en assenchanza de los foýdos, con la esperanza de que non fueran llegados todavía a Córdoba.

Pasa al 56.

78

Caminé por calles más anchas et vi mansiones et palacios antes de llegar a una pequeña plaza plena de tiendas et mesones, mas se acoytó mi corazón al veer un convento do entraban et salían los más acérrimos enemigos del Islam: presto vi en sus capas et sobrevestes aquella cruz que tan odiada me era por ser la que llevaban los calatravos.

Si quieres echar un vistazo por las tiendas, pasa al 46.

Si quieres indagar por los mesones, pasa al 123.

Si quieres ir a otro lugar, pasa al 132 y elige otra localización en el mapa.



79

Nada le aprovechó el gambesón que vestía, pues cayó con dos profundos tajos en el pecho, soltando la su lanza al morir.

Si no tienes ya dos armas, puedes adueñarte de la desjarratadera. Si la usas en combate habrás de hacer tiradas de Destreza. Si luchas a pie contra un rival montado, este arma te permite desmontarlo; para ello debes quitarte 2 puntos de Destreza antes de realizar la tirada, y si tienes éxito tu adversario perderá cualquier ventaja que tuviera por luchar desde una montura.

Pasa al 50.



80

Dos hombres sentados en un rincón fablaban de lo traycioneros que eran los manteses, pues demientre se fazía negocio con ellos, uno probaba a robar la bolsa o cualquier cosa que se llevara sin que el incauto se apercibiera. Avisada dello, curé de me trabar bien la bolsa si trovara a aquellos pilluelos.

Vuelve al 10.

81

El niño dio un alarido cuando el cuchillo se fincó en su muslo. Cayó como las texas trabándose la pierna ferida et chillando sin parar. Avancé lentamiente fasta do staba, arranquéle el cuchillo et tomé mi bolsa, que soltara cuando le ferí. Allí lo dexé, pues non quería que me acusaran de atacar a un niño, et tornéme a por Zohra, que aguardaba silenciosa cabo de los manteses.

Vuelve al 19.



82

Viome el tendero aparecer con su puerco et quasi saltaba de alegría al vello.

—¡Habédeslo trovato! —gritaba, demientre los niños corrían en su derredor, movidos por la alegría de su padre—. Por vida de Dios que he de ir a fablar agora con quienes vos interesa. Dezildes que vades en nombre de Alonso Quiñones et non vos detendrán, pues favores me deben que han de tornar por otros.

Vuelve al 92 o pasa al 132 y elige una localización en el mapa.

83

Si te hace falta dinero, puedes vender tus armas, pero los armeros solo las compran a mitad de precio para poder sacar beneficio de su venta. Borra de tus Pertenencias las armas que elijas y cámbialas por el dinero que aparece entre paréntesis:

Bastón (2 maravedíes)

Cuchillo (5 maravedíes)

Cimitarra (30 maravedíes)

Desjarratadera (7 maravedíes)

Espada (35 maravedíes)

Espada bastarda (45 maravedíes)

Lanza (3 maravedíes)

Mayal de armas (35 maravedíes)

Cuando termines, vuelve al 63 o pasa al 132 y elige una nueva localización en el mapa.

84

Detúvose la montura del christiano en tanto que crucé la mía por delante. Catóme un instante el hombre, cogitando de qué guisa podría se librar de mí. Adesora sacó un cuchillo et lanzólo contra mí sin me dar tiempo para fazer nada.

Tira los dados. Si sacas 6 o menos, pasa al 108; si sacas 7 o más, pasa al 36.



Essora un pilluelo robóme la bolsa, mas non apercebíme fasta que eché mano della.

Borra todo el dinero de tus Pertenencias y vuelve al 3.



Seguí a Yabiz fasta la plaza de la Corredera. Fue a los soportales do estaban los manteses et diole a un niño un paño verde. El niño salió corriendo con el paño et subió por la calle de la muralla. Assechéle fasta una grand casa. Empuxó, abrióse una rendija et dióle el paño a alguien sin dezir nada. El niño se fue por do vino et cerróse presto la puerta. El paño verde era un mandado para quequier que viviera en aquella casa. Atendí un poco et adúxeme a ella. Empuxé como lo fiziera el niño, para que pensaran que era tornado, et non bien oyé descubrir los pestillos, con el arma parada, abrí la puerta de un empellón et cayó al suelo la persona que me abrió. La muger, una esclava negra, dio un grito de terror cuando me veyó caer como ella.

—¿Do es el vuestro amo? —preguntéle, trabándola con una mano et amenazándola con el arma que tenía en la otra, mas non fazia más que gritar et hube de la acallar de un buen golpe que la dexó desmayada.

Oyó dentro passos apressurados, mas nadi salió a acorrer a la esclava. Estaba en un zaguán desde el qual se veía un bello et frondoso patio arbolado con una fuente a do afluyan varios canales de agua. Acostéme a él, oyendo solamiente el borboteo del agua. Unas escaleras aduzían a la planta dessuso por la parte derecha del patio. A sinistra había puertas a varias estancias.

Si vas hacia las escaleras, pasa al II.

Si vas hacia las puertas, pasa al IOI.



87

Feríle primero en la mano et después de muerte en el costado. Mas non cayó al suelo, si non que quedó tendido como el su caballo, et cuando perdió las fuerzas soltó la su lanza, con tan mala fortuna que se fincó la punta en el animal. Quexóse aqueste con un relincho, alzó las manos et retúvose con las patas trasseras, fasta que el jinete deslizóse por un lado et el caballo puso perder el equilibrio contra el otro, que era do yo estaba.

Si no llevas armadura, pasa al 20.

Si la llevas, haz una tirada de Destreza +2:

Si tienes éxito, pasa al 39.

Si fallas, pasa al 68.

Si sacas un 12 con los dados, pasa al 99.

88

Tamaño golpe fue el que me dio, que crey que el mundo entero chocara contra mí. Salté atrás por los ayres et quedó el mi escudo tan dañado que hube de tirallo (*réstate 3 Puntos de Vida y borra el escudo de tus pertenencias; si ibas sobre un caballo, réstate otros 2 puntos por la caída y pierdes el caballo*). Siguió el jinete su carrera sin que nadi la detuviera.

Pasa al 50.

89

Mas, por más que corrió, pude veer que se metía en un mesón et subía unas escaleras. Abríme passo a empujones entre la gente et subí las escaleras del mesón. Dessuso era un corredor con muchas puertas, mas solamiente una abierta. Entré por ella a una estancia pequeña con un arcón et una cama con las ropas muy revueltas. Los postigos de la ventana batían la pared por dentro, et veýase por aquesta la plaza.

Si buscas en la habitación, pasa al 57.

Si te asomas por la ventana, pasa al 67.



90

Muhammad pasó cabo de mí como el su caballo. Alargó la su mano por trabar la mía et me acorrer a subir. Trabéle fuertementre et paré-me a montar en la grupa de un salto.

Haz una tirada de Destreza +1. Si tienes éxito, pasa al 7; si no, pasa al 54.

91

Allegué con ellos a les dar unos maravedís si pesquisaban do podía trovar a Yabiz.

Si tuviste éxito en la tirada, réstate los maravedís pertinentes; si no, réstate 8.

Si no tienes suficiente dinero para pagarles, no te harán el encargo (vuelve al 19 o pasa al 132 y elige otra localización en el mapa).

Me dixieron que tornara a buscalles después de un rato.

Vuelve al 19 o pasa al 132 y elige otra localización en el mapa. Cuando vuelvas a hablar con los manteses, puedes pedirles que te digan lo que han averiguado.

92

Passé por una puerta que había muchas cruces et velas encendidas aderedor, et llegué por ella a una plaza en cuyo centro alzábase un púlpito de fierro como un pedestal de mármol negro. Era un lugar muy animado, con mucha gente por toda la plaza, que mercaba alimentos en los tenderetes, et recudían a los alfajemes para que les cortara el pelo et a los mesones, para beber et jugar a los dados et otros juegos. A un cabo eran unos poyos do los aljabibes ponían todas sus telas et ropas usadas. Como ellos tan bien se exhibían unos hombres con unos cárteles que non entendía lo que dezían, mas por la filosomía et por los alguaciles que los vigilaban sabía que habían de ser algún tipo de malhechores expuestos al público para su vergüenza.



*Si llevas armadura o un arma más grande que un cuchillo, tira los dados. Según el resultado obtenido y lo que portes, deberás pasar al **114** (debes hacer esta tirada cada vez que caigas en este párrafo):*

Solo arma: 12

Solo peto: 11, 12

Arma y peto, o solo loriga: 10, 11, 12

Arma y loriga: 9, 10, 11, 12

*Si no debes ir al **114**, sigue leyendo.*

*Cogité entrar a un mesón (pasa al **10**), catar los tenderetes (pasa al **22**) o irme dallí (pasa al **132** y elige otra localización en el mapa).*

93

Ayuntéme a la caballería ligera del ala derecha por cargar con ellos. Las morosas fizieron estragos en el lado christiano; algunos probaron resistir la acometida, mas non pudieron evitar que penetráramos en sus filas. Però eran aquellos hombres acostumbrados a guerrear et respusiéronse presto del ataque: non cupieron que les rodeáramos, pues en tanto que cayeron los primeros por las morosas, a una orden del su mayoral abriéronse los demás para recevir ambas alas de los nuestros. Hubo tiempo asaz para cobrar impulso el que había a me recevir; quando yo alzaba la mi cimitarra, él ya enristraba la su lanza.

*Haz una tirada de Espadas. Si tienes éxito, pasa al **72**; si no, pasa al **104**.*

94

Púseme muy cerca del puerco, que andaba tan distraydo como su captor, et dile tamaña coz que fasta el pie me dolió. El cochino, asustado et dolorido, chilló formando grand strépito et arrastró al rufián en su foyda, fasta que aqueste soltó la cuerda. Como quedara maltrecho por los rasguños, aproveché para salir tras el puerco et trovélo en la plaza, do non había espacio por do se mover. Estonces trabé la cuerda por que non pudiera escapar.

*Ahora llevas el cerdo del tendero. Pasa al **63**.*



Pasa al 50.

Dos hombres con pinta de rufianes charlaban con el mesonero et probaban fazer negocio con él vendiéndole un puerco a prezio muy barato. Allegaron recevir cuarenta maravedís et salieron muy contentos diziendo que lo traerían a la noche, quando las calles fueran más vacías, pues lo guardaban en un mesón de la plaza del Potro et podría se perder entre tanta gente.

Vuelve al IO.



97

Passó una saeta cabo de mí et firió el caballo de uno de los míos, que luchaba contra un infante; el animal enloqueció por la ferida et tiró al jinete de su grupa. Busqué al ballestero et trovéle a poca andadura de do yo era. Aproveché que la iba a cargar de cabo con la gafa para me aduzir contra él. En tanto que me veyó, aprestóse a cargalla por la descargar en mí.

Si tienes una lanza o un cuchillo, puedes intentar arrojárselo haciendo una tirada de Lanzar. Si tienes éxito, pasa al 47 si lanzaste un cuchillo, o al 31 si usaste una lanza. Si fallas (borra en este caso el arma lanzada de tus pertenencias) o no usas un arma arrojadiza, pasa al 69.

98

Ayuntábase tanta gente en la plaza del Potro que non me cabían progressar. Por muchos empellones que di, non pude assechar a Yabiz, et perdíle cuando salió de la plaza. Como non sopiera a do fuera, non había más remedio que me tornar al mesón et atender la ora del nuestro encuentro.

Pasa al II6.

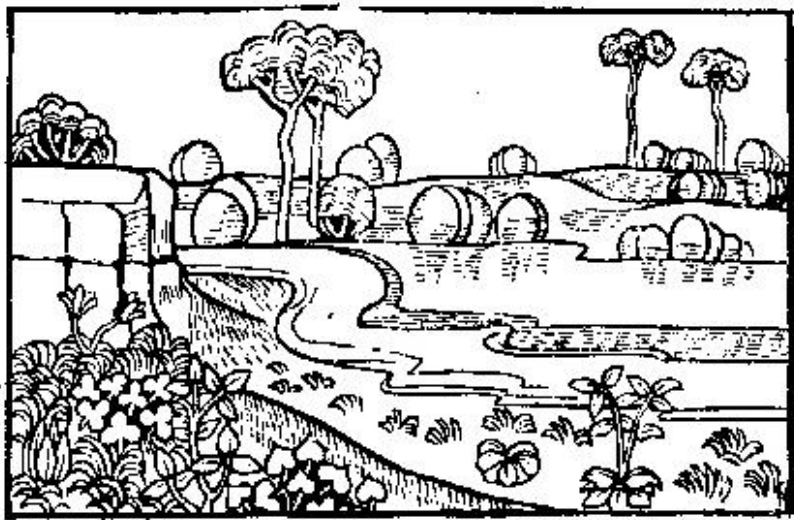
99

La impresión que me fizo la imprevista estanza del caballo fixó los mis pies al suelo et non me cupo me guarecer de lo que seme venía. Cayó el animal somo mí, la armadura non pudo con tanto pesso et aplastóme las costillas. Quedé sin respiración so la montura del christiano, que acabó lo que non pudo el su amo.

Requiescat In Pace



El mi corazón alegróse en tanto que vi las aguas del Genil enderredor del alto cerro somo el qual se levantara el castillo, aquel gigante de piedra que todavía vigilaba el horizonte. Hube grand desseo de ir con mi familia et contalles todo lo que se aviniera desde saliera a combatir a los christianos. Mas seme deparaba una burla de lo que esperara: una casa vacía, plañideras con las sus fazes tiznadas de hollín et tres lápidas con la mesma fetcha et los nombres de mi padre, mi hermano et mi cuñada. Enloquecí. Batí la tierra muchas vegadas con las mis armas, como si fuesse la culpable de mi desdicha, rasgué mis ropas, arranqué los mis cabellos, grité fasta que quedé sin voz. Cuando me sossegué, mis hombres quisieron me dar consuelo vistiendo de azul et negro et se reuniendo en oración, como si fueran parte de mi familia. Mas nada daquello podía desterrar la grand sombra que possárase somo mi cabeza. Aquella sombra ya nunca se iría.



Por la gente supe lo que ocurriera, et fizome aquello más triste: mi hermano tornóse un sanguinario shayatín et assessinó a su esposa et a mi padre colgándolos de una sogá. Poco después cortóse el cuello con la su cimitarra. Mi sobrina sobreviviera a la matanza, porque, según me dixieron, non era allí quando ocurrió todo. Ella non hablara desde aquel día. Solamiente habló quando yo le pregunté. Me dixo que días ha era





llegado un mercader de paños assentado en Córdoba al que dezían Yabiz ibn—Mubarak. Fizo tratos con mi padre para le mercar un caballo, mas se fue cuando se avino la tragedia. Mi sobrina Zohra era en su compañía en aquel momento, pues Yabiz quiso le regalar unos dulces, que tanto le plazen. Ningún otro fue allí en todo el tiempo.

Algo me dezía que Yabiz hubo parte en la muerte de mi familia. Yo conocía a mi hermano meyor que nadi, et era segura que jamás dañara al su padre nin a la su esposa; algo o alguien hubo de obligalle a fazer aquella atrocidad. Et como Yabiz ibn—Mubarak fuera el único sospechoso, et yo non quisiera que mi hermano fuera recordado como el peyor de los assassinos, hube a viajar a Córdoba para trovar al mercader. Llevé conmigo a Zohra, pues yo era la única familia que le quedaba, et podría reconocer a Yabiz cuando le falláramos.

Mi padre solía dezir que Alláh guarece a los prudentes, mas por ser yo audaz, me había salvada. Por tal causa, bien sabía que el camino que pusiera a seguir era el correcto.

Tira un dado y suma el resultado a tus Puntos de Vida (no puedes tener una puntuación superior a la inicial).

Pasa al I32.

I0I

Probé a abrir las puertas, mas eran todas cerradas. Adesora, una saeta fincóse en la pared muy cerca de do yo era. Caté assuso et vi un hombre assido a una baranda de madera, con una ballesta en la su mano. Llevaba espessa barba morena et catábame con crueza. Era árabe.

—¡Matalda! —gritó, et essora salieron dos grandes esclavos dentre la espessura, blandiendo afiladas cimitarras.

Debes combatir contra los dos esclavos. Resta 2 puntos a la competencia que uses para luchar. Por cada golpe que recibas, pierdes 7 Puntos de Vida. Debes golpear tres veces si no tienes armas, dos si usas cuchillo o bastón, o una si usas otra arma. Si vences, pasa al I20.



I02

Apercebióse el rufián de lo que probaba a fazer, et seme afrentó con un cuchillo sin mediar razón.

Debes combatir. Por cada fallo, pierdes 5 Puntos de Vida. Para vencerle, debes golpearle dos veces si usas cuchillo o bastón, una sola vez si usas cualquier otra arma, o tres veces si luchas sin armas.

Si vences, pasa al I30.



I03

La ira podía ser aliada, mas tan bien enemiga del que lucha con su compañía. Ella daba fuerza a los golpes daquel diablo, mas non le dexaba cordura para se guardar la su sangre, si non para querer veer la ajena. Enforzéme en fallar el sitio por do le podía entrar la muerte demientre él requería la mía sin messura.

Debes combatir contra don Juan de Villegas. Por cada fallo pierdes 7 Puntos de Vida. Debes golpearle 4 veces si no tienes armas, 3 si llevas cuchillo o bastón, 2 si usas un arma más grande que un cuchillo, o sólo una si luchas con una espada bastarda.

Si le vences, pasa al 29.

I04

Firióme el hombro la su lanza sin que la mi cimitarra pudiera le tocar. Cayó del caballo por el tremendo impacto (*réstate 10 Puntos de Vida*), et siguió el mi buen corcel corriendo sin mí et perdióse entre la caballería christiana.

Haz una tirada de Suerte. Si tienes éxito, pasa al I24; si no, pasa al I13.



I05

Como non fuera cosa normal que una muger que se fingía una buena esposa et madre de una fija hubiera negocios con un armero, pedíle a Abid que viniera conmigo a una armería. Eran muchas en la plaza, et más todavía en la cercana calle de la Feria.

Si quieres comprar armas, pasa al 49.

Si quieres vender armas, pasa al 83.

Si no quieres hacer nada de esto, vuelve al 63 o pasa al 132 y elige otra localización en el mapa.

I06

Tiréle del su caballo con un fuerte golpe. Tonáronse blancos los sus ojos antes de la caída, quizás espantado por las llamas del infierno al qual se acostaba la su alma. Foyó presta la montura en tanto que se veyó libre de carga, temerosa de ser ferida por la muger que había contra ella, con la faz et las manos llenas de sangre propia et ajena. Era yo la spada del Islam, nada nin nadi había a me detener.

Si no tienes ya dos armas, puedes adueñarte de la lanza del soldado caído. Si la usas en combate habrás de hacer tiradas de Destreza.

Pasa al 50.

I07

El portero mudó el cejo al oyr aquel nombre et franqueóme ayna el passo. Entré a un zaguán do atendían más hombres, mas entreteníanse aquestos hablando con unas mozas que fazían con ellos un falso juego de cortejo et mostrábanles sus pechos generosos que asomaban por sus anchas blusas. En tanto que me veyó una dellas, se estrañó et vino a me preguntar qué fazía allí. Díxele que buscaba a Yabiz.

—Atiende aquí —díxome, et entró a buscallo.

Si vienes de los baños y Yabiz no se encontraba allí, pasa al 30.

Si no, tira un dado. Si sacas 1, 2 o 3, pasa al 30; si sacas 4, 5 o 6, pasa al 48.



I08

Fincóseme el cuchillo en el brazo derecho. Grité de dolor, mas logré me retener como la montura (*pierdes 4 Puntos de Vida*). Demientre probaba a me sacar el cuchillo con la siniestra, el christiano enristró la su lanza et lanzóse contra mí.

Pasa al 8.

I09

En cabo desapareció de mi vista el ratero. Tornéme a do estaba Zohra, cansada por la carrera et furiosa por el robo. (*borra todo el dinero de tus Pertenencias y vuelve al I9*)



I10

El hombre empuñaba una spada et vestía un jubón con capucha. Quitóse aquesta para que veyera su faz, que ya veyera antes.

—Aunque se oculte vuestra faz tras ese velo, nunca podría oblidar esos ojos —dixo, quasi susurrando en la soledad de la calle—. Dios me envía a mi enemiga para que pueda me cobrar en cabo mi venganza, et vála-me el Señor Jesuchristo que quedará pagado.

Era don Juan de Villegas, el captivo christiano que mató a Habus et logró foyr. Su espada desnuda brillaba en la escuridad con el fulgor de su ira presta a se desatar. Solamiente hube tiempo de apartar a Zohra antes que me acometiera con una fuerza terrible nascida del su odio.

Si tuviste éxito en la tirada de Descubrir, pasa al 34; si no, pasa al 6.

Si llevas un bastón, pasa directamente al 34.

Si no llevas ningún arma encima, pasa directamente al 6.



III

Dexé a Zohra et Abid en la casa de la viuda de Diego, el jurado asesinado por Omar al-Sindibad, pues corrían periglo en la fazienda del mi padre. La muger, aunque eran árabes, reciviólos muy contenta de saber que podría curar de personas que sofrían por culpa del assessino del su marido. Depués monté con Pedro, el alguacil, en el carro que truxera de Iznájar et emprendimos el viage a Garnatha, bien aguisados de armas et viandas.

En el tiempo que duró el viage fezimos buena amistad, et contóme algo que le rondaba la cabeza desde se avino. Díxome que antes de llegar a la casa del Butre, que tal dezían al hombre que yo matara, se afrentara a un estraño ser que semejaba un pequeño hombre con alas negras. Catóme fixamiente la mi faz por veer si le tomaba por loco. Yo non le había contado nada por miedo a que él me tomara por loca a mí, pero crey que aquel era buen momento para le dezir que el Butre se tornara en lobo antes de me acometer.

—Ese Omar ha de ser un hechizero —dixo, como pensando para sí. Sabía que Pedro non quería lo trovar nin se afrentar a él, mas yo viajaba con la esperanza de melo cruzar para matalle et vengar las muertes que tanto me pessaban. Et quisera o non, habría de usar del su padre para trovar aquel assessino.

Finis

II2

Aquello fue asaz para le soltar la lengua. Díxome que non sabía do se alojaba Yabiz, pero podría le trovar en los baños o en la mancebía. Mal pleyto era aquel, pues non eran sitios do recibirían bien a una muger, et menos a una muger musulmana. Díxome estonces el tendero que él conocía a los porteros dambos lugares, et comprendí que quería fazer barata.

—Diréles que vades de mi parte et cabránvos passar si les diziedes el mi nombre —díxome.

—¿Qué queredes en pago? —preguntéle.

—Ayer me robaron un puerco que guardaba para andar el invierno. Merquélo una selmana ha, et el negocio dexóme quasi sin dinero. Solamiente me ha alcanzado para aqueste lechón, mas temo non será



asaz para toda mi familia. Si trovades el mi puerco et melo traedes, hablaré con los porteros.

Vuelve al 92 o pasa al I32 y elige otra localización en el mapa.

II3

Tamaño dolor sentía que non me cabía volver a la lucha. Movíase en derredor una espessa nube de patas de caballos que follaban el suelo con tanta fuerza que parecía que la tierra temblaba. Adesora golpeóme la cabeza uno de los caballos et hundióme el cráneo. En el último momento sentí que todo el sofrimiento et el dolor que fazen las batallas et la vida quedaban atrás, et al tiempo que se alongaban, anegábame una grand pax.

Requiescat In Pace

II4

Adesora vime contra dos alguaciles que me mandaron me detener. Palpáronme et veyeron lo que ascondía.

—¿Qué faziedes con aquesto, mora? —dixo uno.

—Irás de cabeza al calabozo —dixo el otro.

Aduxiéronme a golpes et empellones a una calleja do era un edificio con un pequeño adarve enderredor. La gente me abucheaba et me escopía a mi passo. Fuy por unas escaleras que iban ayuso et daban a un corredor muy escuro iluminado por hachones. En cabo abrieron una puerta et lanzáronme adentro. Et allí, entre ratas et podredumbre, anduve el resto de mi vida, que non fue muy luenga, pues ayna caý enferma et morí.

Requiescat In Pace



II5

El golpe fue asaz para le tirar del caballo. Aprestéme estonces a rematalle et librar a mi gente daquel temible adalid de la muerte, que expiró con los dientes apretados de rabia et una mirada de odio eterno contra sus enemigos.

Si no tienes ya dos armas, puedes adueñarte de la espada del soldado caído. Si la usas en combate habrás de hacer tiradas de Espadas.

Pasa al 50.

II6

Fuy a San Miguel cuando el sol comenzó a se asconder, como me dixiera Yabiz, mas dexé a Zohra con Abid, pues era perigloso. La calle de los Pastores era una calleja estrecha et solitaria, pues las sus casas parecían abandonadas. La escuridad era mayor quanto más me adentraba en ella. Llegué al cabo de la calle, do una puerta abierta invitábame a entrar. Llamé a Yabiz desde fuera, mas como nadi respondiera, entré a la escuridad de la casa. Adesora, la puerta se cerró et quedé a oscuras. Alguien me trabó el cuello et levantóme del suelo, dexándome sin fuelgo. Pataleé et probé a me soltar, mas las sus manos eran poderosas et su pecho firme como un roble. Ayna perdí las fuerzas por la mengua de ayre fasta que mi cuerpo colgó inerte, presto a ser visitado por la muerte.

Requiescat In Pace



II7

Cabalgué contra un cabo et dexé que los míos progressaran. Desde mi lugar vi que los christianos probaban a responderse a las órdenes de un mayoral que les ordenó se abrir para recevir las morosas, de tal guisa que non fizieran aquestas grand daño en las sus filas. Uno de los jinetes christianos consiguió salir dentre los suyos antes de que recevieran la acometida et aprestábase a foyr. Salí tras él para le cortar el passo.

Si quieres, puedes lanzarle tu cuchillo. Si así es, haz una tirada de Lanzar; pasa al 44 si tienes éxito, si no pasa al 64.

Si prefieres no hacerlo, pasa al 84.

II8

Despertóme Ahmed para el relevo. Levantéme con desgana, trabé la cimitarra et aduxíme al árbol do encadenáramos a los christianos. Et el poco sueño que todavía me amodorraba desapareció de un golpe cuando vi en el suelo el cadáver de Habus et unos grilletes sin su cap-tivo. Corrí a avisar a los demás, mas era tarde: el fugitivo montó en su caballo et picó espuelas, et ya non le pudimos alcanzar. Los hombres, enfurecidos por la muerte de Habus, degollaron a los demás captivos. A primora, levantamos las tiendas et nos paramos a andar la jornada que nos partía de Iznájar.

Pasa al 100.

II9

Destacóse del resto un fiero jinete que se cobrara ya algunas vidas con un arma que jamás antes veyera. Era una bola con puntas, unida a un mango con una cadena, et laceraba todo lo que tocaba, con los fuertes golpes que asestaba el su dueño. Nin siquiera los escudos guarecían daquela cosa, que destróya por ygual et metal et cuero. Afrentéle, puesta a fazer el fin de su masacre. Era un hombre enorme vestido con una cota reforzada, que cubría la su faz et su cabeza con un yelmo. En tanto que me coloqué contra él, comenzó a girar la bola por ganar fuerza antes de mela lanzar.



Debes luchar contra el jinete. Si no luchas desde un caballo, resta -2 a la competencia que uses para luchar. Por cada fallo pierdes 7 Puntos de Vida. Si llevas un escudo, este se romperá si sacas 10, 11 o 12 con los dados.

Para vencerle, debes golpearle:

-5 veces si no tienes armas.

-4 veces si usas un cuchillo.

-3 veces si usas cualquier otra arma.

Si le vences, pasa al 66.

I20

Uno dellos cayó ferido de muerte, mas todavía quedaba el otro. Demientras luchaba, vi que el hombre que staba assuso cargaba la ballesta. Había a me desfazer presto del esclavo que todavía me afrentaba.

Debes combatir contra el esclavo. Por cada golpe que recibas, pierdes 7 Puntos de Vida. Debes golpear tres veces si no tienes armas, dos si usas cuchillo o bastón, o una si usas otra arma. Cuando lo hagas, pasa al 38 si estabas junto a las puertas, o al 17 si estabas junto a la escalera.



I2I

Los zurradores se afanaban en aderezar las pieles que recevían, quitándoles los pelos para las vender a otros menestrales que las habían a parar para la venta. Fazían aquestos negocio con quasi todas las calles de la Alcaycería, pues borceguineros, zapateros et tintoreros laboraban las pieles depués que ellos las aderezaran. Yabiz podría sacar dellos su género, mas ninguno lo conocía.

Vuelve al 51.



I22

—Si osades tocallos vos buscaré et mataré a vuestra fija —díxome sereno et sombrío. Las amenazas de una sumisa esposa musulmana habían de sonar como una broma para cualquier hombre. Solomiente me quedaba la vía del soborno.

Ofrece el dinero que creas que puede llegar a aceptar el tendero a cambio de la información y anótalo. A continuación haz una tirada de Sobornar y pasa al 15.

I23

Entré al mesón más bollicioso. La taberna era plena de calatravos, et muchos torzieron su gesto cuando me veyeron entrar, tal que puse me salir daquel lugar por non entecar a aquellos matamoros.

Si es la primera vez que entras aquí, haz una tirada de Descubrir. Si tienes éxito, pasa al 21; si no, pasa al 74.

Si no es la primera vez, vuelve al 78.

I24

Tras la acometida, avínose la verdadera batalla. Los hombres estaban plantados en el campo de batalla, los dos bandos mezclados. Los gritos solamiente se oían algunas vegadas, acá et acullá, unos de rabia, otros de dolor, con los relinchos nerviosos de los caballos et los sonidos de los golpes en las armaduras, so un cielo ferido del rojo del atardecer que semejaba absorber la sangre que allí se derramara. Essora seme encaró otro jinete, huérfano de rivales con los que se batir, ataviado de lóriga et lanza.

Debes luchar contra el jinete. Usa tu competencia de Espadas. Si luchas a pie, resta 2 puntos a dicha competencia antes de hacer las tiradas. En caso de que resultes herido, réstate 6 Puntos de Vida.

Cuando consigas golpearle 2 veces, pasa al 28 si vas montado, o al 87 si vas a pie.



125

El nombre apaciguó al hosco portero, que ayna me cupo entrar sin pedir más explicaciones. Passé a una estancia con dos puertas et unos mozos que secaban et doblaban unas toallas. Las puertas daban a unos luengos corredores, et se oían muchas voces allende. Cuando quise cruzar la puerta a la derecha, un mozo me detuvo.

—Aquesta es la parte de los hombres —explicóme—, vos et vuestra fija habedes de ir por la otra puerta.

—Busco a Yabíz —díxele—. ¿Es aquí?

Pidióme el mozo que atendiera demientre le buscaba.

Si vienes de la mancebía y Yabíz no se encontraba allí, pasa al 30.

Si no, tira un dado. Si sacas 1, 2 o 3, pasa al 30; si sacas 4, 5 o 6, pasa al 48.

126

Adesora noté algo en pos de mí, et tornéme justo para veer que un niño salía corriendo con mi bolsa en su mano. Dixe a Zohra que aguardara allí et corrí tras él. Lo veía correr entre la gente, esquivándola con grand destreza, escurridizo como una lagartija.

Haz una tirada de Destreza; si tienes éxito, pasa al 89, si no, pasa al 109.

127

Trabóme adesora con la su lanza et tiró de mí fasta que me descabalgó. Cay al suelo dolorida (*réstate otros 4 Puntos de Vida*), et vi que el mi caballo salía corriendo et se perdía entre los combatientes. Rodé foyendo del mi rival, que probaba a me ensartar siendo yo indefensa, et acabé me poner en pie de cabo.

Sigue luchando, pero ahora desde el suelo (pierdes el bonus +2). Réstate 6 Puntos de Vida por cada golpe que recibas. Para vencer al soldado debes herirle dos veces.

Si vences, pasa al 79.



I28

El mayoral de los christianos era un hombre alto et fornido, con una espessa barba morena, que blandía una spada que sabía mover con suma et certera rabia. Desfazíase de los adversarios fácilmientre; tal fablaba la sangre goteante de la foja, alimentada sin folgura, pues de su alimento pendía la vida del que se rodeaba de muertos por non se tornar uno dellos. El escudo bien trabado en la siniestra et la cota reforzada guarecíale como el su negro caballo, mas bien sabría yo trovar lo blando, et desta guisa romper huessos o derramar la su sangre, que ya asaz derramara él la ajena. Librárase de dos enemigos cuando me puse contra él. Levantóse el ayre como para le avisar del periglo, mexclándose el polvo con mi morena melena mecida al viento. En tanto que vi la acostumbrada sonrisa irónica en sus labios al contemplarme, supe que Allah me fazia poderosa de le vencer, pues ya veyera antes muchas vegadas aquella misma sonrisa en hombres que cayeron a mis manos por me creer una débil damisela que jugaba a la guerra. Acometíle presto por le mostrar el prezio de su arrogancia.

Combate contra el capitán cristiano. Si no luchas desde un caballo, resta -2 a la competencia que uses para luchar. Por cada golpe suyo pierdes 7 Puntos de Vida.

Para vencerle, debes golpearle:

-6 veces si no tienes armas.

-5 veces si usas un cuchillo.

-3 veces si usas un mayal de armas.

-4 veces si usas cualquier otra arma.

Si vences, pasa al I6.

I29

Non pudo el soldado aluengar más la su vida, que fasta essora duró. Fizo un último gesto de me lanzar la su lanza, mas las fuerzas ya le abandonaban et non pudo si non la fincar en el suelo antes de morir.

Si no tienes ya dos armas, puedes adueñarte de la lanza. Si la usas en combate habrás de hacer tiradas de Destreza.

Pasa al 50.



I30

Vencíle presto por que nadi se apercebiera de la pelea. Púsele somo el taburete de tal guisa que semejara que dormía. Depués trabé la cuerda et fuyme con el puerco.

Si no llevas ya dos armas, puedes adueñarte del cuchillo del ladrón.

Ahora llevas el cerdo del tendero. Pasa al 63.

I31

Luché con aquella bestia sedienta de sangre fasta que mi arma pudo más que aquella fila de colmillos fecha para desgarrar la carne. El lobo yació de costado et antes de morir tornóse de cabo en el hombre que fuera. Caté la estancia en busca de respuestas a los muchos interrogantes que martilleaban mi cabeza. Había un escritorio pleno de fojas. Entre ellas trové una lista con varios nombres, et leý en ella el de mi padre. Era la lista negra de los traydores a la corona de Garnatha. Cyudé que aquel hombre la recibiera de alguien, et ayna sope quién fuera, pues fallé otra foja firmada por un Omar al-Sindibad, en la qual le explicaba en qué guisa se podía fazer una poción para que aquel que la tomara sintiera una ira homicida contra sus seres más queridos. Mi hermano había tomada aquella poción, et el hombre que yacía muerto era ido a Iznájar para sela dar et daquesta guisa matar al mi padre. Depués, sabiendo que todavía había una fija viva, dio el nombre de un su amigo para que, si lo buscara, pudiera se desfazer de mí fáclmientre. Mas, como pensé antes de comenzar mis pesquisas, Alláh guarece a los audazes, et cupo me enterar de lo que se aviniera. Sentéme somo una cama et caté la lista de traydores, todavía preguntándome si non era allí por error el nombre de mi padre.

Essora apareció un hombre por la puerta, con un peto et una lanza. Era un alguacil. Solamientre de una guisa podía me librar del calabozo: mostréle la lista et díxele la verdad, pues el Concejo de la cibdad quedaría pagado de veer que les había librado de un enemigo. Mas quiso en cabo la fortuna me sonreyr, pues era aquel hombre fijo de árabe, et éralo además de un árabe que era en aquella lista. Díxome que andaba tras el assessino de un jurado de la cibdad que muriera el día anterior, un señor moro que viniera a se cobrar la su vida por recibir



información de Garnatha, lo qual supo al veer su nombre escripto en la lista. Díxele estonces que aquel hombre había de ser Omar al-Sindibad, al qual, segúnd los indicios, servía el hombre que yo matara. Guardóse la lista et salió presto de la estancia, sin se curar de mí.

—¿Non habedes a me llevar pressa? —preguntéle.

—Non puedo perder el tiempo —contestóme—, he de trovar al mi padre antes que lo assessinen.

—Estonces yo iré con vos —díxele.

—¿Por qué? —preguntóme.

—Porque el hombre al que buscades es el culpable de la muerte de mi familia. Ya solamiente me queda la venganza para calmar el dolor del mi atormentado corazón.

Tal fizele saber que mi padre fuera tan traydor como el suyo, et ende consentió la mi compañía.

Pasa al III.

I32

Dexé la fazienda de mi padre a cargo de Hassan, el esclavo más querido por él, et fezimos el camino acompañadas de Abid, otro esclavo, que había a se fingir un armero que viajaba conmigo et con Zohra, para que todos creyeran que éramos su esposa et su fija. Daquesta guisa podríamos burlar a los alguaciles de la entrada et podría disponer de mis armas cuando quisiera. El nuestro carro passó sin más complicaciones que el pago del almojarifazgo, impuesto que habían a complir los mercaderes para vender su mercancía dentro de la cibdad. Fuymos a la plaza del Potro et pagamos una estancia en el mesón de la Alfalfa, siguiendo con el teatro.

Fize algunas pesquisas por toda la cibdad, pero nadi conocía a Yabiz, nin siquiera en la morería. Aquello quería dezir dos cosas: o aquel hombre diera un nombre falso, o llegara a Córdoba poco tiempo ha et ende apenas era conocido. Non había otro remedio que llevar conmigo a Zohra en mis pesquisas, pues ella podría reconocer a Yabiz si le viéramos.

Pesquisé cuáles eran los lugares do podría trovar un mercader de paños: la Alcaycería, la plaza de las Tendillas, la plaza de la Corredera, la Plaza de San Salvador, la puerta de la Pescadería et la propia Plaza del Potro do éramos. Aunque la Alcaycería era el único lugar de la cibdad

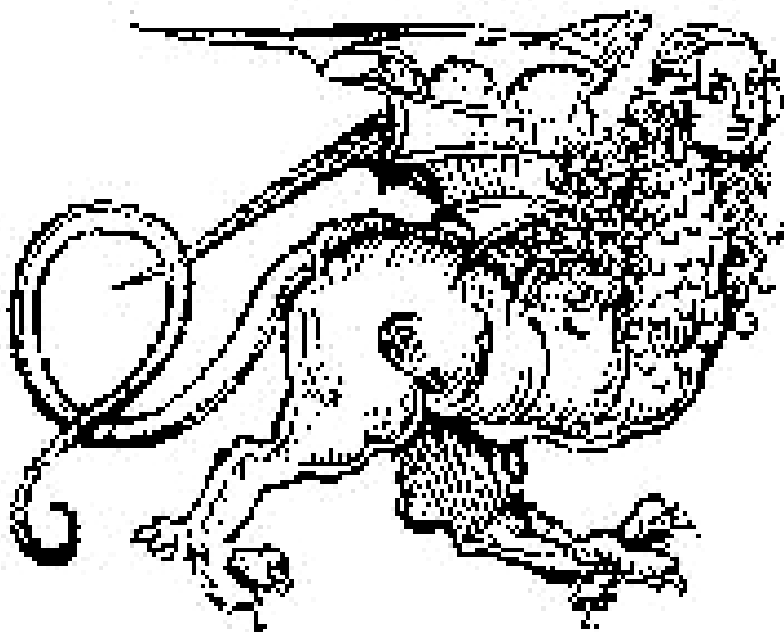


do se cabía vender paños, los mercaderes podían ocupar otras plazas et vender el género a escondidas de los alguaciles. Trabé a Zohra de la mano et paréme a comenzar la búsqueda.

*A partir de ahora, cada vez que salgas de tu habitación debes elegir qué quieres llevar contigo. Si llevas armas más grandes que un cuchillo, así como escudo y cualquier armadura, te arriesgas a que te arres-ten. Pasa al **45** para entrar en tu habitación y dejar o coger el equipo que creas conveniente.*

Además, si vas a utilizar tu dinero, debes tener en cuenta que nadie aceptará tus dirhems, ya que esa es la moneda del Reino de Granada. Deberás encontrar un cambista que te pueda proporcionar maravedís a cambio de tus dirhems.

Para moverte por la ciudad, utiliza el mapa: lee el número de párrafo correspondiente al lugar marcado en el mapa donde quieras ir. Fátima no conoce bien la ciudad, por lo cual al principio tendrás que visitar los lugares a ciegas. Solo conoce el emplazamiento de la plaza del Po-tro (63), que es donde se encuentra el mesón donde ha alquilado la habitación.



PUNTOS DE APRENDIZAJE

Ganas 13 puntos de aprendizaje para mejorar tus competencias.

Si has usado un mayal de armas, puedes adquirir la competencia de Mazas.

Si has usado una lanza o una desjarratadera, puedes adquirir la competencia de Lanzas.

Si has usado un bastón, puedes adquirir la competencia de Palos.

Si has conseguido trepar a un tejado, puedes adquirir la competencia de Tregar (párrafo 67).

Si has perseguido a un niño por una plaza y no le has perdido de vista, puedes adquirir la competencia de Correr (párrafo 126).



CAPITVLVM III

En el tercer y último capítulo eres Yusuf ibn-Rasiq, un alquimista que se hace pasar por comerciante de paños. Gracias a él descubrirás muchos de los misterios que envuelven esta aventura, pero solo si eres capaz de llegar al final sabrás la verdad que se esconde detrás de los asesinatos que han vivido los personajes anteriores. Configura las características de Yusuf según las reglas teniendo en cuenta lo siguiente:

Característica Principal: Cultura.

Competencias: Astrología, Conocimiento Mágico, Conocimiento Mineral, Conocimiento Vegetal, Descubrir, Elocuencia, Empatía, Escuchar, Ocultar, Sobornar. Debes repartir 15 puntos entre ellas, en lugar de los 10 habituales.

Pertenencias: Yusuf comienza la aventura con un bastón, 50 dirhems y una mochila donde puede guardar los objetos que encuentre. Además, cuenta con 2 dosis de cada hechizo que conozca de poción y ungüento, así como el talismán de cada hechizo de este tipo que hayas elegido.

Irracionalidad: Yusuf, al contrario que los dos personajes anteriores, no tiene una característica de Racionalidad, sino de Irracionalidad, la cual le sirve para lanzar los hechizos que conoce. Puedes asignarle una puntuación de 5 a 8, igual que en el caso de la Racionalidad.

Hechizos: Yusuf conoce tantos hechizos como su puntuación de Cultura. Elígelos de la siguiente lista, teniendo en cuenta que los que están en cursiva sólo se pueden utilizar cuando el texto lo indique, mientras que el resto pueden lanzarse en cualquier momento:

☆ Amuletum Veneni: se trata de una bolsita de seda que, una vez activada, se calienta si se acerca a ella cualquier sustancia que contenga veneno. Si tienes la sospecha de que tienes cerca un veneno, activa el talismán con la tirada correspondiente de Irracionalidad, y si tienes éxito, puedes comprobar si se calienta la bolsita restando 20 al número de párrafo en que te encuentres y leyendo el número de párrafo resultante; si el texto no tiene sentido, es que no existe tal veneno.





◆ *Lac Sapientiae*: añade 4 puntos a la Cultura o a una competencia que depende de ella antes de realizar la próxima tirada indicada por el texto. Una vez realizada esta, la competencia vuelve a su puntuación original. Cada lanzamiento consume una poción.

● *Morbus Lapidis*: este ungüento destruye la roca sobre la que se aplique, abriendo un boquete de medio metro cuadrado de superficie por metro y medio de profundidad. Cada lanzamiento consume una dosis de ungüento.

● *Telum Infragile*: el arma untada con este preparado no se puede romper. Los efectos duran un combate entero. Cada lanzamiento consume una dosis de ungüento.

◆ *Vigor*: quien beba esta poción antes de un combate, podrá ignorar la primera herida que sufra. Cada lanzamiento consume una poción.

● *Vitreolus Saevus*: aplicado sobre un trozo de metal, este ungüento lo corroe por completo hasta hacerlo desaparecer. Sin embargo, es inofensivo para los seres humanos. Cada lanzamiento consume una dosis de ungüento.

● *Balsamum Medicum*: es un ungüento que al aplicarse sobre las heridas de cualquier personaje permite recuperar 1d Puntos de Vida (no obstante, no se puede tener una cantidad de Puntos de Vida mayor que la inicial). Sólo hace efecto una vez al día. Para lanzar este hechizo es necesaria una tirada de Irracionalidad –I. Cada lanzamiento consume una dosis de ungüento.

◆ *Infusio Serenitatis*: esta poción tiene varios efectos. Aquel personaje que la tome nunca pierde puntos de Racionalidad (aunque el texto lo indique) y tiene éxito automáticamente en cualquier tirada de Templanza durante el resto del día. No obstante, también tiene una penalización –2 a la Empatía (o a la Percepción, cuando se utilice en lugar de la Empatía). Para lanzar este hechizo es necesaria una tirada de Irracionalidad –I. Cada lanzamiento consume una poción.

● *Oculus Lupi*: untándose en los ojos este ungüento, es posible ver incluso en la más completa oscuridad, como si fuera una noche de luna llena. Para lanzar este hechizo es necesaria una tirada de Irracionalidad -1. Cada lanzamiento consume una dosis de ungüento.

● *Pallium Salamandrae*: este ungüento protege contra el fuego, de manera que la persona untada no puede ser dañada por él. Para lanzar este hechizo es necesaria una tirada de Irracionalidad -1. Cada lanzamiento consume DOS dosis de ungüento.

◆ *Potio Memoriae*: cualquiera que beba esta poción comenzará a recordar con todo detalle lo acontecido en su vida durante los últimos días. Para lanzar este hechizo es necesaria una tirada de Irracionalidad -1. Cada lanzamiento consume una poción.

● *Oleum Dignitatis*: permite una bonificación +4 a Elocuencia, Mando, Sobornar y Seducción (o a la Comunicación, cuando se utilice en lugar de estas competencias) para la próxima tirada; una vez que esta se realice, se pierde la bonificación. Para lanzar este hechizo es necesaria una tirada de Irracionalidad -2. Cada lanzamiento consume un ungüento.

☆ *Telum Invictum*: se trata de un talismán que se coloca en la empuñadura de un arma, y que si se activa antes de un combate permite superar cualquier protección que lleven tus adversarios. Para lanzar este hechizo es necesaria una tirada de Irracionalidad -2. Si eliges este hechizo, el talismán ya está colocado en el bastón de Yusuf al comienzo de la aventura (no se puede colocar en otra arma, ya que perdería su poder).

Cómo usar los hechizos

Los hechizos son talismanes, pociones y ungüentos con un poder mágico que se activa mediante la entonación de unas palabras y unos pases de manos. Al principio dispones de dos dosis de pociones y ungüentos y un talismán correspondientes a cada hechizo que hayas elegido. Las dosis de pociones y ungüentos se gastan cuando se utilizan, funcione o no el hechizo; sin embargo, los talismanes nunca se gastan, sino que se pueden activar cuando se quiera.



Para activar un hechizo debes cumplir dos requisitos, que el texto te recordará cuando surja la ocasión:

- Tener la dosis o el talismán necesarios para activar el hechizo.
- Tener éxito en una tirada de Irracionalidad. Esta tirada puede tener un modificador negativo dependiendo de la dificultad que entrañe lanzar el hechizo.

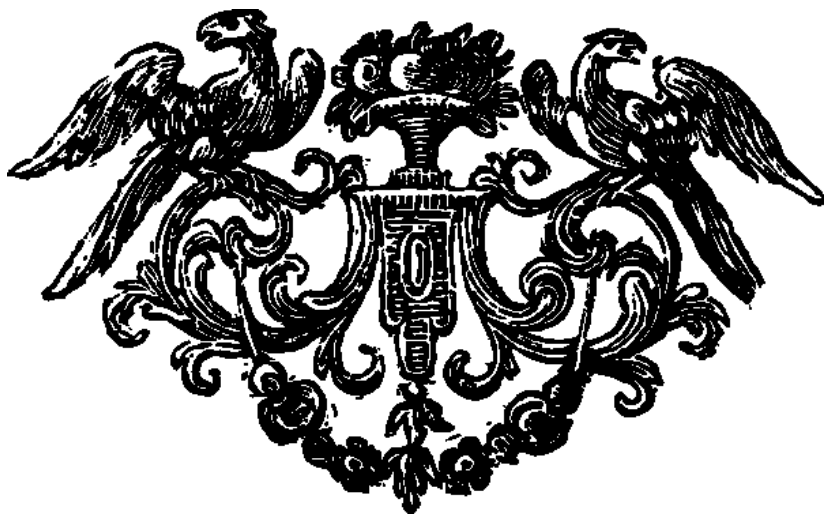
Como se ha dicho, los hechizos en cursiva sólo pueden utilizarse si el texto lo indica, pero los demás pueden lanzarse en cualquier momento de la aventura. Para estos últimos, la duración de su efecto viene definida en el hechizo, o bien el texto te indicará en un momento dado que el hechizo en cuestión deja de tener efecto.

Con el fin de recordar el tipo de los hechizos que se nombran, estos siempre vienen acompañados de un símbolo:

☆ Talismán

● Poción

● Ungüento



I

Mar Mediterráneo, año 1383

Omar cataba el horizonte a bordo de la Saqr, la galeota gobernada por su padre, que sembraba el terror entre los bajeles christianos. Ellos eran los bandidos del mar, que assaltaban las naves et aprovechaban todo lo que aquestas les ofrecían: sedas, especias, oro et cualquier mercancía que llevaran, además de la gente noble que en ellas viajaban, por las quales se podía pedir quantiosos rescates. Mas essora non buscaban naves que saquear; un viagero pagárale una buena cantidad por llevar un pessado arcón en el siguiente viage que fizieran a Palma, mas non llegarían los dos desso uno, pues el arcón iría al agua antes de llegar al destino, como indicara el viagero. Pagó más dinero por que nadi fiziera preguntas, et su padre aceptó lo llevar. Muchos pensaban que dentro del arcón era un cadáver del qual el viagero quería se desfazer; otros creían que escondía en él alguna prueba dotro crimen. Mas algo le dezía a Omar que non era nada daquello. Pensó mucho en el contenido del arcón desque supo dél. Solía baxar a la cámara do se guardaban las provisiones et las mercancías solamiente por lo catar, desseando que daquesta guisa hubiera a saber algo más dél. Era muy bien asegurado con cadenas, además de los tres cerrojos que se veían en él. Tan bien buscaba al viagero et probaba a hablar con él por veer si podía sonsacalle algo dello. Un día, passeando por cobierta, preguntóle por qué asegurara tanto el arcón, si pretendía lo arrojar al mar. El viagero católe con un gesto sombrío sin le dar razón, mas fablóle en cabo.

—Pagué un dinero por que non seme preguntara —dixo—. Mas vuestra curiosidad es paladina et contra ella me he de guarecer, et por ello vos dizré que non busques las llaves del arcón, pues non las he. Nin la del candado que abre las cadenas, nin las de los cerrojos; pues arrojélas al mar en el primer día de la traviessa.

Mas erró el viagero si creyó que con aquesto había a matar la curiosidad de Omar, pues si antes le picaba, el picotazo que dióle depués daquello fue insoportable. Día et noche cogitaba la guisa en que pudiera abrir el arcón, quasi non dormía pensando en ello. Tal fue que cayó enfermo, por lo que su padre vióse obligado a fazer escala en Valencia et buscar un médico. Omar veyó estonces la oportunidad et mandó al su esclavo a que mercara tantos juegos de ganzúas como pudiesse demientre el barco estuviera atracado.





Cuando el barco zarpó, Omar oyó que el viagero decía a su padre que habían de arrojar el arcón a la mañana del tercer día. Esa misma noche, cobierto de sudor por la fiebre, salió a escondidas del camarote et baxó a la cámara del arcón con las ganzúas. Essora levantóse una terrible tormenta que comenzó a zarandear el barco. El arcón se arrastraba de un cabo al otro de la cámara. Con mucha dificultad, Omar pudo hurgar en una de las cerraduras fasta que oyó saltar el mecanismo. Mas hubo de dexallo, pues se apercibió de los gritos de los hombres que se despertaran por el temporal, et tornóse a la cama.

Amaynó la tormenta un poco al día siguiente, mas veýanse a lo lejos densos nubarrones que traýan otra peyor. Durante el día, con su padre et todos los hombres muy ocupados en reforzar las velas et parar el barco para el temporal, fue de cabo a la cámara del arcón et logró vencer otro cerrojo. Por la noche, ya en mitad de la tormenta, abrió el tercero, mas non podía abrir el candado de las cadenas, pues se requería una llave muy pequeña et ninguna de las ganzúas le aprovechaba. Ya solamiente podía probar a las quebrar. Subió a cubierta en busca de un hacha. Todos los hombres estaban asaz ocupados en salvar el barco como para curarse dél. Unas olas enormes se estrellaban contra el casco et inundaban el interior. La madera cruxía et se quexaba por el fuerte zarandeo. Parecía que en cabo la Saqr era castigada por los muchos pecados de su tripulación. Non sabía si era por el delirio de la fiebre, mas Omar puso que su último desseo antes de morir era saber lo que había aquel arcón. Trabó un hacha et tornóse a la cámara. Las cadenas non cedían a los golpes, pues eran muy gruessas et Omar non daba con fuerza asaz por las quebrar. Mas pudo ayuntar las últimas fuerzas que le quedaban et logró lo que tanto anhelaba. Sentía que se desmayaba, mas ya solamiente había de abrir el arcón...

Pasa al 95.

2

Sonríome la fortuna, pues alcancé en cabo la entrada et salí corriendo con tal priessa que quasi eché a volar, et doblando cada esquina acabé me partir de los que me assechaban.

Pasa al 55.

Acordéme del eunuco que nos acompañara a mí et al-Alim cuando vimos a la sayida. Algo callaba que yo había a averiguar. Aduzime al palacio del harén, cuya entrada guardaban unos soldados.

—¿Qué buscades aquí? —preguntóme uno dellos.

—He de hablar con un esclavo del sultán —dixe.

—Nadi puede entrar aquí sin la su venia —contestóme.

—So el médico llegado para sanar a la sayida —insistí—, he la su venia para entrar en los palacios.

El soldado fabló con alguien tras la puerta, et volvió para me preguntar más.

—¿A qué esclavo buscades et para qué?

—Non sé el su nombre, mas sé que se encarga personalmiente de la sayida —contesté—, et por tal he de preguntalle acerca della por conoscer mayor algunos síntomas.

Díxome que atendiera et entró en el palacio. Depués de media ora, salió et indicóme que entrara. Dentro, en el magnífico patio con la fuente de los leones que ya conociera, eran dos conocidos: el pequeño et calvo eunuco, et cabo dél el malencarado capitán de la guardia que me recibiera cuando llegué a la Alhambra.

—Despachad ayna el negozio —dixo el capitán con muy mal humor.

Non podía sonsacalle nada al eunuco siendo presente el capitán. Preguntéle algunas cosas irrelevantes acerca de síntomas, demientre cogitaba en qué guisa podría me librar del capitán. Estonces fize algunas preguntas que sabía que non me podría responder, et con esa escusa pedí visitar a la sayida. Sentí cómo me maldezía por dentro el capitán, mas non había otro remedio que acceder. Cruzamos el patio et impi-dióle allí el passo el eunuco.

—Sabedes que el sultán non cabe a nadi veer a la sayida sinon a mí et a los médicos —díxole.

—Bah —exclamó, et partióse dallí.

Ya en nuestro cabo, aduzióme el eunuco a la estancia de la sayida. Era aquesta dormida somo un cómodo colchón de plumas. Parecía muy distinta a cuando la visité el primer día: su morena cabellera rizada caía a un costado descubriendo uno de los más bellos rostros que veyera en mi vida. Su cuerpo relajado, de formas curvas et perfectas, oscilaba con cada fuelgo profundo. El sultán había en ella una verdadera



hurí del paradiso, mas solamiente dormida conservaba aquella arrebatadora belleza que le robara la demencia.

—Curad que non se despierte —pidióme el eunuco.

—Non será necessario —díxele—, pues es con vos con quien va la cosa.

—¿Connigo? —sorprendióse.

—Sí, con vos —repetí—. Vos sabíades que la sayida fue mordida por una rata.

—¡Yo non sé nada! —protestó.

—Eso es mentira —dixe—. La rata salió de las vuestras manos. ¿A quién sodes vendido?

—¡Yo jamás faría nada que dañara a la sayida! —lloriqueó.

—He de dezillo al sultán —dixe como amenaza, et fingí que me iba.

—¡Non! —suplicóme—. ¡Vos dizré la verdad! Un día la sayida me pidió que la acompañara a la alcazaba. El sultán non era en la medina, pues que se partiera a la guerra días ha, et nada aprovecharon las mis protestas, pues ella dixo que saldría aunque yo non fuera con ella, et hube de acompañalla por non faltar a mi deber de servilla et protegella. Disfrazóse de muger plebeya et yo vestíme para fingir que era el su esclavo. Cuando llegamos a la alcazaba fabló con un hombre, mas non pude escuchar la conversación, solamiente parecióme oyr algo de un anillo. A la vuelta, passando por la puerta de un almacén, la sayida se dolió de algo, tan que cayó al suelo entre gritos. Yo era aterrado, porque non sabía lo que le aviniera, et porque temía que la descubrieran. Estonces salió corriendo una rata et sope que le mordiera. Llévela a un médico que le sanó la ferida, mas poco después enloqueció.

—Creo vuestra estoria —díxele, para tranquilizalle—. Non dizré nada.

—Por Alláh, ¡habedes de la acorrer! —rogóme.

—Faré lo que pueda —dixe.

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo, apunta en tus Notas la letra Q, borra la A y pasa al 230.



4

Estonces recordé un grimorio que leý cuando entré en la cofradía, do se explicaba cómo fazer una poción para curar la rabia. Mas para fazer la poción necessitaba vino, mercurio, polvos de flor de azufre et huevos de paloma. Solamiente si fallara aquestos componentes, podría fabricar el remedio en el laboratorio que el sultán me proporcionara.

Pasa al 113.

5

Acostóse a la puerta por la cerrar, et fizolo con mucha cautela, mas non era de mí de quien se guardaba, et súpelo cuando me cató et se llevó un dedo a los labios para que guardara silencio. De seguido tendióme la mano para me acorrer, et quando me hube puesto en pie perdióse en las sombras. Oý estonces el ruydo de una pessada losa que se arrastraba por el suelo, et essora fizome señas con la boca para que le siguiera. Comprendí que me ofrecía la oportunidad para escapar de los assessinos. Seguíle al punto et sumíme en la más completa oscuridad quando baxé por el hueco que descubriera al quitar la losa.

Pasa al 44.

6

Abrió el esclavo negro del cadí. Al verme, pidióme que atendiera de-mientras avisaba al su amo. Non tardó en volver con la respuesta. —Mi amo ha pleytos que resolver, vos ha a atender por la noche —dixo-me, et cerró la puerta.

Pasa al 230.



Cruxió ruydosa la puerta al abrirse et cerréla presto tras cruzalla. Envolvióme una escuridad solamiente penetrada por los fazes de lux que atravessaban las grietas de los muros. Adesora escuché un gruñido que venía de un cabo de la estancia. En tanto que caté, trové unos crueles ojos que brillaban en la escuridad. La creatura dio un passo adelante, gruñendo amenazadora. Temí que fuera un malvado dibbuk que guarecía el lugar.

A no ser que te encuentres bajo la influencia del hechizo ♠ Infusio Serenitatis, debes hacer una tirada de Templanza. Si fallas, cada vez que entres en este lugar debes restar 1 punto a todas tus Características y tus Competencias, el cual recuperarás cuando salgas de él o tomando una poción de ♠ Infusio Serenitatis mientras estés dentro.

Pasa al 22.

—Lo sabré —dixe convencido—, solamiente es una cuestión de tiempo.
—Pues espero que sea poco tiempo, porque non tengo mucha paciencia
—amenazóme el sultán—, et todavía menos con los farsantes et los embusteros.

—Asaz me es con haber un lugar do fabricar mis pócima et jarabes —probé a calmallo.

—Estonces vos pararé una casa para tal menester. Mandaré un esclavo para que vos la muestre. Mas metervos habedes aquesto bien en el seso: si la sayida muere, la vuestra vida non valdrá la de una mosca. Demientras, non habedes a entecar a la gente de palacio, pues hemos una guerra que parar. Agora salid daquí.

Et daquesta guisa despachóme el sultán, con la promesa de muerte si non acababa curar a la sayida. Mas mi cometido era otro, pues llegara a aqueste lugar para trovar a Falcón. Non había más remedio que fazer ambas cosas si quería seguir vivo.

Pasa al 36.



9

Le acompañaban dos hombres de fiero aspecto, vestidos de blanco et armados con cimitarras.

—Sed bienvenido a mi casa, Yusuf —saludóme, a lo que respondí con una reverencia—. Tomad assiento, et perded cuydado por Ahmed et Husseyn, son de fianza.

Una criada truxo una fuente con fojaldres rellenos de carne con pasta de almendra, pasteles de queso perfumado con agua de rosas, tortas de nueces et muchas frutas, además de agua aromatizada con essencia de azahar en unos ornamentados vassos de vidrio. Invitóme ibn-Mushruk a le acompañar en la comida, demientre los hombres armados nos cataban sin mover nin siquiera un músculo. Anduvimos un rato fablando, primero de los patios et lugares más bellos de los palacios del sultán, que ibn-Mushruk admiraba más que cualquier otra cosa, después de filosofía et en cabo de poesía. Quizás con ello quería el visir comprobar si era yo quien dezía ser, mas bien pagado quedaría tras la conversación. Estonces puso descubrir el por qué me llamara.

—Dezidme, ¿visitado habedes ya al cadí al-Garnathi? —preguntóme.

Si ya has hablado con el cadí, pasa al 131; de lo contrario, pasa al 148.

10

Caté en uno de los estantes un curioso anillo de plata con forma de triángulo, idéntico al había Abu Yahya et el que buscaba el visir ibn-Mushruk.

Si perdiste la partida de ajedrez contra Abu Yahya, este es el anillo auténtico y puedes apuntarlo en tus Posesiones como un anillo de plata; si en cambio ganaste la partida y conseguiste el anillo, este es solo una réplica que carece de las propiedades de aquél, y si quieres quedártelo has de apuntarlo como un anillo falso.

Pasa al 213.



II

Si hoy es el sexto día, el sultán no te recibirá, ya que está demasiado ocupado por los acontecimientos de este día.

Solo puedes solicitar audiencia por dos asuntos concretos:

Si no le dijiste al sultán qué enfermedad está sufriendo la sayida, puedes decírselo cuando lo sepas pasando al 23.

Si ya tienes listo el remedio contra la enfermedad de la sayida y quieres comunicárselo para que te permitan administrárselo, pasa al 78.

Si no quieres hacer ninguna de esas dos cosas, vuelve al 230.

I2

Non podía dexar a aquel hombre en su cabo, pues mi vida dependía de la suya. Volví por que quedara pareja la lucha, tal que enfrenté yo a un adversario et él al otro.

Haz dos tiradas de Destreza (–4 si luchas sin armas) y réstate 6 Puntos de Vida por cada una que falles. Si has activado una dosis de ♠ Vigor, no pierdes Puntos de Vida por el primer fallo.

Si fallas ambas tiradas y sobrevives, pasa al 63.

Si fallas una tirada pero tienes éxito en la otra, pasa al 85 si has activado el talismán ☆ Telum Invictum, o al 34 si no lo has activado.

Si tienes éxito en ambas tiradas, pasa al 85.

I3

–¿Habedes visto en ella alguna ferida? –pregunté al eunuco.

–Ha muchas en el su cuerpo, señor, pues ella misma selas faze.

–¿Alguna mordedura en un lugar del su cuerpo do ella non pudiera llegar? –insistí.

Quedóse pensativo, et estonces pidiónos que atendiéramos, pues había a lo pesquisar entre los otros eunucos. Demientre fazía aquesto, inquirióme el médico en qué pensaba.

–En la rabia –contestéle.



—Mas, ¿cómo es eso posible? —dixo—. La sayida nunca está con animales, et non ha en aqueste lugar ninguno rabioso.

—Puede que lo fiziera un animal que non es fácil de veer.

Volvió el eunuco et díxonos que nadi veyera nada en la sayida. Acostéme de cabo a la gavia et agachéme. Alteróse la sayida et probó a me dar patadas. Estonces caté algo en la parte anterior de su pierna, cercano a la rodilla.

—Es la huella de un mordisco, sin dubda —afirmé—. Un animal le ha contagiada la rabia.

—¡Eso es horrible! —dixo el médico—. Si es cierto, la sayida non ha ya salvación.

—La habrá —asseveré—. Solamiente he de cogitar un poco.

Haz una tirada de Conocimiento Mágico. Si tienes éxito, pasa al 66; si no, pasa al 2I.

I4

Era yo en la plaza principal de la medina cuando dos guardias seme acostaron et me obligaron a acompañalles. Llegamos al palacio del harén et indicáronme que entrara. En tanto que entré oý unos llantos que venían de la estancia de la sayida. Tras la puerta me atendía el médico al-Alim et un enfurecido sultán; tanta ira era en él que non le salían las palabras, et al-Alim hubo de me dezir lo que ocurría.

—La sayida... —comenzó a dezir et non terminó, mas yo ya sabía a qué se refería.

Llevéme una mano al rostro en señal de duelo, mas aquello non fue asaz para el sultán.

—¡Maldito seades! —gritóme en cabo—. ¡Muy cara vos saldrá aquesta muerte, viejo lenguaraz! Dixiste que habíades a sanar a la sayida, mas hela ahí muerta. Justo es por tanto que tan bien desaparesca vuestra lengua.

Mandó estonces que me apressaran, et aquel mesmo día cortáronme la lengua. Non pude sobrevivir al dolor nin la hemorragia.

Requiescat In Pace



I5

Cabo del lugar do el sultán me recibiera era un patio con una alberca central cubierta por un templete et con sendas fuentes circulares de las que manaba el agua. So la sombra de los árboles que eran enderredor et la de los pórticos corridos al norte et al sur del patio, passeaban et parloteaban algunos cortesanos, entre los quales era ibn-Qarawi. Salúdome muy efussivo et seme acostó ayna para fablar.

—¡He aquí al nuestro médico misterioso! —gritó, como anunciándolo a los demás, que se giraron para me veer con cierta indiferencia et volvieron a sus negocios—. ¿Vos plaze la vida palaciega?

—Non so aquí por plazer —espeté, mas probando a non parescelle des-cortés; non me plazía nada aquel tipo, mas quizás podría sacar provecho dél.

—Oh, empiezo a pensar que solamiente recuden aquí los seres más aburridos et atareados de todo el regno —dixo—. Habedes menester de más poesía et menos leyes. Et por el vuestro bien vos invito a la fiesta que celebraré el próximo día en mi casa.

—Vos agradezco la invitación —dixe—, mas non sé si podré recudir. Estonces trabóme con la mano et aduzióme a un rincón.

—He de fazervos una petición —díxome en voz baxa—. Mas non aquí, que aquesta gente, por más que finja que non le importa nada, es asaz curiosa. Por tal vos atenderé en la fiesta.

Et fuese et dexóme en mi cabo, cuydando qué podría querer de mí aquel hombre de aroma almizclado.

Anota que tienes permiso para ir por la noche a la casa de ibn-Qarawi y pasa al 230.

I6

Puse catar el lugar a tientas. Las paredes eran rocosas como las de la mazmorra do fuy presso. Era una estancia cuadrada, con una puerta cerrada en el muro contra el que era mi celda, en el de la izquierda otra puerta mayor tachonada et con unas palancas cabo della, et al otro cabo unos escalones que subían.

Si quieres accionar una de las palancas, pasa al 224.

Si prefieres subir por los escalones, pasa al 142 en caso de que tengas apuntada la letra P, o al 198 si no la tienes.



17

—Dizen que la sayida es enfermada et que, como el médico de la corte non sabe la curar, el sultán ha llamado a un médico de oriente que él conosce et que ya ha curada a mucha gente de ese mesmo mal. Et dizen que es grand mago et que la gente de palacio prueba a selo ganar porque tan bien sabe cómo fazer oro de cualquier metal.

Vuelve al 137.

18

Recordé lo que me dixiera el visir ibn-Mushruk et caté las manos de los presentes en busca del anillo, demientre atendía a que al-Garnathi me fablara. El cadí había varios anillos de oro en los sus dedos, et tan bien sus fijos, mas ninguno era el del dibujo de ibn-Mushruk. Caté entonces las manos de los hombres armados et sorprendióme lo veer en el dedo de uno dellos.

Apunta la letra D en tus Notas. Si tienes apuntada la letra C, pasa al 139; si no, pasa al 69.

19

Acertéle en la cabeza con el cabo del bastón antes que me alcanzara con la su cimitarra. Reculó unos passos, sorprendido por el golpe.

Si has activado el hechizo ☆ Telum Invictum, pasa al 68; si no, al 30.

20

Comenzaron a dibujarse las formas de una amplia estancia con el techo abaxado en un cabo et piedras por doquier. Fuy al muro contra el de la entrada et atendí a la llegada daquellos hombres. En tanto que entraron, cataban ambos enderredor et avanzaban sin veer por do andaban, con un brazo estirado et el otro con el que sostenían la cimitarra probando a dar tímidas estocadas. Como non me veyeran, sorteélos fáclmientre et foý por do entrara.

En este momento desaparecen los efectos del hechizo ● Oculus Lupi. Pasa al 55.



21

Vinieronme a la mente los libros que leý los primeros días tras ingresar en la cofradía, pues en uno se dezían cosas de la rabia, mas maldije para mis adentros, pues asaz tiempo anduviera para me acordar dello. —¿Habedes acaso un remedio para la rabia? —inquirió el médico, con tono de incredulidad.

—Haylo —dixe—. Mas he de fazer memoria, pues ha tiempo asaz que lo leý.

Si tienes una dosis del hechizo ♦Potio Memoriae y quieres activarlo, pasa al 86.

Si no conoces el hechizo o no quieres lanzarlo, pasa al 57.

22

Al trasluz veýa cómo babeaba por su morro alargado. Essora abalanzóse parado a me morder et pude veer en él la forma de un grand perro negro.

Debes luchar, ya que no tienes tiempo para usar tus hechizos. Usa para ello tu Destreza, y réstate 4 puntos en caso de que luches sin arma. Por cada fallo pierdes 4 Puntos de Vida. Para vencer debes tener dos éxitos.

Si vences, apunta en tus Notas la letra P y pasa al 164.



Entró primero al-Alim al palacio para pedir al katib una audiencia especial con el sultán. Al poco me llamó et díxome que habíamos a atender dentro fasta que fuessemos llamados al palacio del harén. Aprovechó la espera al-Alim para hablar conmigo de temas de medicina. Non era yo médico, si non alquimista, mas por eso mesmo pude me fingir médico, pues desvié la conversación para hablar de la fabricación de melecinas. Falló interesante al-Alim todo lo que le dezía, et en cabo entusiasmado por poner en práctica algunas consejos que le di, acordóse de un ungüento que fabricara días ha contra las feridas, a partir de un trozo de pergamino que explicaba cómo tratar los componentes, mas tras usallo non veía ningún efecto. Prometíle que lo estudiaría *(cuando estés en casa de al-Alim, resta 20 al número del párrafo en que te encuentres y lee el párrafo correspondiente)*. En cabo, tras larga dilación, fuymos llamados a presencia del sultán.

Pasa al 127.



Puse fingir que era un encargo de alguien poderoso et que non le importaba el prezio. Estonces la cobdicia venció a la desconfianza.

—¿Quién es el vuestro señor? —preguntóme, por veer si ya antes le vendiera vino.

—Si vengo yo a por el vino es para que non se sepa quién es él —dixe.

—Pues id soltando cincuenta dirhems si queredes ver zumo de uva.

—¡Eso es un dineral! —quexéme.

—Non ha de ser problema para alguien tan rico como el vuestro señor, si es que es verdad lo que diziedes —contestóme el viejo zorro.

Si tienes suficiente dinero y quieres comprar una botella, resta 50 dirhems de tu bolsa y apunta el vino en tus Posesiones. Después puedes pedirle otra cosa para beber (pasa al 137) o salir de la taberna (pasa al 62).



25

Algo debí fazer mal, pues non sentí efeto alguno et seguía sin recordar (*puedes intentarlo con otra dosis de ♦Potio Memoriae, haciendo una tirada de Irracionalidad -I. Si lo consigues, pasa inmediatamente al 66; si no, sigue leyendo*).

—Ya lo recordaré —dixe—. Al menos sabemos de qué sofre a la sayida.

Pasa al 57.

26

Passaba el tiempo et yo seguía allí presso. El fambre et la sed me obligaron a tomar la asquerosa agua et el agua turbia que había, et enfermé por ello. Apoderóse la escuridad de mis ojos, tan que cuando abrieron la puerta todavía non veía nada. Me llevaban a una sala do me torturaban, et bien sabía fazello para non matarme et arrancarme todas las confesiones que quissieron. Sacábanme un nombre a cada cuchillada, un lugar cada que daban vuelta al potro, fasta que dixé todo: fablé de Falcón et la conspiración contra el rey Muhammad, mas tan bien de la cofradía, de sus iembros et los sitios do podían trovallos. Non podía sentirme más derrotado et miserable; mas hube fortuna et mi cuerpo, que non aguantaba ya más la lazería nin la enfermedad, rindióse et morí en la escuridad de mi celda.

Requiescat In Pace

27

Entré en uno de los magníficos patios palaciegos, do los cortesanos andaban tantas oras, entre arcos, jardines et azulejos et oyendo el fluyr del agua en las fuentes. Non sería fácil, empero, fablar con alguno de los altos funcionarios aunque fueran a dos passos de mí, pues o bien eran gente ocupada, o bien fingían sello. Con los ociosos sin cargo de responsabilidad sería otro cantar.

Si tienes en tus Notas la letras L y S y hoy es el séptimo día, pasa inmediatamente al 160.

Si tienes en tus Notas la letra A, pasa al 3.



Para buscar a alguna de las siguientes personas en el palacio, deberás hacerlo por la mañana o por la tarde, ya que por la noche no las encontrarás:

Si buscas al cadí al-Garnathi o a Abu Yahya, no podrás hallarlos en palacio si tienes apuntada en tus Notas la letra J; si no la tienes apuntada, tira un dado, y si sacas 3 o menos, pasa al 35.

Si buscas al visir ibn-Mushruk, tira un dado; si sacas 4 o menos, pasa al 74. Si ya has hablado con él una vez, no podrás volver a hacerlo en el palacio.

Si buscas a ibn-Qarawi, tira un dado; si sacas 5 o menos, pasa al 15. Sin embargo, no podrás encontrarlo en palacio a partir del sexto día.

Si no has sacado el resultado indicado con el dado, la persona a la que buscas no se encuentra en palacio o no puede hablar contigo en este momento; no podrás volver a comprobar si está disponible hasta que avances una casilla en la Tabla del Tiempo, aunque puede que los encuentres en sus casas. Si no quieres esperar, pasa al 230 y elige otra opción.

28

Quitó la tranca et abrió la puerta, et fue el postrero error que cometí en mi vida. Entró primero una gumía que se fundió en mi vientre, et ende Husseyn dióme un empujón adentro et cerró la puerta, demientre yo me dessangraba en el suelo. Depués cosióme a puñaladas fasta que ya non hube fuelgo.

Requiescat In Pace

29

Había por seguro que leyerá mucho años ha algo acerca de un remedio para la rabia, mas non podía lo recordar. Lo que sí sabía es que non era un remedio convencional, si non una poción mágica que se obtenía ayuntando algunos componentes.

Si tienes dosis de ♠Potio Memoriae, puedes tomar una y hacer una tirada de Irracionalidad –I. Puedes hacer tantos intentos como dosis de poción tengas (borra 1 poción por cada intento). Si tienes éxito, pasa al 4; si no, pasa al 113.



30

Mas, acostumbrado como había a ser a combatir, refízose ayna et arre-metió de cabo, agora con la furia que despierta el dolor brillando en los sus ojos et la foja que había trabada. Enzarzámonos estonces en una pelea en la que yo sabía que apenas me cabía la esperanza de le batir.

Haz una tirada de Destreza; si tienes éxito, pasa al 68; si fallas, pasa al 51.

31

Abrióme el mismo esclavo negro que la prima vegada, mas non me cupo passar.

—El amo me dixo que non vos recevirá fasta que fagades el su encargo —dixo, et ayna cerró la puerta.

¿Cómo sabía el al-Garnathi que todavía non compliera el su encargo? Estremecíme al comprender que había a me espiar desque me presenté al sultán.

Pasa al 230.

32

La estancia principal del sótano era cuadrada. Las losas del suelo formaban una estrella de ocho puntas fecha con dos cuadrados que representaba el paraiso, mas aquel lugar parecía cualquier cosa menos eso. Las paredes de piedra semejaban una caverna. Al este et al oeste eran unas puertas rezias fechas de metal. Al sur era una puerta más grande de madera tachonada et con unas palancas a la derecha. Al norte ascendían unos escalones.

Si quieres inspeccionar la puerta de la pared occidental, pasa al 50.

Si optas por la puerta de la pared oriental, pasa al 61 si acabas de salir de tu encierro en una mazmorra; de lo contrario, pasa al 72.

Si examinas la puerta de madera, pasa al 185.

Si prefieres subir por las escalones, pasa al 142 si tienes la letra P, o al 198 si no la tienes.





33

Coydé que corriendo calle ayuso sería más veloz, mas, pressa de los nervios, olvidé que yo era viejo et aquello solamiente aprovecharía a los que me assechaban. La calle era luenga, sin callejones por los que me podiera escabullir. En cabo llegué a una esquina et empezé a doblar por todas las que fallaba a mi passo. Seguía sintiendo las voces daquellos hombres como el mi resuello, pues acortaran la andadura cuando corrieron en pos de mí por la primera calle. Estonces, como pensara que eran ya lejos, seme apareció uno de frente et acostóse con el arma presta a me despedazar. Como non hubiera escapatoria, trabé con firmeza el mi bastón por me defender como pudiera.

Antes de enfrentarte a tu adversario puedes intentar una sola vez activar uno de estos hechizos:





● *Telum Infragile* (haz una tirada de Irracionalidad y borra 1 ungüento)

◆ *Vigor* (haz una tirada de Irracionalidad y borra 1 poción)

☆ *Telum Invictum* (tirada de Irracionalidad -2).

Después, haz una tirada de Destreza. Si tienes éxito, pasa al 19; si no, pasa al 51.

34

Aguanté bien las acometidas del mi par, mas non pude le ferir de gravedad. Però el mi compañero desfízose demiente del suyo et giróse ayna por me acorrer con el mío.

Haz una tirada de Destreza +2 y réstate 6 Puntos de Vida si la fallas; si aún sigues vivo, pasa al 85.

35

Entré en un patio cuadrado cercado con altos muros et pleno de árboles de todas classes enderredor de una grand fuente circular de mármol. A un cabo del patio alzábase una pequeña mezquita, que era do el sultán et la su familia recudían para orar. Era aquesta tan bien usada para la enseñanza de alumnos selectos: los fijos del sultán et de los más altos funcionarios recevían allí lecciones de prestigiosos maestros traýdos de oriente, que les habían a aguisar para exercer las sus funciones. Allí, so la sombra de un grand árbol, ayuntábase un grupo de estudiantes, vestidos todos con albornozes et con libros, tablillas et cálamos entre sus manos. Acostéme a ellos por veer si fallaba algún conoscido, et trové a Abu Yahya, el fijo del cadí al-Garnathi, sentado en un banco de piedra et disputando una partida de acedrex con otro mancebo. Enteramiente entregado al juego, Abu Yahya non levantaba la vista del tablero, colocado como un atril de madera, daquellos que se usaban para apoyar los libros. Non se apercebió de mi presencia fasta que dio el jaque mate al su adversario.

Si tienes apuntada la letra F o la letra G, pasa al 155.

Si no tienes ninguna de esas letras, pasa al 184.



—Non nos han presentado como es debido —dixo el médico al salir del palacio—. So Alí ibn-Mubarak, mas me conocen como al-Alim. En mi casa he tratados et utensilios de medicina que vos serán de provecho. Venid cuando vos pluga.

Agradescí a al-Alim su oferta. Aunque seguramiente debíase más a su curiosidad que a otra cosa, podría me acorrer en aquesta empresa.

En tanto que se fue el médico, seme acostó un mancebo que salía de palacio, vestido elegantemiente con un albornoz verde con bordados de oro et tocado con un gorro de brocado. Non paré mientes asaz en él, mas recordé que lo veyera cabo del cadí cuando me recevió el sultán.

—So Abu Yahya, fijo del grand cadí al-Garnathi —presentóse, con una sonrisa—. Habedes nos impresionado en la audiencia, pues parescedes hombre sabio et de justas palabras. El mi padre vos invita a su casa para conversar et conoceros personalmiente.

—Será un grand honor para mí recudir a su casa et conocelle, en cuanto cumpla mis obligaciones para con el sultán —díxele, sin le dexar claro si iría nin cuándo lo faría.

—Fallaredes un hueco en ellas, pues tan bien las palabras del cadí han de ser escuchadas por los fijos de Garnatha —contestóme, sin parescer amenazante, aunque era claro que pretendía sello.

Assentí sin más, et díle la espalda para encaminarme a otro sitio et fazzelle veer que estaba ocupado; et non bien fize aquesto cuando poco faltó para que tropezara con alguien que me atendía al mi otro cabo. Era ibn-Qarawi, el pariente del sultán, que trabóme con una mano por que non cayera et carcajeóse luego a plazer.

—¡Cuánta priessa en laborar! —exclamó—. ¿O acaso foyedes de Yahya? Sí, en verdad es pessado el fijo del grand cadí, quasi tanto como él mesmo. Lo ha enseñado bien.

Et volvióse a carcajear, demientre Abu Yahya, que lo oyera todo, enarcaba una ceja et íbase por do viniera. Azotóme estonces un olor almizcleño que venía de ibn-Qarawi et por ello parescióme incómodamiente femenino, a lo qual se añadía el toque oriental de su vestimenta et su peynado, acabado en una larga trenza que le recorría la espalda.

—Et agora que somos en nuestro cabo, vamos a lo que importa —dixo, muy animado—. Me aburro. Et mucho, como habredes ocasión a comprobar, pues a mi primo solamiente le interesa la guerra, et sus allega-



dos et consejeros son incluso más aburridos que él, lo qual ya es dezir. Me vernía bien algo de conversación, et por tal vos digo que, si queredes saber cómo vos mover en palacio, recudid allí et vos explicaré lo que haya menester.

Aunque ibn-Qarawi era mayor que Muhammad, parecía incluso menor que Abu Yahya. Coydé que non era más que un bufón perdido entre los muros de la corte nazarí, mas como podía me acorrer en palacio, do esperaba trovar a Falcón, agradescíle el su ofrecimiento et marchóse bien pagado.

Et quedé en cabo libre de compañías et sospiré aliviado, contento por haber acabado entrar en la Alhambra sin que el sultán sospechara de mí. Mas había mucho que fazer todavía, mucho que pesquisar et laborar para el bien del privado rey Yusuf, de la cofradía et del mío propio, pues lo único que había de seguro en aquel momento era que la Muerte me atendería a la postremería del camino si el negocio se torzía.

Pasa al 230.

37

—So viejo conocido del sultán —contesté—. Cuando llegó a mis oídos la enfermedad de la sayida, coydé que era deber mío ofrecer los mis amplios conocimientos por la acorrer.

Aquello convenció al capitán, que assentió con un gruñido et me ordenó que le siguiera.

Pasa al 128.

38

Non esperaba fallar grimorios en la biblioteca de al-Alim, mas aquesta era amplia et entre tantos volúmenes de medicina alguno habría que fablara de las enfermedades en un tono más esotérico. Consulté libros muy variados, fasta que llegué a un pergamino enrollado et atado con una cuerda en el que era escripto en árabe el nombre de Alberto el Magno. Cuando lo desenrollé, la sorpresa fue grata al comprobar que se trataba de passages de los libros daqueste famoso monge et brujo traducidos al árabe. En concreto, eran hechizos relacionados con la curación de diversas enfermedades. Supuse que al-Alim lo conservaba como algo curioso. Había remedios contra la peste, las fiebres, la pulmonía et muchas otras dolencias, et fallé tan bien uno contra la rabia.



Non era el mesmo que leyerá años ha, mas era asaz parescido et por su lectura pude recordar el. Consistía en la preparación de una poción a partir de cuatro componentes: vino, mercurio, polvos de flor de azufre et huevos de paloma. Lo primero que había a fazer era trovallos.

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo.

Si se ha hecho de noche, al-Alim te pide amablemente que te marches, pues necesita descansar (pasa al 230).

Si no ha anochecido aún, puedes seguir investigando (pasa al 80).

O también puedes abandonar la casa del médico (pasa al 230).

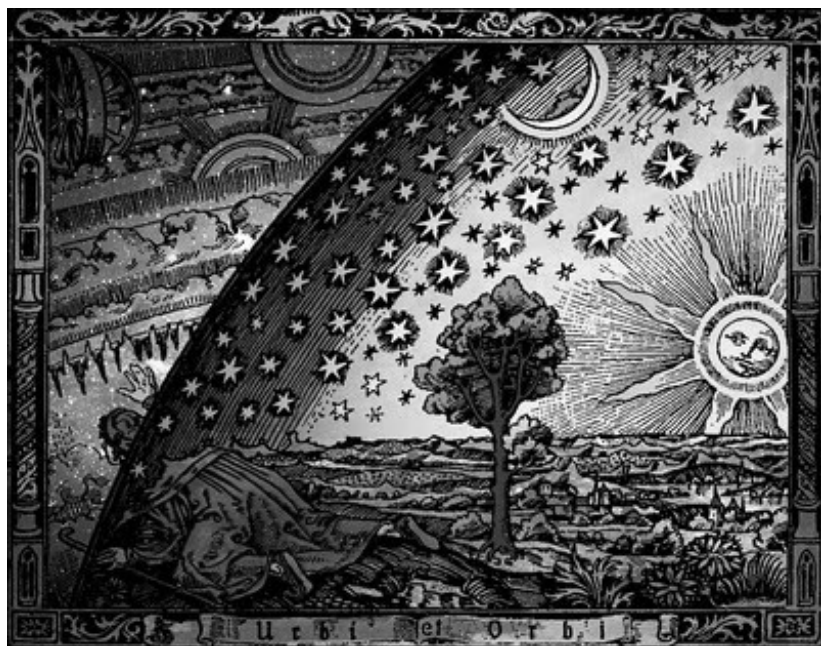
39

Llegué al barrio del Albayezín, el más intrincado de la cibdad, tan que aunque era el más alto, non cabían los sinuosos muros de las casas veer allende. Solamiente la escura bóveda celeste et las estrellas que en ella moraban podían me indicar el camino más corto.

Tira por tu Astrología. Si tienes éxito, pasa al 55; si no, tira un dado: si sacas 1 ó 2, pasa al 104;

si sacas 3 ó 4, pasa al 146;

si sacas 5 ó 6, pasa al 172.



40

Entré en una estancia oscura et vacía, con las paredes et el techo plenos de telarañas. A un cabo era el marco de una puerta, que daba a otra estancia algo más clara et vacía sinon por unos escombros apilados en un rincón, que eran parte del techo cayódo por do penetraba la lux. Al otro había una puerta cerrada, en pos de la qual me pareció oyr algo como un jadeo. Al sur era otra puerta.

Si eliges la puerta de la pared meridional, pasa al 198.

Si eliges la otra puerta, pasa al 7.

Si entraste aquí haciendo un agujero en la pared, puedes salir de la casa pasando al 230 (borra de tus Posesiones una antorcha en caso de que la hayas utilizado; si usaste una dosis de ●Oculus Lupi, el efecto desaparece). También puedes optar por hacer ahora el agujero usando una dosis del hechizo ●Morbus Lapidis y teniendo éxito en una tirada de Irracionalidad. Si te vas y acabas de salir de una celda en la que estabas preso, marca antes la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo.



41

Entraron los assassinos abaxando la puerta. Fize lo que había pensado et movíme cercano a la pared por me acostar a la puerta, mas tropezé con algo et cayó al suelo, et poco después trovóme la foja de uno dellos firiéndome a ciegas en la pierna (*pierdes 3 Puntos de Vida*). Ya solamente podía me salvar corriendo para salir dallí.

Haz una tirada de Suerte; si tienes éxito, pasa al 2; si no, pasa al 81.



Le acompañaba un hombre de fiero aspecto, vestido de blanco et armado con cimitarra.

—Sed bienvenido a mi casa, Yusuf —saludóme, a lo que respondí con una reverencia—. Tomad assiento, et perded cuydado por Husseyn, es de fianza.

Una criada truxo una fuente con fojaldres rellenos de carne con pasta de almendra, pasteles de queso perfumado con agua de rosas, tortas de nueces et muchas frutas, además de agua aromatizada con essencia de azahar en unos ornamentados vassos de vidrio. Invitóme ibn-Mushruk a le acompañar en la comida, demientre Husseyn nos cataba sin mover nin siquiera un músculo. Anduvimos un rato fablando, primero de los patios et lugares más bellos de los palacios del sultán, que ibn-Mushruk admiraba más que cualquier otra cosa, después de filosofía et en cabo de poesía. Quizás con ello quería el visir comprobar si era yo quien dezía ser, mas bien pagado quedaría tras la conversación. Estonces puso descubrir el por qué me llamara.

—Dezidme, ¿visitado habedes ya al cadí al-Garnathi? —preguntóme.

Si ya has hablado con el cadí, pasa al 131; de lo contrario, pasa al 148.

—¡Qué daría yo por ir a una de esas fiestas de ibn-Qarawi! Lleva a las qaynas más bellas que jamás se veyeron, et algunas noches beben vino fasta que más non pueden.

—¿Et sabe aquesto el cadí?

—Bah, seguro que ese mojigato de al-Garnathi es rojo de rabia, però, ¿qué puede fazer contra el primo del sultán?

Vuelve al 137.



Tras unos chasquidos, encendióse una tea muy cerca de mí, la qual assía aquel hombre. Indicóme que le siguiera con un gesto de la mano. Ante nosotros se abría un túnel muy angosto. El olor a humedad lo llenaba todo et mexclábase con una fina nube de polvo. Cobríme la nariz con la manga, pues me era en verdad difícil el haber fuelgo. Anduvimos quasi una ora por aquellas angosturas, por las que más de una vegada escuché ecos de chillidos de ratas. Et cuando ya pensaba que non podría más sufrir la fatiga et la falta de ayre, recevíome en cabo la noche estrellada al abrigo de un boscoso monte.

—Hoy la muerte non pudo nos alcanzar —dixo el hombre, demientre apagaba la tea—. Mas non podemos dezir lo mesmo del vuestro amigo. Pobre hombre.

Había muchas preguntas para él, mas sellábame los labios la prudencia, en espera de que él mesmo se explicara, cosa que al poco fizo.

—Quiso la fortuna que nos cruzáramos, et gracias a Alláh vos he podido salvar. Mas non espero de vos gratitud, pues es a mi rey Yusuf a quien sirvo con lo que he fecho.

Tranquilizóme saber que cayera con alguien del mi bando. Mas antes que pudiera le responder, siguió hablando.

—Et agora, antes de nos partir, debo dezirvos lo que seme encomendó. Era yo quien vos espiaba cuando recudiades al doccan et dezíalo al hombre que han assassinado. Él me mandó que vos dixiera lo siguiente si algo le ocurriera: id a la Alhambra et dezid que sodes llegado para curar a la sayida. Non sé qué quier aquesto dezir, mas pienso que da-questa guisa habedes a poder buscar en persona a Falcón et le dar razón del mandado que habedes para él.

Fizo ademán de se partir, mas retúvele con una pregunta.

—¿Quiénes son los que querían me matar?

—Non lo sé —respondió—, mas non cabe la dubda que, si matado han al mandadero, quizás sepan ya quién es Falcón, et en eso a ambos nos aventajan. Por tal será poca toda cura. Que Alláh vos guarde.

—Et id vos con Él.

Pasa al II4.



45

La mayoría de los componentes esparcidos por las messas eran de origen vegetal, pues bien sabemos los estudiosos del Arte que el principio vital de las plantas es guisado para tratar las dolencias et afecciones del cuerpo, mas son algunos minerales que comparten tal principio, et los aprovechan los médicos para fazer los sus aceytes et melecinas. El mercurio, que los médicos musulmanes preferían llamar azogue, era desde antiguo muy usado en medicina, por más que en verdad non era provecho alguno en él, si non más bien perjuyzio, pues non lo soportaba bien el cuerpo. Fallé un poco guardado en un pequeño recipiente de vidrio (*puedes apuntar el mercurio en tus posesiones*).

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo.

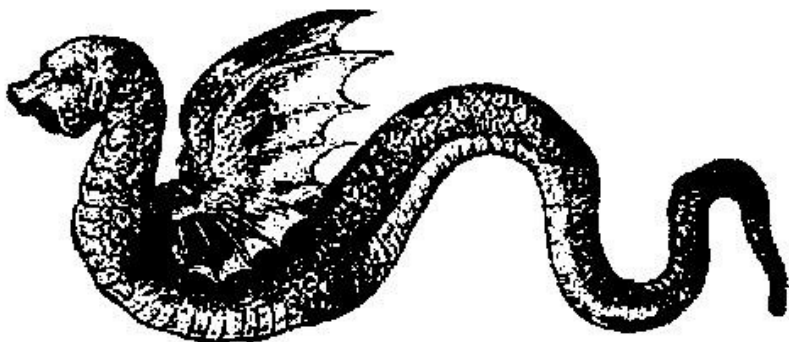
Si se ha hecho de noche, al-Alim te pide amablemente que te marches, pues necesita descansar (pasa al 230).

Si no ha anochecido aún, puedes seguir investigando en el laboratorio (pasa al 80) o marcharte a otro lugar (pasa al 230).

46

Essora acabé le trabar los sus pies con los míos et fizele caer, con tan mala suerte para él que se golpeó la cabeza con la pared. Aproveché que quedó un poco aturdido para foyr dél torziendo la esquina más cercana.

Pasa al 9I.



47

Fize lo que dixo el cerrajero en la taberna de el-Sahyk et moví assuso las manijas de los tres cerrojos. Abrióse la puerta mostrando una sala alargada con estantes llenos de pergaminos. La mayoría eran cartas de árboles genealógicos en los que se demostraba la existencia de un ascendiente árabe del solicitante. En Garnatha, do era menester demostrar que se era árabe et non bereber como signo de nobleza et para poder medrar, aquellas cartas valían una fortuna por la que cualquier interesado de buena gana soltaría los dineros. Otros pergaminos contenían sentencias o confesiones de gente de la nobleza, por lo qual era un lugar que tan bien muchos querrían veer arder.

Si tienes la letra J, pasa al 10.

Si no tienes la letra J o ya has estado antes aquí, no hay nada más de interés (vuelve al 213).

48

—Si hay verdad en lo que dize, le queda poco tiempo —intervino el médico, queriendo demostrar su conocimiento—. Depués de la locura vienen problemas de fuego por el cierre de la garganta. Si nada lo remedia, en pocos días la sayida morirá asfixiada.

—Non morirá —interrumpíle, antes que volviera a despertar la ira del sultán—. Non si yo puedo impedillo. Mas preciso de un lugar et instrumentos para fabricar el remedio, et de libertad para investigar cómo pudo llegar el animal a morder a la sayida, pues es importante trovallo. —Desalojaré una casa para instalar en ella el vuestro laboratorio —dixo el sultán—. Habedes mi venia para entrar et salir de mis palacios quando creades guisado. Mas vos lo advierto: si la sayida muere, la justizia sabrá bien qué fazer con un embustero como vos. Salid agora. Mandaré a uno de mis esclavos para que vos acompañe a vuestra casa.

Non esperaba otra cosa del sultán, mas al menos creyó lo de la necesidad de trovar al animal rabioso. Daquesta guisa podría haber más posibilidad de trovar a Falcón, que era mi verdadero cometido.

Apunta en tus Notas que se te permite el acceso a los palacios del sultán, y pasa al 36.



49

En tanto que la esclava entregóme el albornoz et el frasco, sentí un calor en mi pecho por la bolsita de seda de mi talismán, que había colgada por dentro de mis ropas. Aquello era señal inequívoca de que el líquido que contenía el frasquito era un tósigo.

Vuelve al 69.

50

La puerta era fundida en el muro una vara. Había surcos verticales et parecía asaz gruessa. Somo el tirador era una cerradura metálica.

Si tienes una llave de hierro, puedes abrir esta puerta. También puedes hacerlo con una dosis del hechizo ● Vitreolus Saevus, que debes activar con una tirada de Irracionalidad. Si consigues abrirla, pasa al 61 si tienes en tus Notas la letra R, o al 178 si no la tienes.

Si no puedes abrirla, vuelve al 32.

51

El hombre era fuerte asaz para mí: lanzéle un bastonazo que recortó el ayre sin le acertar, et respondió él con un tremendo empujón que me aplastó contra la desconchada pared de una casa et me castigó mi maltrecha espalda (*pierdes 3 Puntos de Vida*). Atacóme estonces con la cimitarra, et apenas podía yo parar los sus golpes con el bastón.

Si tienes activado el hechizo ● Telum Infragile, pasa al 103; de lo contrario, pasa al 73.

52

Enteráronme de un buen orfebre que fiziera joyas para el proprio sultán. El hombre había una casa en la alcazaba de la qual usaba para exponer las sus alfajas. Cuando le dixé que quería veer el su género, aduxióme al interior por que lo catara, et parecióme asaz adusto para ser vendedor. Díxome que podía alquilar, pues non veyó en mí a un adinerado. Había messas con tapetes repletas de joyas, et las más pe-



queñas eran en arquetas de marfil et cofres de marquetería: collares, pendientes, brazaletes, pulseras, diademas, fibulas, pectorales et broches, fabricados en plata et oro con piedras engastadas de todo tipo: cornalina, crisolita, topacio, esmeralda; et non faltaban las perlas et el aljófar.

Si tienes en tus Notas la letra R, pasa primero al 191.

Si tienes la letra S, pasa al 177.

Si no tienes la letra R, pero tienes las letras I y Q, pasa al 210; si solo tienes la I, pasa al 222.

Si no tienes ninguna de esas letras, vuelve al 62.

53

—Et pues heme aquí, que para mayor gloria de Alláh recudo a tratar los problemas de los míos —dixo en voz alta el sultán, orgulloso como para non admitir que me necesitaba, et presentando a ojos de todos el negocio como si fuesse al revés et hubiera él baxado de su nube de oro solamiente para mí—. ¿Qué vos ha adozido a mi presencia?

—Majestad —dixe, agachando la cabeza en señal de sumisión—, so aquí para vos rogar que me sea cabido acorrer a la sayida con los mis conocimientos, pues sé que ha enfermada et creo que, si me cupo Alláh regalarme el don de la curación et vivir fasta agora, fue para que pudiera servir a mi señor sanando a la su esposa.

El sultán escuchó la mi razón muy pensativo, acariciando su barba con los sus dedos.

—Bien habedes hablado, et entiendo con ello que creedes poder sanar a la sayida, aunque non conocedes el su mal —dixo con serenidad, aunque percibí un cierto tono amenazador en sus palabras—. Sodes muy osado, mas en verdad puede que Alláh vos haya enviado et non podremos lo saber si non vos doy oportunidad de lo demostrar. ¿Cómo vos llamades?

—Yusuf, señor —contesté. Su semblante cambió al oyr el mi nombre, mas sabía que non era por mí, si non por el su hermano al que había encerrado en Salobreña, que había el mesmo que yo.

—¿Non vos conozco de algo? —preguntó, como para sí. De inmediato, el cadí al-Garnathi acostóse a él et díxole algo al oýdo—. Ah, sí. Vos sodes aquel hombre que me fabló de esa estraña cofradía. ¿Acaso pensades que mudaré el seso si acabades meyorar la salud de la sayida?





—Vos prometo que non falaré della, pues non sería guisado nin la he en el pensamiento en aqueste momento. Solamiente vengo a servir a mi señor, pues el su bienestar debe ser más importante para sus súbditos que los sus propios negocios.

Muhammad non creya lo que decía, mas quizás por la diversión de comprobar lo que pretendía, quizás porque en verdad había tamaña cura por la sayida como para dexar pasar la ocasión de que pudiera ser sanada, cúpome la visitar.

—Acompañadme estonces con mi médico a las dependencias de mis esposas. —ordenó—. Veeremos a do lleva aquesto.

Pasa al 109.

54

Había por seguro que entre tantos auctores fallaría la información que buscaba. Puse leer todas las obras que fablaran de la locura, et muchas vegadas leý en ellas la palabra “rabia”. Puse estonces buscar las que fablaran de animales, pues que en ellas era más probable que hubiera escripto algo de la rabia, et fallé en cabo una obra de Almagerethi que describía los mismos síntomas que veyera en la sayida. Ya non me cabía la dubda pensar en otra cosa: algún animal había mordida a la sayida et contagiárale la rabia.

Haz una tirada de Conocimiento Mágico. Si tienes éxito, pasa al 4; si no, pasa al 29.

55

De tan raudo que corría et tan temeroso que era de que me alcanzaran, non cuydé por do iba et perdí la orientación; mas, aunque non podía saber si corría contra los assassinos o en pos dellos, non cabía el temor correr menos a las piernas que ya claudicaban, pues ya anduvieran mucho más de lo que por edad dellas podía se esperar. Et quiso Allah que el mi corazón, presto a seme salir por la boca depués de tanta turbación, se mantuviera en su sitio cuando me llevé otro sobresalto más; pues veloz como iba et sin nada en mi cabeza sinon me librar de los hombres que me assechaban, sentí un tirón tan fuerte del mi brazo



que mi cuerpo voló por entre el marco de una puerta fasta caer adentro de una oscura estancia. Al alzar la vista solamiente pude veer entre la densa penumbra los ojos del que me apressara.

Si quieres intentar sorprender a tu captor lanzándole un ataque, pasa al I35.

Si prefieres estar preparado para defenderte por si te ataca, pasa al 5.

56

En tanto que llevéme a la boca el jamguri, sentí en mi pecho el calor que desprendía mi talismán. ¡El cadí probaba a me atosigar! Essora fingí que seme resbalaba el vasso et dexélo caer al suelo, derramándose el su contenido.

—Desculpad la mi torpeza —dixe, baxando la cabeza. Una esclava corrió a limpiar el estropicio.

—Perded cuydado —dixo al-Garnathi—. Habemos jamguri de sobra. ¡Servilde otro vasso! —ordenó.

—Non es menester, grand cadí —díxele—, vuestros manjares son los más deliziosos que jamás he comidos, mas el mi vientre es ya más que colmado. Vos agradezco aqueste banquete et quedo a la vuestra disposición, mas agora he de cumplir mis obligaciones para con el sultán.

Atendí que me diera la su venia para me partir, et quedó paladino que non esperara aquesta estancia, pues selló sus labios la sorpresa.

—Pues si non habedes más remedio que vos partir —dixo en cabo—, vos atenderé a la escurecida para seguir hablando de los nuestros negocios. Et partíme con una reverencia, dexando al cadí con un palmo de narizes, et besando el mi talismán por el que me salvara.

Apunta en tus Notas la letra G, marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo y pasa al 230.



57

Cuando regressamos al patio, el sultán paseaba curado por entre los jardines. En verdad le importaba la salud de la sayida, et ello era porque debía querella. Aquel implacable guerrero, que parecía que pensaba solamiente en fazer la guerra a Castilla, era humano depués de todo, pues amaba a los suyos et sufría como todo mortal. Al veernos, caminó con passo firme et orgulloso, probando a ocultar cualquier signo de debilidad en él.

—¿Sabedes ya qué mal le aflige? —preguntóme.

Si has averiguado la enfermedad que tiene la sayida, pasa al 94.

Si aún no has podido descubrirla, pasa al 8.

58

Aduxíme por una calle a la izquierda et corrí doblando toda esquina que fallaba, probando a despistar a quienes me assechaban, mas non podía lo acabar. Demientre subía una cuesta, vi una casa con un muro de poca altura, que podría fáclmiente saltar para me asconder al otro cabo, mas non sabía si mis huessos castigados por la edad habían a soportar el trabaxo.

Si quieres intentar saltar el muro, pasa al 87.

Si prefieres seguir adelante sin detenerte, pasa al 39.

59

—Ya vos dixe que en mi taberna non se vende vino —dixo, entecado por la mi porfia—. He muchas otras cosas para beber; si queredes alguna, dezildo, si non, id con viento fresco.

No puedes volver a intentar sobornar a el-Shayk. Si quieres pedirle otra cosa para beber, pasa al 137; si prefieres irte, pasa al 62.



—Ah, ¿recordades el ungüento del que vos hablé? —preguntóme al-Alim. Estonces rebuscó entre los cajones de un escritorio et sacó una redoma. Luego vertió un poco del su pastoso contenido en un frasco de vidrio—. Helo aquí. Non sé qué fago mal al fabricallo.

Mostróme el bálsamo verdeazulado, que desprendía un intenso olor a yerbas. Reconocílo al instante, pues era un ungüento que enseñaban a fabricar en la cofradía, con el qual se podían curar las heridas.

—Conozco aqueste preparado —díxele—, et non es más que una patraña. Muchos farsantes los venden como bueno para las heridas, mas sus componentes por sí fazen más bien que daquesta guisa ayuntados.

—Melo temía —dixo al-Alim, demientre volvía a guardar la redoma—. Non vos entretengo más, que habedes a fallar el remedio para la sayida. Non podía le dezir la verdad, pues o bien habríame por loco, o bien mostraríase curioso en demasía et entorpecería mis planes. Marchóse et quedé en mi cabo.

Si conoces el hechizo ● Balsamum Medicum, puede serte de utilidad el contenido de la redoma: hay cantidad suficiente para dos ungüentos, que puedes anotar en tus posesiones.

Si no conoces el hechizo, aún puedes quedarte con los ungüentos, pero no sabrás activarlos durante esta aventura.

Vuelve al 80.



Aquello era una celda vacía que hedía a orín et excrementos et solamiente había una suzia escudilla de madera et un búcaro con agua turbia.

Vuelve al 32.



62

La alcazaba era como un campamento de soldados, con casas por tiendas, do era todo lo que habían menester; laboraban por ellos los menestrales, demientre rondaban por los adarves et la calle mayor, que discurría por mitad, o vigilaban las torres et las mazmorras. Era el lugar do más vida era en toda la Alhambra: los arrieros aduzían las mulas cargadas con género et viandas et las descargaban en los almacenes, calentábase el pan en los hornos et inundaba la calle el delizioso olor, mas adesora llegaba aqueste mexclado con el hedor de las curtidurías cercanas, et muchos que salían de los baños, sitos al pie de la alta torre do tocaban la campana, tapábanse boca et nariz con la mano para non lo sufrir. Era allí tan bien una taberna de un christiano al que dezían el-Shayk, do folgaban los soldados.

Si buscas un orfebre, pasa al 52.

Si quieres entrar en la taberna de el-Shayk, pasa al 125.

Si quieres dar una vuelta y ver si venden algo interesante (solo si es por la mañana o por la tarde), pasa al 205.

Si quieres salir de la alcazaba, pasa al 230.

63

Luchó el hombre con valentía, mas cayó pressa de las afiladas cimitarras de los assassinos, que se cobraron contra mí su sengunda víctima aquella noche. Sin nadi que me acorriera, ayna diéronme caza et quitáronme la vida.

Requiescat In Pace

64

Llegué fasta la puerta sin fazer ningún ruydo. En pos era un tramo de escaleras de piedra et varios agujeros en las paredes. Salí a la calle por uno dellos, cuydando que non hubiera nadi. Era una carrera muy angosta et luenga; nada podría fazer si me descubrían allí, mas, ¿qué senda había de tomar?

Si vas por la izquierda, pasa al 79.

Si vas por la derecha, pasa al 55.



65

—¡Maldito fideputa! —soltó Ahmed con rabia, echándose una mano a la herida que le fiziera en la pierna—. ¡Dadme ayna el anillo!

Busqué entre sus dedos et fallé el anillo que tanto ansiaba el visir ibn-Mushruk. Ahmed melo quitó de las manos.

—Hemos de desaparecer daqui o nos trovarán los guardias de palacio —díxome—. Yo le llevaré el anillo al visir. Recudid aquesta noche a su casa.

Et salió corriendo, cosa que fize yo tan bien, pues oýanse algunos gritos de mugeres desde las casas cercanas, que presenciaran la lucha tras las celosías; mas non antes de recoger una llave de bronce que sele cayera en la lucha al agora fiambre, et la qual non veyera Ahmed.

Apunta la llave de bronce en tus Posesiones, y la letra H en tus Notas. Si es por la noche y quieres ir directamente a la casa del visir, pasa al 102. Si no, marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo y pasa al 230.

66

—Ya lo recuerdo —dixe, al acordarme de un grimorio do se explicaba cómo fazer una poción para curar la rabia. Mas para fazer la poción necessitaba vino, mercurio, polvos de flor de azufre et huevos de paloma. Et non era el vino lo más fácil de fallar, pues el cadí al-Garnathi bien se encargara de recordar a todas oras que era pecado lo tomar para los musulmanes.

—Quisiera lo conoscer —dixo el médico, con curiosidad.

—Antes he de fabricallo —repliqué.

—Vamos estonces a dezillo al sultán.

Pasa al 57.

67

Non era cerradura alguna, solamiente tres cerrojos con manijas curvas que se fundían en la pared.

Si no sabes cómo abrir esta puerta, vuelve al 213.



68

Recevió ferida mayor de la que esperara: llevóse la mano a la cabeza et, llena de sangre, cayó inerte antes de dar contra el suelo, desmayado a causa del dolor. Sin dubda Alláh estaba de mi parte, pues, ¿quién esperara ver a un viejo como yo salir victorioso de un combate contra un assassino sanguinario?

Si quieres registrar al asesino, pasa al 99.

Si prefieres marcharte rápidamente de allí, pasa al 91.

69

Quedé a la espera de que al-Garnathi se dignara a me catar al menos, et habló en cabo.

—Sed bienvenido a mi casa —dixo muy serio, a lo que contesté con una reverencia. Mostróme él uno de los cojines para me indicar que me sentara. Avanzé por el intimidante corredor formado por los hombres armados, fasta alcanzar el assiento.

—Tal que sodes llegado para curar a la sayida —comenzó a dezir.

—Sí, grand cadí —respondíle.

—Seguramiente que es una empresa complicada.

Como me parecía que quería saber acerca dello, anduve un rato hablándole de la parte alquímica de la medicina para le fazer creer que era médico, et explicándole mis progressos, mas veía que preguntaba como con desgana, como si en verdad non le interesara. Adesora levantó una mano para me indicar que callara.

—Por lo que diziedes me parescedes médico capaz —dixo—, et so contento de que haya la sayida a su servicio un entendido como vos; mas non vos he llamado solamiente para vos preguntar por ello. Busco a una persona, alguien que ha información muy valiosa para mí et vital para el devenir daqueste regno. Mas non sabré si he fallada a esa persona fasta que me fagades aqueste encargo.

Etonces dio dos palmadas al ayre et llegó una esclava christiana con un albornoz negro con capucha et un pequeño frasquito lleno de un líquido transparente et melos entregó.

—Habedes de ir por la tarde a la taberna de el-Shayk, en la alcazaba, vestido con aquestas ropas de bereber. Allí trovaredes un hombre con





una cimitarra de empuñadura dorada et con forma de escamas de serpiente. Vos preguntará por un lugar; dezilde lo que vos pluga, lo importante es verter el contenido del frasco en su bebida. En tanto que lo fagades, recudid aquí et vos sabré recompensar.

Fue el cadí asaz ambiguo, de guisa que non podía saber si era yo la persona que él esperaba et que había esa información tan valiosa. Cuydé que podría ser él Falcón, mas non podría lo saber si non complía el su encargo. Levantéme et despedíme dél con otra reverencia.

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo, apunta en tus Notas la letra E y anota en tus posesiones el albornoz negro y el frasquito del cadí. Después pasa al 230.

70

Non había respuesta a la locura de la sayida. La muger parecíame una bestia enjaulada. Preguntéle al médico qué pensara él.

—Segúnd me dixieron —explicóme—, la sayida mudó la su estanza de un día para otro. Non sale daqueste palacio, mas las otras mugeres están sanas. Nin siquiera sela puede dexar con los sus fijos, porque dize los han mandado para matalla et les ataca. Nunca trové otro caso igual. Nin el grand Avicena puede me dar respuesta en los sus libros.

Pensé que quizás non buscara lo suficiente. Mas yo había a dar con el remedio si me cabía la oportunidad.

Pasa al 57.

71

—Pues sí, el orfebre et su esposa non saben ya do buscalles. Dizen que hubo pelea et por eso se fue, mas non sé yo... Conosco al orfebre et el su fijo era buen mozo et nunca sele veyó contender con él. ¿Sabedes qué creo? Que alguien lo ha presso por le fazer mal. El hombre ha deudores entre los ricos por las sus labores de oro et plata que les fabrica, que muchos son que aparentan haber et non han más que cualquiera...

Vuelve al 137.

72

La puerta era fundida en el muro una vara. Había surcos verticales et parecía asaz gruesa. Somo el tirador era una cerradura metálica.

Si tienes una llave de hierro, puedes abrir esta puerta. También puedes hacerlo con una dosis del hechizo ● Vitreolus Saevus, que debes activar con una tirada de Irracionalidad. Si consigues abrirla, pasa al 61. Si no puedes abrirla, vuelve al 32.

73

Uno de los golpes partió el bastón en dos et fundióse en mi pecho, faciéndome grand dolor et lazería (a no ser que hayas activado un hechizo de ♠ Vigor; pierdes 6 Puntos de Vida; además, debes borrar el bastón de tus posesiones, así como el talismán ☆ Telum Invictum, si lo tuvieras). Caí al suelo et vi la foja se alzar somo mi cabeza por me rematar.

Haz una tirada de Destreza. Cada vez que falles, pierdes 6 Puntos de Vida. Cuando lo consigas, pasa al 46.

74

Fallé a ibn-Mushruk paseando por un grand patio con una alberca en el centro, abastecida de agua por unas pilas de mármol en cada cabo, con el mesmo et constante sonido del su discurrir que podía se escuchar en grand parte de la Alhambra. El alongado estanque reflejaba en sus aguas la fachada et la torre que sobresalía della, creando un bellissimo efecto. Non se apercebió de mí el visir, absorto como era en la alberca, como probando a se llenar de la pax que emanaba daquel remanso. Viome en cabo et comprendió que quería hablar con él. Indicóme que me acostara.

—Jamás me canso de pasear por estos palacios —dixo, muy quedo et con la seguridad del que acostumbra a ser escuchado, diga lo que diga—. Cuando se camina por ellos, es como si se hubiera entrado en el regno de los sueños. El buen rey Muhammad el Quinto sopo los embellecer. Fueron tiempos felizes.



—Tan bien por fuera se han visto los cambios —dixe, siguiendo su conversación—. La grand torre que se refleja en aquestas aguas da sombra a la medina desde Yusuf el Primero la construyera, et el buen Muhammad el Quinto hubo un gusto exquisito en la decorar.

El visir sonrió, mostrándome su aquiescencia, acompañada de una mirada nostálgica.

—Non creo que me buscaes para hablar de arquitectura —dixo, invitándome a que le expusiera lo que quería.

—Cierto sodes, señor. El sultán dióme la su venia para hablar con las gentes del palacio por pesquisar acerca de la enfermedad de la sayida.

—¿Et sabedes ya qué la ha enfermada? —preguntóme.

—Sélo —contesté—, et pruebo a saber cómo enfermó. ¿Sabedes vos quiénes son a menudo en el palacio del harén?

—A pocos les es cabido entrar allí —dixo—, nin siquiera yo puedo entrar sin pedillo al sultán. Solamiente los eunucos han libertad para se mover en él. Mas, ¿por qué es eso tan importante?

—La sayida sofre la rabia —expliquéle—, et como aquesta enfermedad non se contagie sinon por mordedura de animal et ella non ha ninguno cercano, pesquiso si hubo alguien que vaya en compañía de uno et haya estado con ella.

—Non vos puedo acorrer en aquesto —dixo, pensativo—. Mas quizás vos a mí sí. Recudid a mi casa aquesta noche et vos dizré cómo.

—Seré feliz si puedo vos servir, señor —assentí, et partíme dallí.

A partir de ahora, ya no podrás contactar con el visir en los palacios del sultán, pero ahora tienes permiso para ir a su casa (apúntalo en tus Notas).

Vuelve al 230 y elige otra opción.



Me abrumaba la cantidad de volúmenes que había al-Alim, et como non sopiera por do empezar, escogía libros et pergaminos al azar, con la esperanza de fallar algo interesante. Eran allí todos los grandes auctores: ibn-Ishak, al-Razi, Avicena, Averroes, Maymonides, al-Safra... pero por más que rezumara sabiduría aquel elenco de médicos, había yo menester algo muy concreto, que non dezía ninguno. Varias oras anduve perdido entre todos aquellos maestros sin sacar provecho alguno para la sayida.

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo.

Si se ha hecho de noche, al-Alim te pide amablemente que te marches, pues necesita descansar (pasa al 230).

Si no ha anochecido aún, puedes seguir intentando encontrar información en la biblioteca con otra tirada de Descubrir (pasa al 80).

También puedes abandonar la búsqueda por el momento (pasa al 230).



76

Demientre fablábamos, las esclavas retiraron las sobras de la carne et truxeron los dulces: unas medias lunas et queso frito con miel et figos. Una dellas seguía sirviendo el delizioso jamguri de las dos jarras que eran en la messa.

Haz una tirada de Descubrir -3; si tienes éxito, pasa al 159; si fallas, haz una tirada de Percepción, y pasa al 173 si tienes éxito; si fallas también esta segunda tirada, pasa al 118.



—Non recuerdo el nombre —desculpéme—, mas es alguien de la corte que conocí siendo mozuelo.

—Con que alguien de la corte —repitió él, con una mueca resabiada—. ¡Quitalde todo lo que lleva!

A su orden, dos guardias dexaron sus lanzas et seme acostaron para complilla (*haz una tirada de Ocultar; si tienes éxito, consigues salvar del registro de los guardias una de tus posesiones, a elegir entre la bolsa con el dinero, o bien uno de tus talismanes o tres dosis entre pociones y ungüentos; si aún tienes el bastón, permiten que lo conserves junto con el talismán ☆ Telum Invictum, y si tienes un cuchillo, no lo descubren*). Despojáronme del mi zurrón do guardaba todo, incluso sentí que echaban mano del mi bolsillo del dinero. Mas non hube tiempo para protestar, pues ordenóme el capitán que le siguiera.

—Más vale que seades quien diziedes ser —amenazóme, demientre cruzaba la puerta—. El sultán non será tan benévolo como yo.

Pasa al 128.

Fuy a casa de al-Alim para dezille que ya había el remedio, pues era menester que me acorriera para administrallo a la sayida. Aqueste salió presto a los palacios del sultán para selo dezir, et ayna diónos la su venia para que entráramos en el harén. Allí nos atendía el eunuco que nos acompañara la prima vegada a veer la sayida, et preguntónos si había a parar algo para nosotros. Catóme al-Alim inquisitivo.

—Solamiente llevadnos con ella —dixe.

Aduxiónos el eunuco so los corredores porticados del palacio et entramos en la mesma estancia que el primer día, do la sayida yacía en la cama.

—Días ha que ha perdidas las fuerzas et trabaxa en el fuelgo —explicónos el eunuco.

Acosté el mi oýdo a la boca de la bellísima muger cobierta con sábanas, por las quales ya se veía el desacompasado movimiento del su vientre. Su fuelgo era débil porque los músculos de la su garganta eran contraýdos. Sope essora que quizás non había tiempo asaz para la sanar.



—Maestro al-Alim —dixe—, ¿habedes alguna poción contra la hinchazón?
—La he —contestóme, et fue rauda a su casa a por ella.
Volvió con un preparado de agua de azahar et selo dio a beber a la sayida, que seguía inconsciente.

—Espero que eso impida que la garganta sele cierre del todo —dixe—, pues si non fuera tal non podríamos dalle el remedio.

—Ojalá —dixo al-Alim.

Etonces saqué la redoma que contenía el remedio, abrí suavemiente la boca de la sayida et díle a beber una gota.

—Hemos de dalle una gota cada ora fasta que sane del todo —expliqué.

—Bien —assentió al-Alim—. Si tal hemos a fazer, iré a folgar para quando sea menester vos relevar.

Tal anduvo el tiempo: turnábame con al-Alim mañana, tarde et noche, sin partirme de la sayida en ningún momento, fasta que una mañana, cuando había a dalle otra gota de la poción, la sayida abrió los sus fremosos ojos, incorporóse et catóme.

—Señora —balbucí—. ¿Cómo vos habedes?

Ella cataba enderredor aturdida.

—¿Qué me ha ocurrido? —preguntó, todavía turbada et mareada.

—Habedes sofrida una enfermedad —explíquéle—, mas parésceme que ya sodes sanada.

El eunuco, que era adormilado a los pies de la cama, dio un salto en tanto que veyó de tal guisa a la sayida et salió dallí gritando de júbilo et anunciando que era sanada. Demientre, catóme la sayida con sus maravillosos ojos negros, con una sonrisa de gratitud que parescióme la de un ángel.

Si tienes en tus Posesiones un anillo de plata, pasa al III; de lo contrario, pasa al 166.

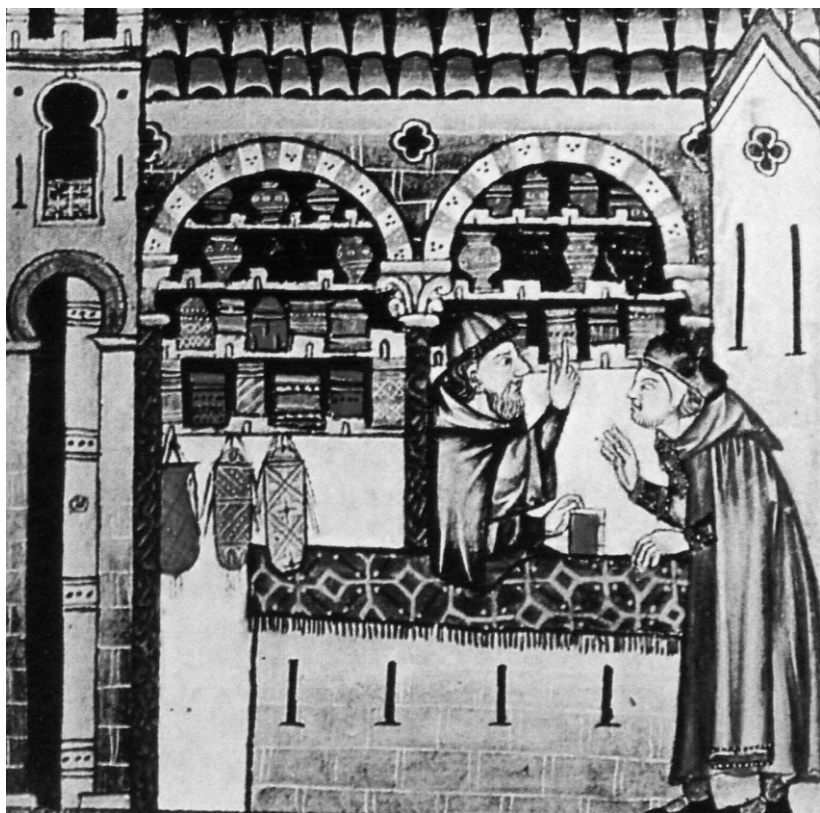
79

En tanto que llegué a la esquina, por la calle que atravessaba aquesta vi que seme acostaba uno de los hombres, que dio un grito al verme et salió corriendo contra mí. Anque estaba ya muy cansado, non podía fazer otra cosa que correr fasta que mi cuerpo se rindiera.

Pasa al 39.



Vivía al-Alim en una casa muy cercana al palacio, para mejor cubrir las necesidades del sultán et la su familia, pues podía tal ayna se trasladar en caso de urgencia. En ella al-Alim había una estancia dedicada por completo al su oficio de médico. La prima vegada que me aduzió a ella quedé impresionado: las messas llenaban quasi todo el espacio, et somo ellas eran multitud de frascos de variadas formas con componentes de todo tipo, redomas con jarabes, botes con yerbas, frascos con polvos, damajuanas con óleos, et esparcidos por doquier, pomadas et ungüentos en proceso de fabricación, almirezes con sus majaderos, gasas, emplastos, cataplasmas et cuchillos de todo tipo. Et más: cada pared había su estantería, que subía fasta el techo, repletas todas de libros, pergaminos et papiros polvorientos, que nin siquiera en una madraza podían se fallar tantos.



—Consultad la mi biblioteca si vos plaze et trabad cualquier cosa que vos sea necessaria para fabricar el remedio —dixo al-Alim amablemiente—. Avisaré a mis esclavos para que vos sirvan en lo que haya menester.

Agradescí el su apoyo et comencé a investigar.

Si aún no sabes qué enfermedad sufre la sayida, puedes estudiar los volúmenes de la biblioteca para hallar una respuesta: haz una tirada de Descubrir; si tienes éxito, pasa al 54, si fallas, pasa al 75.

Si ya sabes cuál es la enfermedad pero no conoces un remedio, haz una tirada de Descubrir: si tienes éxito, pasa al 38; si no, pasa al 96.

Si estás buscando los componentes para fabricar el remedio, puedes buscar entre los cientos de ellos repartidos entre las mesas. Para ello puedes hacer una tirada de Conocimiento Mineral (pasa al 45 si tienes éxito, o al 107 si fallas) o de Conocimiento Vegetal (pasa al 92 si tienes éxito, o al 132 si fallas).

En este párrafo puedes repetir todas las tiradas que necesites.

Si no tienes nada más que hacer aquí, vuelve al 230.

81

Con los dos hombres ya dentro, tomé ayre et salí corriendo para alcanzar la entrada, mas en el camino tropezé con uno dellos, que trabóme por el cuello et sacóme fuera a rastras. Sin fuelgo ya para me resistir, yací en el suelo demientre las fojas de las cimitarras entraban en mi cuerpo para me arrebatar la vida.

Requiescat In Pace

82

Non respondieron los pies como antes los brazos cuando trepé el muro, pues ya con el resuello del trabaxo diome un leggiere mareo et trastabillé fasta caer ruydosamiente.

—¡Alahé! —gritó uno de los assassinos, que trepó raudo el muro et fallóme allí tirado.

Su cimitarra entró et salió del mi cuerpo cruento fasta que en cabo llegóme la muerte.

Requiescat In Pace



Cabo de la morada del cadí era la casa de la que oý fablar, un edificio asaz antiguo et con una planta solamiente, lo qual era raro veer en una medina. Había grietas por toda la fachada sin ventanas et el tejado era cobierto de malas yerbas. Però la puerta de la entrada parecía rezia et era cerrada. Caminé enderredor por veer si había algún hueco por do pudiera entrar, mas los muros, por más que fueran agritados en algunas partes, eran firmes.

Si tienes una llave de bronce y quieres probarla en la puerta, pasa al 207 si tienes en tus Notas la letra P, o al 7 si no tienes apuntada esa letra.

Si tienes una dosis del hechizo ● Morbus Lapidis y quieres utilizarla para hacer un agujero en el muro y entrar por la parte trasera, haz una tirada de Irracionalidad (si ya lo hiciste anteriormente, el agujero sigue ahí). Si tienes éxito, puedes pasar yendo al 174 si tienes en tus Notas la letra P, o al 40 si no la tienes.

Si no quieres o no puedes entrar, pasa al 230.

Encaminéme a la Alhambra aquella soleada mañana. Mucho cambiara el Castillo Rojo desde que yo era mozuelo. El rey Yusuf el Primero fue quien comenzara la construcción de las imponentes murallas que corrían enderredor del su palacio de ensueño, convirtiendo lo que fuera una simple alcazaba en una de las residencias más maravillosas del orbe. Las altas torres que podían se veer a lo lejos sobresaliendo aquí et allá somo la muralla daban buena cuenta del poderío daquel regno que llevaba ya quasi dos siglos resistiendo las continuas acometidas de los monarcas christianos. Et tornábase más et más imponente a la par que intimidaba aquel inmenso recinto amurallado et rodeado de un bosque por denso impenetrable, conforme acostábame a él, et veýase cómo dominaba toda Garnatha desde las alturas, como un enorme dios de piedra. Non era ya lejos la majestuosa Bib—Axarea, la Puerta de la Explanada, en cuyas cercanías se arremolinaba grand número de vendedores ambulantes, aguadores, asnos cargados de forraje, charlatanes, mendigos et toda classe de gente. Salí daquella marea humana et aden-



tréme so los apuntados arcos de la puerta, custodiada por los guardias con la típica túnica con capa roja que vestían como la armadura. Ado-
zíme a uno dellos por le dezir que viniera a curar a la sayida. Frunció
aqueste el ceño et, con fuerte acento castellano, mandó a otro que lla-
mara al capitán. Una ora atendí a la puerta, contemplando cómo subía
el mañanero sol et escuchando la cháchara de los soldados de la puerta,
que se aburrían a la sombra de los arcos, armados con sus lanzas et sus
escudos redondos. Quasi todos fablaban con el mesmo acento castella-
no que el primero; pues era sabido que mayoría de la guardia palatina
era formada por grandes guerreros renegados dotros regnos. En cabo
apareció un hombre alto et barbado, de duros rasgos árabes en la su
filosomía et gesto cruel que me mandó me acostar cabo dél. Catóme
un rato con desprecio, estudiándome, demientre apoyaba orgulloso
una mano en un magnífico sable envaynado. Parecióme interminable
el su escrutinio, mas quando se convenció de mi aspecto inofensivo et
estanza de viejo sabio, preguntóme por que confirmara con mi razón
en su dura mollera lo que los sus ojos le dixieran.

—¿Vos sodes curandero? —tronó con un grave vozarrón.

—Por más que eso me han, pues muchos me dicen médico —dixe.

—¿Quién vos envía? —preguntó, todavía receloso.

Haz una tirada de Elocuencia. Si tienes éxito, pasa al 37; si no, pasa al 77.



85

En cabo cayeron malferidos los dos assessinos et rematólos mi compañero fincándoles la punta de su cimitarra.

—¡Vamos! —apremióme.

Seguíle tras descender los escalones et recorrimos muchas calles, las quales parecía él conoscer muy bien. Cuando éramos cercanos a la puerta norte, dióme un empellón por que entrara en una casa. Cerró la desvenijada puerta con cautela et perdióse en las sombras daquel lugar vacío et oscuro. Oý estonces el ruydo de una pessada losa que se arrastraba por el suelo, et essora fizome señas con la boca por que le siguiera. Sumíme en la más completa escuridad cuando baxé por el hueco que descubriera al quitar la losa.

Pasa al 44.

86

Fingí un ataque de tos para echar mano de un frasquito que había en el zurrón con una poción que podía me acorrer para recordar aquel hechizo. De espaldas al médico et el eunuco, dixe las palabras que le daban la vis necesaria para funcionar, simulando una oración a Alláh, et atendí que surtiera efecto.

Borra de tus posesiones una dosis de ♦Potio Memoriae y haz una tirada de Irracionalidad —I. Si tienes éxito, pasa al 66; si no, pasa al 25.

87

Non veýa salida mejor que me asconder tras el muro. Mas poco me había a servir la mi sabiduría en aqueste negocio, pues si la edad llena la cabeza de saber, vacía el cuerpo de la su fuerza. Sin perder más tiempo, di un salto et trabéme como pude al muro, et dio el miedo fuerza asaz a mis músculos para trepar con presteza. En tanto que salté al otro cabo, vime en medio de un pequeño corral vacío, sin animales nin plantas, con paredes ruynosas enderredor. Oý los passos apressurados de los assessinos, que se detuvieron cerca dallí.

—¡Buscaldo bien! —gritó uno—. Ese viejo non puede ir lejos, ha de se asconder por aquí.



Había de salir dallí cuanto antes. Una puerta sin foja se abría al fondo del corral. Probé a la alcanzar en silencio.

Haz una tirada de Destreza. Si tienes éxito, pasa al 64; si no, pasa al 82.

88

En el centro de la estrella era escripto la palabra Q'ran, que los christianos dizen Corán.

Vuelve al 32.

89

—El lugar trovélo por un azar —contestéle—, et si vos acorro solamiente es por la recompensa.

—Non fue aquesto lo que avenimos —dixo, catándome muy fijo a los ojos, como queriendo escrutar en mí—. O non sodes quien esperaba o sodes un impostor. Mas suerte habedes que non vos puedo fazer nada aquí. Si vos vuelvo a veer, vos mataré.

Et levantóse et salió de la taberna tan raudo como llegara. Por suerte para mí, aquel hombre non habría a me reconocer nunca, pues disfrazado como iba de bereber, non sabría quién era vestido con las mis ropas de siempre et el rostro descubierto. Mas fallara en el encargo del cadí al-Garnathi.

Borra de tus Notas la letra E y apunta la letra F. Pasa al 62.

90

Si tienes apuntada la letra J y no tienes la letra L, pasa inmediatamente al 195.

Si te encuentras bajo la influencia del hechizo ♦ Infusio Serenitatis, en este momento desaparecen todos sus efectos.

Passó apriessa el primer día et la noche truxo un poco de calma a la ruydosa medina. Salieron los guardias con sus faroles et sus perros pa-



ra amedrentar a los criminales et cerráronse las puertas de las murallas. Echéme en el catre cogitando lo que había a fazer al día siguiente, que llegó tan raudo como se fuera el anterior.

Pasa al 230.

91

Acostábame a la puerta de Elvira, siempre al recabdo de guardias et cercana a un baño asaz frecuentado. A aquella ora ya ambos serían cerrados, però podía fallar la mi salvación en la presencia de un alguacil; tan bien sabía que, si non lo fallaba, sería muy alongado de la puerta norte, por do podría salir de la cibdad et alcanzar ayna la mi cueva. Veía ya la cerca desde lo alto de una calle empinada. Había de me poner raudo qué fazer, pues en cualquier momento mis assechadores podrían aparecer por uno de los angostos callejones que daban a aquella calle.

Si quieres tratar de llegar a la puerta norte, pasa al 39.

Si prefieres acercarte a la puerta de Elvira, pasa al 117.

92

Lo que más me impresionara, incluso más que la biblioteca, era la grand cantidad de componentes vegetales que al-Alim guardaba en aquella estancia et impregnábanla con el su olor penetrante. Eran algunos, los de uso más corriente, en estanterías cercanos a los libros, mas la mayoría poblaban profusamiente cada una de las messas de grandes tableros que allí eran, conservados en botes, frascos et tarros, et tan bien esparcidos sin más acá et acullá somo la madera. Había remedios ya parados: aceyte de aparicio, de mathiolo, de hipérico, de arrayán, de almendras, de bayas, de ruda; preparados de culantro, almástiga, saúco, alazor, achicoria, regaliz; et tallos et fojas et flores et raíz es sueltas de agrimoria, eléboro, plantago, reopóntico, hisopo, artemisa, genciana, mandrágora, bisorta et un sinfin más. Para la rabia fallé solamiente una goma resinosa et rojiza, que llamaban opopónaco et desprendía un fuerte aroma (*puedes anotar lo en tus posesiones*).



El médico al-Alim tiene otros componentes que pueden resultarte útiles. Con cada tirada exitosa de Conocimiento Vegetal, es decir, cada vez que leas este párrafo, puedes identificar tres de ellos y coger las dosis que quieras (existen 4 dosis de cada uno). Los componentes son: ajeno, amapola, ámbar gris, hoja de parra, manzanilla, romero, valeriana y yerbabuena.

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo.

Si se ha hecho de noche, al-Alim te pide amablemente que te marches, pues necesita descansar (pasa al 230).

Si no ha anochecido aún, puedes continuar investigando en casa del médico (pasa al 80) o marcharte (pasa al 230).

93

Una de las cosas que sorprenden a los christianos cuando llegan la prima vegada a una medina es que las casas de los pudientes non han diferencia alguna por fuera con la de los demás, pues las fachadas non se adornan et son pocas las ventanas et cobiertas con celosías. Mas non era aquesto cierto en la casa del cadí al-Garnathi, que más que casa era un palacete: columnas de mármol veteado anteponíanse a la puerta formando arcos ciegos de preziosos relieves, et coydé que mucho más faría el cadí si pudiera por embellecer la su fachada, mas non podía afrentar la belleza de los palacios del sultán, que había de despuntar como todos. Caminé por el passiello formado por macetas de exóticas plantas que flanqueaban la entrada et empuxé con el bello aldabón de marfil que semejava la trompa curva de un elephante.

Si tienes apuntada la letra Z o es la mañana del tercer día, el cadí no te recibirá (pasa al 230); de lo contrario, comprueba las siguientes opciones:

Si tienes la letra E, pasa al 31.

Si tienes la letra F o la letra G, pasa al 162 si es por la noche, o al 6 si es por la mañana o por la tarde; si no tienes ninguna de esas dos letras pero tienes la letra C, pasa al 121.

Si no tienes apuntada ninguna de las letras mencionadas, pasa al 129.



—Sí, mi señor —dixe—. Es la rabia.

Abriéronse los ojos del sultán por la sorpresa, pues non comprendía cómo era possible aquello. Su malestar era evidente, et quise le dar alguna explicación a lo que tampoco el médico creyera.

—Como ya habedes a saber, la rabia la contagian animales infectados.

—¡Por supuesto que lo sé! ¡Non so ningún iletrado! —gritóme, descargando en mí su frustración por la mala nueva—. Et por ello sé que non ha razón en lo que diziedes. La sayida non ha cercano ningún animal. Et he conoscimiento de todo lo que entra et sale daqueste palacio.

—Non lo dubdo, majestad —dixe, probando a lo calmar—, mas existen pequeños animales dificiles de veer que pueden contagialla. Una rata, por enxiemplo.

Haz una tirada de Empatía. Si tienes éxito, pasa al 105; si no, pasa al 48.

Granada, año 1394

Bien sabe Allah que so ya muy viejo para aquestos trotes, mas es la vida que escogí. Cada año he de salir del mi fogar por fingir el fazer oficio de mercante de paños, pues non es guisado nin prudente me quedar do puedan fáclmiente me trovar. Et tanto hube de fingillo que me torné mercante quasi verdadero, muy ducho en el género, hábil en regateos et conocedor de todo el negocio del paño. Perdí la cuenta de todas las vegadas que fuera a Córdova, a la Alcaycería et la calle de los Francos, por mercar los sus reputados paños veynticuatro-nos al por menor et los vender más caros en otras tierras. Por ende diérame la cofradía non sólo buena cubierta, si non tan bien el mi sustento, et además la meyor escusa por me llegar a Córdova frecuente, pues aquesta era cibdad muy conocida por los sus paños, et ende era punto de reunión con muchos otros cofrades.

Cabíame veer agora el accidentado camino las altas torres de la Alhambra, et el mi corazón asaz lo agradecía. Anque grand periglo corría yo sólo por estar en la mi tierra, el temor lo paliaba la alegría que a mi ánima traían el ruydo de la muchedumbre que se movía por las estre-



chas et laberínticas calles, el delicioso olor de las especias, el volver a oyr fablar la mi lengua. Et contarvos he de dó venían las mis coytas. Gobernaba a la sazón el rey Muhammad el Séptimo. Poco había de temer aqueste rey de los christianos, pues el su monarca era niño todavía, et por ello firmárase una pax que a ambos convenía. Mucho más temía Muhammad, como tristementre venía siendo cosa normal, los ataques de las sus propias gentes, que asaz poco duraban los reyes en Garnatha, pues que se estilaban los regicidios. Et con más razón había de temer Muhammad, quien en tanto que subió al trono, lo primero que fizo fue encerrar al su hermano Yusuf, legítimo heredero. Tal quedó aqueste rey guerrero et ambicioso, que non supo se pagar con ser hermano del que habría a gobernar, demientre el otro, débil en quanto a que poco ambicioso et más dado a las artes et la poesía que a la vida que habría a dalle el cetro, penaba en el castillo de Salobreña do Muhammad lo mandara tener presso. Mas plúgole al pueblo la estancia de Muhammad, que al contrario que su padre, Yusuf el Segundo, que trabaxaba en fallar la pax con los christianos, el fijo los odiaba et probaba a les fazer tanto daño como podía, por más que se fingiera amigo del rey christiano et firmara tratados de pax. Muhammad non cuydaba otra cosa que se ganar las plazas que perdieran sus antecessores, et por tal descoyó otros negocios que tan bien había menester la corona. Do su padre se mostrara prudente et juyzioso, Muhammad era asaz negligente et non paraba mientes a aquellos negocios que, en siendo poco o nada considerados, podíanse tornar de provechosos en graves problemas. Ansí fizo quando, queriendo renovar la fianza que su padre parara en la nuestra cofradía, recudí a él et despidióme sin me dexar le siquier dar razón.

Voló rauda la paloma a Lucena con el mi mandado, et non fue tardo el maestre de la cofradía en me responder que, en adelante, cuydáramos complir los desseos del finado rey Yusuf et probáramos a parar al su fijo mayor do había a estar: Allah non pusiera ser presso a quien habríamos de llamar Yusuf el Tercero. Comencé a pesquisar quiénes había por fieles el legítimo en la corte, et en cabo pude trovar quien le hubiera favor. Mas non supe quién era, pues non podía me mostrar paladino por temor a ser acusado de trayción; solamientre conocía un mandadero, esclavo del principal, por medio del qual podíamos haber conversación, et por quien sope que le dezían Saqr, que los christianos dizen Falcón, et buscaba apoyo en alguno del concejo de Córdova,





con quien yo había a hablar. La fortuna quiso que hubiera un buen amigo en Córdoba que era poderoso de me allanar la carrera, el mesmo al que fiara al mi fijo Pedro cuando era pequeño; el Diegazo era persona fiable, tan que conocía la cofradía et acorriéranos en algunas vegadas. En el postrero viage que fiziera a Córdoba por le pedir nuevas, quedé pagado cuando me dixo que trovara a un cavallero veynticuatro al que le interesó el negocio, et pidióle que le dixiera a Falcón que Godoy le atendía. Agora yo había a trovar de cabo al mandadero del Falcón et dezille que recudiera a do solamiente Godoy et él acordaran. Non sabía quiénes eran aquellos hombres, nin el sitio do habían a se entrevistar; nin siquier sabía qué habían a fazer nin qué acordarían. Mas non cabía dubda que eran gente principal, et habían alguna estratagemas para liberar a Yusuf de su prissión.

Entré por la Bib—arrambla, do estaba la esplanada que usaban para las justas et torneos, et sumergíme con mi mula en el mar de cuerpos sudorosos que se movían por el rabat del Zacatín. Agolpábase la muchedumbre en el zoco, como nunca hubiera a esperar otra cosa, et anduvo mucho tiempo fasta que pude llegar a la puente et veer en cabo la mi casa cabo del Darro. Metí la mula en el establo et apilé todo el género que portaba. La casa estaba tan solitaria como siempre, et tranquilizóme aquello, pues muchas vegadas temiera trovala saqueada, et ende sabría que me habían descubierto. Fuy seguidamiente al rabat de los posaderos, a un doccan do había a me dexar veer, pues aquesta era señal para que el enviado del Falcón recudiera al terminar el día al lugar convenido, que era una casa abandonada del rabat de Xaris, cabo de la cerca norte, un sitio tranquilo et retirado del bollicio de los populosos arrabales que allí se axuntaban, que eran tan bien el Albayezín et el de la Albayda. Dos días recudí et non le fallé; podían passar algunos días fasta que sus espías me veyeran en el doccan et le avisaran para que mandara a su enviado al lugar, pues nadi había de nos veer ayuntados por que non sospecharan nada, et por ende non podía saber si me veyeran allí fasta que nos fallábamos en la casa. Recudí de cabo a la escorezida del terzer día depués de andar un buen rato en el doccan por que los hombres de Falcón pudieran me veer, si passaban por allí.

Pasa al I23.

En la extensa biblioteca de al-Alim era fácil trovar libros de remedios para enfermedades corrientes, mas buscábalo yo para una enfermedad que en teoría era incurable. Ninguno de los auctores que escribió acerca de la rabia daba un remedio para ella; solamiente describían todos los síntomas fasta la muerte del desdichado que la sofía. Eché en falta los grimorios de la cofradía, do más ayna hubiera fallada la información que había menester. Mas la biblioteca de al-Alim era en verdad grande, et poco había que envidiar a la de la cofradía. Seguramiente podríase trovar alguna cita, un trozo de pergamino, una referencia, algo que hablara de las artes ocultas, que yo tan bien conocía et bien sabía aplicar.

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo.

Si se ha hecho de noche, al-Alim te pide amablemente que te marches, pues necesita descansar (pasa al 230).

Si no ha anochecido aún, puedes seguir intentando encontrar información en la biblioteca con otra tirada de Descubrir (pasa al 80).

O puedes abandonar la búsqueda por el momento (pasa al 230).



—Ha cada sol el su ocaso, et llegó la ora de ibn-Mushruk. El sultán lo sacó de las mazmorras solamiente porque el sultán de antes lo había encerrado, mas agora nin él nin nadi le escucha. Et muchos son que dessean se ganar el favor del sultán et buscan que les nombre visir, mas para ello antes han de quitar de en medio al que agora es. Enterado so que muchos ya han puesto la muerte de ibn-Mushruk et aqueste ha traydores en su casa sin sabello. Meyor es non se arrimar a él nin a ninguno de los suyos, que los cuchillos que non se veen han las fojas muy largas.

Vuelve al I37.



98

El ungüento fizo el su efecto: desprendiéronse las bissagras et la maciza puerta cayó adelante armando grand estrépito et levantando una densa nube de polvo de la que hube de guarecerme so mis mangas. Mas todavía non veía nada, pues la mesma escuridad de la celda era tan bien tras la puerta en lo que parecía un sótano.

Si tienes una dosis del hechizo ●Oculus Lupi, puedes activarla con una tirada de Irracionalidad -I. Si tienes éxito, podrás ver lo que hay a tu alrededor pasando al 32; si fallas o no tienes una dosis de ese hechizo, pasa al 16.

99

Busqué entre sus ropas algo que me dixiera quiénes eran los que querían me veer muerto, mas non podía me quedar allí por mucho tiempo. Solamiente trové un pequeño cuchillo que había ascondido por dentro de la camisa et una bolsa con diez dirhems (*puedes apuntar el cuchillo y los 10 dirhems en tus Posesiones*). Al oyr passos pressurosos torcí la esquina et salí corriendo dallí.

Pasa al 91.

100

Si tienes apuntada la letra J y no tienes la letra L, pasa inmediatamente al 195.

Si te encuentras bajo la influencia del hechizo ♦Infusio Serenitatis, en este momento desaparecen todos sus efectos.

El segundo día llegó al su fin et yo caí ayna dormido. Desperté a primora et, tras comer algunas frutas et verduras que me llevaran por gentileza del sultán, salí a la puerta, pues oía alboroto. Mucha gente iba a la puerta de la muralla por do yo entrara a la medina, para assistir a los juyzios que allí se celebraban.

Si quieres asistir tu también, pasa al 190; si no, pasa al 230.



I01

Pude le mantener a raya un tiempo, mas yo non era rival para un hombre de armas como él. Por fortuna, quando ya me creía perdido, apareció Ahmed et fincóle la foja de la su cimitarra por la espalda et de continuo sela sacó et cortóle la cabeza de un tajo por que non gritara. Salpicóme la sangre et desvié la vista, asqueado.

Pasa al 65.



I02

Había el visir una casa grande mas de fachada austera. Solamiente en la puerta veýanse ornamentos, en forma de motivos vegetales tallados en ella. Era por dentro do se podía conocer la categoría de quien vivía allí. Abrióme una esclava et aduzióme a un amplio patio porticado en cuyo centro estaba un grand estanque octogonal que recevía agua desde cuatro fuentes de mármol cercanas a las esquinas, por unos canales que surcaban las losas del suelo. Una palmera se alzaba en el centro del espacio que quedaba entre cada dos fuentes, et arriates con flores de lás más diversas formas et colores llenaban el resto. La yedra trepaba por los troncos de las palmeras et los muros que cercaban el patio, que apenas se veýan por la ingente cantidad de vegetación. Fallé al visir sentado en un banco de piedra, tras unas macetas de altos tallos.

Si es la primera vez que visitas la casa del visir ibn-Mushruk, pasa al 9, pero si además de ser la primera vez tienes apuntada en tus Notas la letra C, debes pasar al 42.

Si tienes un anillo de plata y vienes a entregárselo al visir, pasa al 183.

Si ya le has entregado el anillo y tienes la letra O, pasa al 150.

Si no tienes el anillo pero tienes la letra J en tus Notas, pasa al 167; si no tienes esa letra, pasa al 206 si tienes la H; y si no tienes ninguna de esas dos, pasa al 192 si tienes la D.

Si no se dan ninguna de las condiciones anteriores, el visir no te recibirá (pasa al 230).



I03

Aguantó mi bastón todos los espadazos daquel bruto como si fuese de fierro, mas por la fuerza de las acometidas cayó al suelo. Rodé et levánteme ayna para me mantener lejos del assassino; mas non corrió aques-te contra mí, si non que venía andando. Acordéme estonces de los otros hombres que me buscaban et creció en mí el miedo a que me sorprendieran en lucha con aquel. Sin otro remedio, acostéme a él por le assestar un bastonazo, como la pressa que, acorralada, non ha más alternativa que atacar.

Haz una tirada de Destreza; por cada fallo pierdes 6 Puntos de Vida. Cuando consigas un éxito, pasa al 68 si ya habías herido a tu adversario; si aún no lo has herido, tendrás que obtener dos éxitos antes de continuar.



I04

Muchas vueltas di sin saber do ir nin do era, tan que entre el miedo et la fatiga sentía que se llevaban las mis fuerzas. Cualquier ruydo me asustaba et fazía saltar al mi corazón, et pessábanme los pies más et más, et cada zancada parecíame que quedaban fixos al suelo. Estonces llegué a un lugar que reconocí, pues era el mesmo del que partí al entrar en el Albayezín.

Pierdes 1 punto de Destreza; pasa al 39.

I05

Essora noté un gesto incómodo en el eunuco, que todavía nos acompañaba. Quizás sopiera más de lo que decía, mas non era momento de pesquisas. Más tarde habría a averiguar acerca dél, si era guisado.

Apunta en tus Notas la letra A y pasa al 48.



I06

—El lugar lo conosco mucho tiempo ha —dixe—, desque mudóse acá el cadí. Et el por qué vos acorro es cosa mía; asaz es dezir que para ese paxarraco mi vida ya non vale más que la de una rata. Relaxóse, pues quedó pagado con la respuesta que le di.

Si pediste algo de beber, pasa al I75; si no pediste nada, pasa al I88.

I07

Los componentes vegetales se mexclaban con los minerales sin ningún orden nin concierto: veýanse como la mesma messa fojas de palomina, tamarindo et alcanfor por una parte, et por otra pequeñas piedras de lapislázuli, alúmina, sales et polvos et líquidos que non sope si eran vegetales o minerales. Non era fácil distinguillos, et passé oras solamente estudiándolos et probando a averiguar lo que era cada uno, mas non fallé nada de provecho.

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo.

Si se ha hecho de noche, al-Alim te pide amablemente que te marches, pues necesita descansar (pasa al 230).

Si no ha anochecido aún, puedes seguir intentando buscar entre los componentes (pasa al 80), o, si lo prefieres, puedes marcharte de allí (pasa al 230).



I08

Acostéme al que había a ser el-Shayk, un hombre viejo vestido con zaragüelles, camisa et bonetillo como su calva, surcado por mil arrugas, chato, de blanca piel et pobladas cejas canosas. Aunque hablaba quasi sin acento, sus rasgos delataban su procedencia re los regnos christianos del norte.

¿Qué le vas a pedir? ¿Vino (pasa al I5I) u otra bebida (pasa al I37)?



Seguí al sultán por los corredores de los palacios fasta salir dellos. Algunos guardias iban tras de mí, mas detuviéronse contra la entrada del palacio do estaba la sayida. La emoción fazía que contuviera el fuelgo, pues era uno de los pocos mortales que iba a poder veer lo que el sultán consideraba el su verdadero hogar. Et si antes pensé que entrara en el cielo, aquesto era el paradiso, o al menos se le parecía asaz: cuatro arroyos, que simulaban los cuatro ríos del edén, partían de cada una de las cuatro salas del palacio et terminaban en una fuente central con doce leones en círculo; cada cuadrado formado por la confluencia de los arroyos lo ocupaban unos jardines fundidos, de los que solamiente se veían las copas de sus árboles. Aquesto, visto desde la atmósfera íntima et sobrenatural que confería la lux que dexaban passar los paños calados que ayuntaban las columnas, fazíame creer que llegara a la morada del proprio Alláh. Non pude evitar catar la bóveda fantasmagórica so la qual nos fallábamos, fecha de un material que non pude distinguir; aquel fantástico conglomerado rojo et azul parescía que se movía a la par nuestra, imitando la bóveda celeste. El sultán, acostumbrado a que el lugar despertara tal admiración en sus visitantes, aguardó a que baxara la vista. Una sonrisa asomó a sus labios quando me desculpé, mas denotaba en ella tristeza. Llegó un eunuco viejo et calvo que, a una orden del sultán, aduziónos a mí et al su médico a la estancia de la sayida, demiente Muhammad atendía en el patio.

—Entrad, señores —dixo, con una cómica voz aflautada—. La he preparada para que nos vos pueda fazer mal.

El desorden regnaba en la estancia: cojines rotos et esparcidos por todo el suelo, pequeñas messas volcadas et las sábanas de la cama rasgadas. Apercebíme que non era nada duro nin puntiagudo. Un leve gruñido descubríome do estaba la sayida: en un cabo, sujeta a la pared, era una gavia de madera et fierro, et dentro della, la sayida trababa fuertemiente los barrotes et los sacudía. Al vernos lo fizo con mayor vehemencia et comenzó a gritar.

—¡Sacadme daquí! ¡Perros!

Et siguió una retahíla de palabras inconexas et ininteligibles, demiente le chorreaba la baba et le caía en el su manto. Descalza et con el pelo enmarañado, nin de tal guisa dexaba de ser la belleza que el sultán elegiera como la su favorita. Acostéme a ella despacio. Pareció que se



calmaba, mas cuando más cercano era a ella, sacó adesora un brazo por las rejas, trabóme et llevóselo a la boca por me morder. Zaféme de su pressa sin que llegara a me dar la dentellada, et aquesto la fizo maldecir todavía más que antes. Partíme por veer si se calmaba. Essora fablóme el médico.

—Ya la habedes vista —dixo, con un exótico acento oriental—. Ha enloquecida, muerde, araña et da patadas a todo lo que sele acosta. Ya lleva dos semanas daquesta guisa.

Assentí et preguntéle al eunuco si siempre era en ese estado de locura.

—Al principio non era tal —explicóme—. Sela veía muy asustada, creya que todos la querían matar, rasgaba los cojines por veer si habían cucillos o alacranes ascondidos. Mas aquesta passada semana empeyoró et ya apenas sale de su locura.

Haz una tirada de Cultura. Si tienes éxito, pasa al 13; si no, pasa al 70.

110

Si tienes apuntada la letra J y no tienes la letra L, pasa inmediatamente al 195.

Si te encuentras bajo la influencia del hechizo ♦ Infusio Serenitatis, en este momento desaparecen todos sus efectos.

Llegó la noche et la primora sin ningún percance. Era ya el quarto día desde que llegara a la Alhambra et corría el tiempo asaz raudo, et cada día que passaba acostábase más la muerte de la sayida et quién sabe si, por la suya, tan bien la mía.

Pasa al 230.

III

Ofrecióme el rey una bolsa con doscientos dirhems, et bien pagado quedé con ello, mas non era en mí sensación de triunfo, pues non acabé lo que viniera a fazer a la Alhambra. Antes de me partir fuy a recoger mis cosas a la casa do me hospedé, que bien podría aprovechar lo que había, et en tanto que entré fallé una carta en el suelo. En ella seme in-





vitaba a recudir a un lugar en los jardines que eran cabo de los palacios del sultán. Aunque primero cuydé que fuera una treta de mis enemigos, depués paré mientes en que non era escripta en árabe, si non en castellano: era ese el idioma en que Falcón me escrebiera todos los sus mandados. Preparé todo et recudí allí a la escurecida. Atendí un rato cabo de una fuente con cipreses enderredor, do había a trovar a quien me escrebió la carta, et en cabo surgió de la negrura una figura embozada que seme acostó al punto. Et grand sorpresa llevéme cuando se retiró el velo et pude veer el bello rostro de la sayida.

—¿Señora! —exclamé—. ¿Qué faziedes vos aquí?

—¿Non queredes veer al vuestro Falcón? —díxome—. Pues helo aquí.

—¿Vos? —dixe con assombro.

—¿Vos decepciona saber que so una muger?

—Al contrario, me maravillo, pues muy pocos lo pensarían.

—Caté el mi anillo en vuestro dedo cuando desperté et sope essora que fallara en cabo al hombre que tan complidamiente me sirviera.

—Vos devuelvo estonces aquello que vos pertenece —dixe, et díle el anillo.

Ella lo tomó et lo alzó por que lo penetrara uno de los postreros rayos del sol que ya se ascondía tras la sierra, et formóse en el suelo la imagen que yo ya conocía.

—Es el verdadero —afirmó la sayida.

—Señora, he de preguntarvos qué es la imagen que se puede veer proyectada, et por qué tanta gente anda en pos del vuestro anillo.

—Es una larga estoria —dixo—, mas bien merescedes que vos la cuente depués de passar tantos trabaxos por causa daquesta pequeña joya. Tiempo ha que yo vivía muy contenta seyendo esposa de Yusuf, el hermano del rey Muhammad que agora sofre prissión en Salobreña. Los dos nos amábamos profunda et sinceramiente, et non cobdiciábamos nada que non fuera passar en compañía el uno del otro el resto de nuestras vidas. Mas cuando murió el su padre, rompióse nuestra felicidad, pues su hermano quería el trono a toda costa, et para acaballo encerró a Yusuf. A mí me tomó como esposa, mas yo non podía amar a otro que non fuera Yusuf, et por tal puse regressallo como fuera. Con aqueste desseo comenzé las intrigas que me llevaron a conocer a gente que prefería a Yusuf como rey, et usé dellos para el mi cometido. Pesquisaba a cualquiera que diera el mínimo indicio de preferir a Yusuf como rey; tal vos conocí, cuando tiempo ha recudíades a palacio para

probar a convencer a Muhammad de que siguiera fiando en la vuestra cofradía. Yo era en la estancias dessuso et oya todo cuando el rey vos rechazaba en el patio do vos recevía, et con acierto cuyde que la vuestra cofradía había interés en dar el trono al su legítimo heredero. Et he mucho que vos agradecer, que sin vos non habría podido avanzar tanto en los negocios con los cordoveses, que parados son a nos acorrer en la liberación de Yusuf. Por tal mandé labrar aqueste anillo de plata. Atendía las nuevas que me habíades a traer de Córdoba para selo entregar a alguien que había a fazer que llegara a manos de Yusuf. Et solamente Yusuf puede entendello; pues en la imagen que el anillo proyecta aparece señalado un lugar que él conoce bien, do nos habemos a veer de cabo cuando sea liberado, et es el único que puede entender la firma, pues él, al que plazía mucho la cetrería, llamábame con cariño Falcón, la más bella et elegante de las aves. Mas la corte bulle de espías, et por más que probé a me asconder, hubieron de descubrirme cuando mandé forjar el anillo.

—Fallélo en poder del cadí al-Garnathi —expliquéle—, mas el visir ibn-Mushruk tan bien sabía dél et trabaxó en selo quitar.

—El cadí es mi mayor enemigo —assentió—, pues non le conviene que cayga Muhammad, mas aunque pueda sospechar non sabe lo que pretendo; non me pudo reconocer aunque me veyera, et el eunuco que cura de mí me es muy fiel. Del visir non sope las sus intenciones fasta que comprobé que cayera en desgracia en la corte et non había más esperanza que el rey fuera derrocado; porque es muy ladino, et ya mudó el bando tiempo ha, cuando traycionó al su maestro, que se rebeló contra el antiguo rey, et acompañó a aqueste en su destierro et por tal volvió convertido en visir.

—Pues conocía bien lo que se avenía —affirmé—, pues díxome que el destino de Garnatha pendía en aqueste anillo.

—Et habemos perdido con él nuestro meyor aliado —dixo la sayida—, pues sope ayer que apareció assassinado en su casa.

—Siento su pérdida —dixe—, pues llegué a tomalle cariño.

—Por tal habemos a permanecer quietos et precavidos un tiempo —dixo—. Non desseo otra cosa que volver a veer a mi querido Yusuf, mas agora he de guardar aqueste anillo fasta que passe la tormenta.

—Por cierto —dixe—, que todavía non vos he dado razón del mandado de Córdoba: Godoy atiende fecha et lugar.





—Estonces mandaré a alguien que le diga las nuevas. Vos et la vuestra cofradía habedes a vos mantener vigilantes por si he menester que me acorredes de cabo. Dezidme un lugar do pueda mandarvos un mandadero que vos anuncie las nuevas.

Tras dezillo, despidióse la sayida, pues era perigloso para ella salir mucho tiempo del palacio, et nos desseamos la meyor de las suertes.

Finis

II2

—He fecho dos puertas especiales para el cadí. Me encargó unas que non hubieran menester una llave, si non que pudieran abrirse fáclmientre sin ellas mas que solamientre lo pudiera saber el su dueño. Inventé un mecanismo con tres cerrojos que son fixos et non se puede mover más que la manija, et si se colocan las tres assuso la puerta se abre. Mas aunque es cosa fácil, nadi piensa nunca que aproveche el fazer eso.

Si encuentras puertas de estas características durante tu aventura, podrás intentar abrirlas de la manera que ha explicado el cerrajero. Para ello, resta 20 al número del párrafo en que te encuentres y lee el párrafo correspondiente.

Vuelve al I37.

II3

Llamé a al-Alim et mostréle el libro de Almagerethi do lo leyerá de la rabia.

—¡Habemos de dezillo al sultán! —dixo, convencido de que estaba en lo cierto.

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo.

Si se ha hecho de noche, el sultán non atenderá a nadie y tendrás que esperar al día siguiente; al-Alim te acompañará cuando decidas pedir audiencia con el sultán (ahora debes ir al 230 y elegir otra opción).

Si aún non es de noche, pasa al 23.

II4

Al amparo de la noche, adozíme a la mi cueva, que había parada para aqueste caso. En tanto que llegué, probé a dormir en el frío suelo, mas non era la su dureza la que me partía dél, si non las muchas cogitaciones que, a la luz de la luna, me amartilleaban sin cessar. Pues había a emprender al día siguiente la más importante encomienda de mi vida. Muchas oras contemplaron mis ojos las estrellas antes que cayera en cabo en brazos de Morpheo.

Si has activado el hechizo ♦ Infusio Serenitatis, sus efectos desaparecen en este momento.

Si has perdido puntos de Destreza en el transcurso de la aventura, los recuperas todos.

Pasa al 84.

II5

—¿Nin siquiera un trago de buen vino? —preguntéle.

—¿Vino? —extrañóse.

Aproveché para rebuscar a ascondidas dél et del resto la botella de vino et el frasquito que me dio el cadí, cuyo contenido vertí en ella ayna.

—Vino —asseveré, mostrándole la botella so el mi albornoz, sin que la veyera más gente—. Que el cadí lo haya vedado non significa que él non haya su buena reserva. Años ha que guardo aquesta botella que me dio.

—Mas, ¿por qué queredes la compartir conmigo? —preguntóme.

—Hoy me parto de Garnatha —expliquéle—. Non puedo sacalla daqui, pues los guardias al registrarme la descubrirían et me encerrarían, tal que he de vacialla ya, mas so viejo et non puedo bebella toda yo.

—Pues por Alláh, que me plaze vos acorrer en ello —dixo él, sonriente. Fingí que daba un trago a la botella, mas solamiente me mojé los labios. Sela passé et bebió ocultándola tras sus ropas.

—Volvamos al nuestro negozio —dixo, limpiándose con la manga.

—Eso ya non importa —díxele, et levantéme para me partir.

Él catóme perplexo, con la botella de vino todavía en la mano, et más quedó sorprendido cuando se llevó una mano al corazón con un gesto





de dolor. Salí legiero de la taberna, demientre le oya caerse et romperse la botella al dar en el suelo. Cuando comenzóse a formar alboroto por la su muerte, yo ya era lejos, et sin aquel disfraz de bereber ya nadi podría me señalar como la persona que acompañó a aquel desgraciado en su postrero trago.

Borra de tus Notas la letra E y a punta la letra C. También debes borrar de tus Posesiones el frasco que te dio el cadí y la botella de vino. Luego pasa al 230.

II6

—Si hay verdad en lo que dize, le queda poco tiempo —intervino el médico, queriendo demostrar su conocimiento—. La locura da passo a problemas de fuego por el cierre de la garganta. Si nada lo remedia, en pocos días la sayida morirá asfixiada.

—Non morirá —interrumpíle, antes que volviera a despertar la ira del sultán—. Non si yo puedo impedillo. Mas preciso de libertad para investigar cómo pudo llegar el animal a morder a la sayida, pues es importante sabello para preparar el remedio.

—Habedes mi venia para entrar et salir de mis palacios cuando creades guisado. Et más vale fallar ayna el remedio —añadió amenazante.

Retirámosnos con una reverencia. Et sonreí para mis adentros, pues el sultán creyó lo de la necesidad de trovar al animal rabioso. Daquesta guisa podría haber más posibilidad de trovar a Falcón, que era mi verdadero cometido.

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo y apunta en tus Notas que se te permite el acceso a los palacios del sultán. Pasa al 230.

II7

Me pudo el temor de caer en manos de los assassinos: corrí por la calle empedrada en busca de la cerca que ya veyera a lo lejos. Murió la calle en una pequeña plaza contra el muro, do alzábase un portón custodiado por un alguacil.

—¡Acorredme! —gritéle.

Él alzó su farol por veer mejor a quien sele acostaba corriendo. Expliquéle el periglio que me amenazaba, et díxome estonces que cruzara la puerta, que él la había a cerrar. Mas mi salvación era en la puerta norte.

Haz una tirada de Sobornar; si tienes éxito, pasa al 196; si no, pasa al 228.

118

El banquete tocó al su fin, et puse seguir hablando con al-Garnathi por pesquisar acerca del negozio que me llevara allí. Mas non pude fazzello, pues essora mis párpados comenzaron a me pessar et sentí que me mareaba. Adesora cubriólo todo un velo negro et caý sin sentido.

Apunta en tus Notas la letra G, marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo y pasa al 180.

119

La casa de ibn-Qarawi era la más lujosa de todas las del barrio de los cortesanos con mucha diferencia; parescía que arrancaran un trozo del palacio del sultán et lo situaran allí. El inmenso patio había infinidad de árboles, de los cuales mayoría eran palmeras. Un círculo dellas cercaba una grand fuente que recordaba a un oassis, en el qual confluyan ocho acequias que caýan en pendiente por canales de piedra. Contra aqueste alzábase un extenso balcón sostenido por gruessas columnas rosadas ayuntadas con arcos. Llegué assuso por unas escaleras de piedra. El espacio era todavía más amplio de lo que me paresciera. Todo el suelo era cobierto de las alfombras más recargadas que veyera jamás, et somo ellas decenas de cojines de terciopelo repartiánse sin orden nin concierto por doquier. Eran tan bien messas baxas et redondas en torno a las quales se sentaban los invitados. En el espacio más cercano a la balaustrada en que terminaba el balcón, en forma elíptica, danzaban unas bellas muchachas cuyo cuerpo apenas cobrían con ropas de seda trasparente, et más allá unas mugeres acompañaban la danza con sus instrumentos, et una con su voz. Eran las qaynas, tan prestas a ofrecer placeres para los sentidos et para el cuerpo tan bien, si era menester. Unos esclavos de torso desnudo iban ofreciendo bebidas et comida



por las messas. Sorprendíme al veer que servían vino. Como non conoscía a nadi, elegí una messa desierta et sentéme en un cojín cabo de-lla. Al rato veyóme ibn-Qarawi et seme acostó por me saludar.

—¡En cabo sodes aquí! —dixo, abriendo los brazos—. Disfrutad de la velada. Depués me reuniré con vos.

Et volvió a su messa, do fablaba sin cessar con un mancebo. Había en derredor mucha gente, que lo adulaba como es normal con los miembros de la familia regal, mas él solamiente había oýdos et conversación para aquel mancebo.



Más tarde retiráronse algunas qaynas discretamiente, acompañadas por cortesanos, et quedaron algunas para tocar los instrumentos et acompañar a la voz de algunos poetas que recudieran aquella noche. Unos, como ibn-Qarawi et el su amigo, parábanles mientes et comentaban los poemas, la mayoría dellos dedicados al vino, al amor et a la belleza; otros, ya afectados por el jugo de Baco, non paraban mientes et fazían otras cosas. Depués de que el último poeta terminara de recitar un poema acerca de la amistad et llevárase el aplauso de los presentes, ibn-Qarawi se partió del su amigo et vino a do yo me sentaba.



—¿Vos plaze la poesía, Yusuf? —preguntóme.

—La buena sí —contestéle.

—Entiendo —sonrió—. Mucha sensiblería aquesta noche, ¿verdad? Mas algunas veladas recuden muy buenos poetas et recitan poemas más filosóficos. Quizás la siguiente velada venga alguno que sirva más al vuestro deleyte. Acompañadme.

Con la mitad de los invitados bebidos et la otra mitad atendiendo el siguiente recital, fuýmonos al patio, do podríamos hablar en privado.

—Non sé si vos plaze la jardinería —dixo ibn-Qarawi—. Pienso que la luna bermeja de Garnatha casa bien con las palmeras et el oasis. Los páxaros tan bien contribuyen por las mañanas, con sus colores et sus cantos.

Et señalóme en varios sitios unos estraños páxaros de pico ganchudo et vivas colores. Verdad era que cuando crucé el patio hube la sensación de entrar en un lugar muy exótico et distinto a lo que conocía.

Si quieres aprovechar para que te cuente algo de las personas más importantes de la corte, puedes preguntarle acerca del cadí al-Garnathi (pasa al 124), su hijo Abu Yahya (pasa al 158) o el visir ibn-Mushruk (pasa al 193).

Si prefieres ir al grano, pasa al 203 si hoy es el tercer día, o al 221 si es el quinto día.

120

Si tienes apuntada la letra J y no tienes la letra L, pasa inmediatamente al 195.

Si te encuentras bajo la influencia del hechizo ♦ Infusio Serenitatis, en este momento desaparecen todos sus efectos.

Amanesció el quinto día como el tercero, con alboroto en las calles. Salí et pesquéis lo que se avenía: era llegado un kakim de Córdoba, a do le enviara el cadí al-Garnathi, et dezían las malas lenguas que non era si non un espía que recudiera a Córdoba para traer nuevas acerca de las fuerzas et la situación daquela cibdad. Dezíanle Omar al-Sindibad, et corría el rumor de que en sus mocedades fue un pirata sanguinario que a bordo de su galeota surcaba las costas de Almería et abordaba otras naves en busca de botín. Mas pocos eran los que creýan aquello, pues,



¿cómo podía un pirata llegar a ser alguien tan virtuoso como un kakim? Entró triunfal con su comitiva por la puerta de la alcazaba. Era ricamente vestido con una túnica morada con bordados et avanzaba a lomos de un negro et vigoroso corcel. Cataba indiferente por como el su hombro solamiente de reajo. Mas algo mudó en él cuando sus ojos dieron conmigo. Sin detener la montura, catóme con creciente interés. Asomó a sus labios una sonrisa que parecióme diabólica, et fundiéronse sus pupilas tras unas cuencas que brillaban blancas et terribles, demientre un aura negra manaba dél. Mas en tanto que parpadé, la horrible visión desapareció et sin más pasó el su caballo sin me parar mientes.

Tira los dados y compara el resultado con tu puntuación de Irracionalidad. Si el resultado es superior, ganas 1 punto de Irracionalidad; si además sacas números pares (por ejemplo, 1 y 1, 2, y 2, etc.), ganas otro punto más. Si el resultado es igual o inferior a tu Irracionalidad, no ganas ningún punto.

Pasa al 230.



I2I

Non hube de atender mucho, pues en tanto que me abrieron la puerta, el esclavo aduzióme ayna a la estanzia do entrara la prima vegada, lo qual quería dezir que eran enterados del negocio. Era solamiente al-Garnathi, sentado en un estrado recubierto con terciopelo et relleno de plumas, con el su fijo Abu Yahya et algunos hombres armados en derredor. En una messa amplia contra ellos eran multitud de alimentos como bandejas de plata: pistachos, almendras, aceytunas en salmuera, dátiles, melones, membrillos et más frutas, acompañadas con sendas jarras de jamguri. Era un banquete que seme brindaba por cumplir con el encargo del cadí.

*Si tienes en tus Notas la letra B y no tienes la letra D, pasa al 18.
En cualquier otro caso, pasa al 139.*



I22

Quitéme el velo et acostéme a él por que me reconociera.

—¿Vos acordades de mí? —pregunté; él fizo un gesto estrañado, mas ayna abrió los sus ojos mostrando su sorpresa—. So enviado para vos matar, mas non sabía quién era la víctima fasta agora. Será meyor para vos salir daquí.

Agradeciéme aquello con una sonrisa, enseñando una ristra de dientes blancos et inclinando un poco la cabeza, et depués salió de la taberna con dissimulo. Al rato fize yo lo mesmo.

Borra de tus Notas la letra E y apunta la letra F. Pasa al 62.

I23

Passé por la zona plagada de huertas et patios en las que a la fremosura de las plantas ayuntábase el sedante sonido del agua que corría por doquier fasta llegar a los pilones et estanques. Aquello fazía contraste con las pequeñas et suzias casas que iban llenando las calles conforme me iba adentrando en el rabat. Poco a poco, las carreras se estrechaban, tan que los texados dalgunas casas llegaban a se tocar. Trabaxo me costaba antes trovar la casa en medio daquel laberinto, pues todas las calles me parecían iguales; mas non era ya problema, et aunque non recudía allí tiempo ha asaz, sope llegar ayna.

Todo aderedor de la puerta de entrada de la casa estaba destroydo. Veýase parte del interior desde fuera, mas non el corral lleno de jaramagos do nos habíamos a reunir. Cuydé que nadi me veyera et entré en la casa. Detúveme en seco, pues me estrañó oyr unas voces que conversaban adentro. Coydé que el esclavo truxiera algunos hombres consigo, mas quando acostéme a una parte desde do se veýa el corral, vi un reguero de sangre que salía de un cuerpo mutilado, cabo del qual eran tres hombres armados con petos et cimitarras. El esclavo estaba muerto, et yo estaba en periglo. Mas non hube tiempo apenas de me lamentar, quando adesora una voz gritó cerca.

—¡Ha entrado el otro!

Etonces vi al quarto hombre, que seme acostaba desde la entrada. Los otros sacaron prestos sus cimitarras et adoziéronse a do yo staba. Los assessinos atendieron fasta que yo llegara por me fazer emboscada;



mas non sabían que en la esquina cabo de mí era un agujero que dissimulara con algunas piedras por si acaso se aviniera algo como aquesto. Arrastréme so él, llenando todas las mis ropas de suziedad. Di una coz al primero dellos que me assechaba, et corrí por la calle ayuso con toda la presteza que la mi edad me cabía. Non podía regressar a mi casa; solamiente podía fazer una cosa, que era llegar a alguna de las puertas de la cerca norte et asconderme en una cueva que había parada para aqueste aprieto, sita pos la Alhambra.

Oýa a los assessinos se acostar ya con presteza. Si hubiéramos estado en campo abierto, ayna me habrían atrapado, mas el complicado laberinto que eran aquellas callejuelas podían ser mi salvación.

Si sigues corriendo calle abajo, pasa al 33.

Si optas por girar por una de las calles transversales, pasa al 58.

124

—¡Oh, al-Garnathi, santo entre los santos! —burlóse ibn-Qarawi—. El mojigato que nos quiere quitar el vino et la música. Tiempo ha que non habíamos un cadí tan intransigente. El cargo le viene de familia, pues el su hermano es un reputado maestro que da classes en la madraza, et dizen que su padre fue uno de los hombres más sabios en leyes de toda Garnatha. Mas cuánto odio a aquestos que se dizen juezes et claman contra lo vedado por el Corán et non paran mientes de los sus propios pecados. ¿Quién non sabrá ya en la medina que corre tras el cargo de visir? Non he conoscido jamás nadi tan ambicioso. Et si queredes descubrir los sus pecados, seguro so de que algo falladeres en una casa que es cabo de la suya, que caté a su gente entrando en ella algunas vegadas, et quién sabe lo que allí asconde. Bah, ¡que selo lleven los shayatin!

Si quieres investigar la casa de la que habla ibn-Qarawi, resta 10 al número del párrafo que estés leyendo cuando te encuentres frente a la morada de al-Garnathi y lee el párrafo correspondiente.

Ahora pasa al 203 si hoy es el tercer día, o al 221 si es el quinto día.



I25

Dentro era oscuro, mas non anduvo mucho tiempo fasta que los mis ojos se acostumbraron. Et si non fuera por la rudeza et las voces de los brutos soldados, considerara agradable aquel lugar: eran las paredes alicatadas con sencillos azulejos blancos et azules, si bien se cayeran algunos et veýase el tabique desnudo do faltaban. Eran unos bancos de madera adosados a las paredes, con espacio para dos o tres personas, et adornados con tapetes de color verde et morado. Cercanos a ellas eran taburetes baxos et redondos do ponían las bebidas. En un cabo era un arco tras el qual, en un recodo, el que había de ser el tabernero trajinaba con vassos et teteras de barro cocido.

Si tienes en tus Notas la letra E y es por la tarde, pasa directamente al I43.

Si quieres pedir algo de beber, pasa al I08.

Si quieres salir de la taberna, pasa al 62.



I26

—¿Sabes esa casa vieja abandonada cabo de la del cadí? Ayer passé por allí et oý unos lamentos que venían de adentro. Dizen que esa casa era de un visir al que assessoraron et agora el su phantasma ronda por ella. Por tal llevéme un susto tremendo. Otras vegadas he escuchado unos gruñidos cercanos a la puerta. Ha de ser un dibbuk que guarece la entrada. ¡Non entraría allí aunque me dieran todo el oro del sultán!

Si quieres investigar esa casa, resta 10 al número de párrafo en que te encuentres cuando estés enfrente de la casa del cadí y lee el párrafo correspondiente.

Vuelve al I37.



I27

Cuando llegamos al espléndido palacio del harén, que tanto me maravillara, pidiénos un eunuco que atendiéramos, et un rato después apareció el sultán etre las magníficas columnas del fondo, bañado en la lux dorada que penetraba por los paños calados, como si fuesse un ser divino. Indicónos el eunuco que podíamos nos acostar a él, et tal fezi-mos, inclinando las nuestras cabezas.

—Mi señor —dixo al-Alim—, ya sabemos lo que le passa a la sayida.

Et non dixo más el muy ladino, pues quería ser portador de la buena nueva de estar ya en conocimiento de la enfermedad, mas non pronunciar el nombre, por el que el sultán había a maldezir.

—Pues fablad ya —ordenó el impaciente sultán.

—Non he dubda en que la sayida ha contraída la rabia —hube de dezir.

—¡La rabia! —exclamó el sultán—. Mas, ¿cómo ha podido ser?

—Por mordedura de un animal —aclaréle.

—Eso ya lo sé —díxome ayrado—, que non so ningún necio. Et non creo en lo que diziedes, porque la sayida nunca ha cercano ningún animal.

—Non lo dubdo, mi señor —probé a le calmar—, mas hay animalias muy pequeñas, como las ratas, que saben asconderse et colarse en cualquier lugar sin ser vistas. Et una dellas pudo morder a la sayida.

Haz una tirada de Empatía. Si tienes éxito, pasa al I44; si no, pasa al I16.

I28

El interior bullía de gente atareada mezclada con patrullas de guardias. Contra mí se alzaban los maravillosos palacios, con una grand torre rectangular que los dominaba. A mi izquierda veía el complejo de la alcazaba, una pequeña ciudadela, que desde lo alto de un barranco nemoroso amedrentaba a los enemigos con su aspecto inexpugnable, a la par que demostraba el poder del sultán a los súbditos que vivían en la medina. Dentro della era un barrio industrial pleno de menestrales, con almacenes, hornos, bodegas, panaderías et todo aquello que era necesario para fazer vida diaria en la alcazaba. A mi derecha abríase un barrio mucho más grande et espléndido, con casas lujosas como pequeños palacios, do habían a vivir los cortesanos, et más allá perdíase la vista entre una extensa red de jardines sin par a aqueste cabo del



orbe; desde do caminaba veíanse decenas de fontes de todos los tipos manando con fuerza, mas non solamiente en los jardines, do más se concentraban, si non tan bien salpicadas por todos sitios, llenando el lugar del incessante sonido del agua, que corría además por un acueducto central que venía de los jardines. Todo lo que aparecía a la vista indicaba que aquella era la residencia del hombre más cercano a Alláh, el sultán de los nazaríes, que vivía en el su paradiso particular con miles de vassallos dedicados por entero al su servicio. Aduzióme el capitán por uno de los edificios palaciegos, et ya solamiente con veer el corredor por do andaba, cualquiera quedaría maravillado: resplandecían miles de piezas de azulejos fasta media altura en las paredes, dibujando complicadas formas poligonales que componían otras formas todavía más complexas jugando con las colores blanco, verde, rojo et azul que se partían et ayuntábanse de cabo una et mil vegadas. Et allá do non eran azulejos, todo lo llenaban impresionantes grabados, tan recargados que podría estar oras catando solamiente un trozo dellos. Non era lugar do non regnaran los adornos, non era lugar do el visitante non quedara perplexo por tamaña riqueza.

Pasa al I4I.

I29

Abrió un esclavo negro que me invitó a entrar et indicóme que atendiera en el zaguán. Sus paredes relucían con azulejos de colores do se repetía como motivo la sachada en letras de oro, et somo la puerta de entrada al patio lucía un fabuloso estuco de intrincadas cenefas. Anduvo largo rato fasta que otro esclavo vino para me dezir que passara. Aduzióme por un patio ajardinado con una alta fuente central de mármol fasta una puerta de arco apuntado et labrado en oro, con una cortina de seda en la entrada. Al otro cabo atendíanme grand número de personas sentadas en cojines de terciopelo morado somo la alfombra más recargada que he vista jamás, enderredor de unas messas baxas circulares de madera somo las quales eran toda classe de comidas. En un cabo, et somo una pila de cojines, era al-Garnathi, pos el qual lucía un maravilloso tapiz que atraía la vista directamiente somo él. Cercanos a él eran Abu Yahya et otros muchachos un poco menones que habían de ser tan bien fijos suyos, et contra él una fila de hombres armados, de pie et formando un passiello. Recordóme aquesto al momento en



que el sultán me recibió, mas faltábale al cadí mucho de la majestuosidad que rodeaba a aquél.

Si tienes en tus Notas la letra B, pasa al 18; si no, pasa al 69.



I30

Si tienes apuntada la letra J y no tienes la letra L, pasa inmediatamente al 195.

Si te encuentras bajo la influencia del hechizo ♠ Infusio Serenitatis, en este momento desaparecen todos sus efectos.

El día siguiente amaneció con la terrible nueva de la muerte de ibn-Qarawi, el primo del sultán, cuyo cadáver apareciera calcinado en su palacete do hubo lugar un incendio. Solamente él cayera víctima de las llamas, antes que los esclavos acabaran sofocallas. El sultán preparaba ya un magnífico entierro en honor al su familiar, con un ejército de plañideras con las fazes tiznadas de hollín que habían a acompañar la procesión al cementerio. La corte era conmocionada por el horripilante final de ibn-Qarawi, et el sultán mandó pesquisar acerca dello.

Pasa al 230.



I31

—Sí, señor —dícele—, requirióme et fuy a su casa.

—Bien —dixo ibn-Mushruk—. ¿Recordades si ha consigo aquesto?

El visir sacó de entre sus ropas un pergamino con el dibujo de un anillo de plata de forma triangular et convexa de doble superficie, con un pequeño agujero central en la de deyuso et una semiesphera de cristal engarzada en la de dessus. Caté al suelo probando a recordar todo lo que veyera cuando fablé con el cadí. Fize memoria de las sus manos et las del su fijo Abu Yahya; ambos habían anillos en ellas, mas non recordaba sus formas.

—Cabedme cogitar un poco —pedíle.

Si tienes una dosis de ♠ Potio Memoriae y quieres usarla, borra 1 dosis de tus Posesiones y haz una tirada de Irracionalidad —I, y si tienes éxito, pasa al 194.

Si no tienes esa poción o fallas al activarla, pasa al 216.



I32

Conoscía la mayoría de las yerbas que guardaba al-Alim, que eran muchas et variadas, mas, tras oras de las catar una por una, non fallé ninguna que me fuera de provecho.

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo.

Si se ha hecho de noche, al-Alim te pide amablemente que te marches, pues necesita descansar (pasa al 230).

Si no ha anochecido aún, puedes seguir buscando (pasa al 80) o marcharte (pasa al 230).



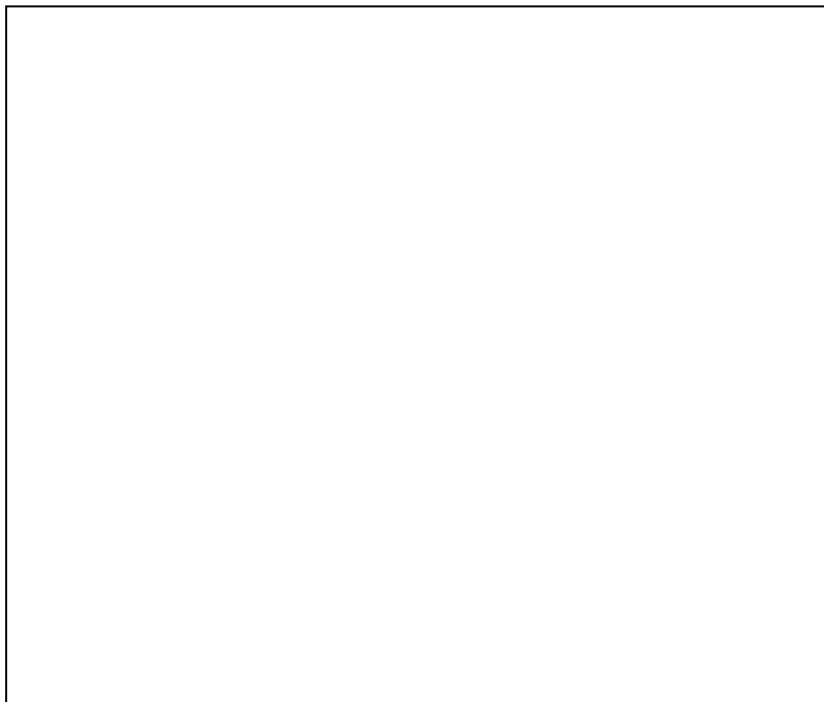
I33

En tanto que se sentó pude le veer bien la filosomía, et resultóme muy conocida. Non tardé en me acordar dél, pues ha poco lo veyera: era uno de los hombres armados que acompañaban al visir ibn-Mushruk cuando fuy a su casa. Como yo vestía diferente que cuando nos vimos la prima vegada et llevaba el velo que me cubría me simulando un beber, él non me reconociera.

¿Vas a descubrirte y advertirle de que corre peligro (pasa al I22) o prefieres seguir adelante con el plan (pasa al I47)?

I34

Te encuentras en la casa en la que el sultán te ha alojado y pertrechado con útiles de alquimia para que fabriques el remedio para la sayida. Si lo deseas, puedes guardar aquí cualquier objeto que poseas; para ello debes borrarlo de tus posesiones y anotarlo en el siguiente recuadro.



Los objetos permanecerán en la casa hasta que los recojas. Acuérdate de borrar del recuadro anterior aquellos que decidas llevarte y apuntarlos en tus posesiones.

Si conoces el remedio para la enfermedad de la sayida y dispones de todos los componentes necesarios para prepararlo, puedes proceder a su fabricación: marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo por el rato que debes dedicarle y apúntalo en tus Posesiones. Cuando quieras, puedes pedir una audiencia con el sultán para comunicarle que tienes listo el remedio para la sayida.

También puedes fabricar cualquier tipo poción que conozcas si dispones de los componentes necesarios:

- ◆ *Lac Sapientiae: sangre y leche de cierva, incienso, tinta, ajenjo.*
- ◆ *Vigor: sangre de gallo, ámbar gris, ajenjo.*
- ◆ *Infusio Serenitatis: valeriana, yerbabuena, manzanilla, romero, hojas de parra.*
- ◆ *Potio Memoriae: sangre de macho cabrío, azufre, hojas de parra.*

Para obtener la sangre de los animales indicados, debes tener además un cuchillo.

Cada vez que fabriques una poción deberás borrar de tus Posesiones los componentes que se indican y marcar la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo, por el tiempo que tardas en fabricarlas.

No puedes fabricar ungüentos, porque estos requieren de mucha más dedicación, y no dispones del tiempo necesario.

Si solamente quieres dejar pasar el tiempo, siéntate en los cojines de terciopelo que hay sobre la alfombra, y cuando estés cómodo marca en la Tabla del Tiempo las casillas correspondientes al tiempo que quieras dejar pasar (no obstante, no te olvides de seguir las instrucciones indicadas en algunas de las casillas cuando las marques).

Cuando estés listo para continuar con tu aventura, vuelve al 230 y elige una opción.



I35

Creíame ya perdido, et por ello coydé que non me cabía más esperanza que luchar por me librar del mi captor. Reuní las fuerzas que me quedaban para saltar contra él desde el suelo, mas partióme de un tremendo empellón et volví a para al suelo, golpeándome la cabeza (*pierdes 2 Puntos de Vida*).

Pasa al 5.

I36

Vestíme con las ropas negras que me diera Zorayda, la esclava de ibn-Mushruk, et di unas vueltas por la medina por despistar a quien pudiera me assechar. En cabo fuy a un lugar cercano a la casa del cadí al-Garnathi et atendí a la llegada del hombre al que ibn-Mushruk mandara seme ayuntar.

Si tienes en tus Notas la letra C, pasa al 169; si no, pasa al 204.

I37

Pedíle una jarra de rubb (*debes restarte 2 dirhems de tu bolsa; si no tienes dinero, debes marcharte inmediatamente pasando al 62*) et sentéme en el banco del rincón, do pudiera veer a todo el mundo sin que me cataran asaz. Quedéme allí un buen rato escuchando las conversaciones de los soldados et algún que otro menestral que andaba tan bien por allí.

Haz una tirada de Escuchar; si tienes éxito, podrás escuchar dos rumores, y si no, solo uno. Para escuchar un rumor, tira un dado:

Si sacas un 1, pasa al 17.

Si sacas un 2, pasa al 43.

Si sacas un 3, pasa al 71.

Si sacas un 4, pasa al 97.

Si sacas un 5, pasa al 112.

Si sacas un 6, pasa al 126.

Cuando hayas terminado, marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo y pasa al 62.



I38

El mandado divino del ángel Jibrayl non era otro que el corán, o Q'ran, como se dize en árabe, lo qual era escripto en la estrella daquela sala. Et non yerré al elegir las palancas, pues en tanto que moví la última oyéronse unos engranajes et abrióse la puerta por la mitad, abatiéndose adentro sus dos fojas et cabiéndome veer unos escalones que descendían a un segundo sótano.

Pasa al 213.

I39

—Habedes fecho lo que vos pedí —dixo el cadí—, et agora yo vos regalo con aqueste banquete et con la mi amistad. Ya non he dubda que sodes la persona que buscaba. Comamos, demientre cogitades en qué guisa puedo vos acorrer en las vuestras empresas.

Tres bellas esclavas truxeron aljofaynas et toallas por que nos laváramos et secáramos la boca et las manos antes de comer. Arrodilláronse depués contra nosotros sosteniendo las bandejas con ambas manos, demientre otras dos acostaban a las bandejas los alimentos que solici-tábamos. Consumidos ya todos, entraron dos esclavos más con suculentos platos de carne. Essora fabló Abu Yahya.

—Contadnos, Yusuf, ¿qué es esa cofradía de la que fabló el sultán en la vuestra audiencia? —preguntóme.

—Somos un grupo de sabios et estudiosos de las artes et las sciencias, que buscamos acorrer al sultán con nuestro conoscimiento, como fezi-mos con los dos anteriores —contesté, sin dezir toda la verdad.

—¿Et qué habedes a le brindar que le sea de provecho? —insistió.

—Cualquier cosa que quiera conocer —expliqué—. Habemos una grand biblioteca con volúmenes de medicina, arquitectura, teología et muchas más sciencias que le podrían aprovechar.

—¿Do vos ayuntades? —inquirió.

—Non habemos lugar fijo, mas son repartidos por toda la península —dixe—. Allá do es una biblioteca seguramiente es un cofrade.

—Interesante —dixo al-Garnathi—. Mas sabedes que a nuestro sultán non le plazen esas cosas. Él prefiere fazer la yihad. Però el su hermano Yusuf sí que es hombre que busca cultura et, si hubiese regnado, vos habría apoyado.



Aquesta afirmación era asaz periglosa para mí. ¿Era Falcón quien fazía tal asseveración? ¿O quizás era una trampa para me calar?

Si te muestras de acuerdo con al-Garnathi, pasa al 152.

Si te muestras en desacuerdo, pasa al 171.

I40

Si tienes apuntada la letra J y no tienes la letra L, pasa inmediatamente al 195.

Si te encuentras bajo la influencia del hechizo ♦ Infusio Serenitatis, en este momento desaparecen todos sus efectos.

Aquella noche soñé una pessadiella. Era cabo de una cama do dormía la sayida, et yo curaba della. Le aplicaba paños que mojaba en agua fría en una cuba que había cercana. Adesora, et sin que yo me apercebiera, la persona que curaba ya non era la sayida, si non el mi fijo Pedro. La fiebre era muy alta et a cada paño que le aplicaba non fazía si non ser todavía más caliente. Toquéle la frente muy cuytado et queméme la mano, la qual retiré dolorido. Essora Pedro abrió los ojos, en los que non se veían pupilas, incorporóse et trabóme el cuello con mabas manos, probando a me estrangular.

—¡Vos non sodes mi padre! —gritaba sin cessar.

Sus manos me abrassaban la garganta. Comenzó a salir humo dellas, et entre él pude veer que el rostro del mi fijo non era ya el suyo, si non el de Omar, el kakim que llegara a la Alhambra dos días ha, que me cata-ba igual que aquella vegada, con su sonrisa diabólica et sus ojos completamiente blancos.

Si tienes en tus Notas la letra B, pasa al 201; de lo contrario, pasa al 230.

I41

Llegué a un patio, et ordenóme el capitán que atendiera fasta que apareciera el sultán. Passé largo rato allí, veyendo cómo los esclavos et cortesanos andaban acá et acullá. Todo era igual que aquel día, años ha, cuando atendí en aqueste mesmo patio a parlamentar con el sultán de la cofradía. Aquel día al orgulloso Muhammad non le plugo el me escuchar, pues que ansiaba romper con todo lo que hubiera el anterior



monarca. Despachóme diziendo que non era del su agrado la cofradía, nin véya bien alguno en ella, pues non le aprovechaba para la su yihad. Esperaba que agora fuesse más razonable. Para controlar los nervios, entretúveme contemplando la lujosa fachada que se alzaba en el cabo del patio. Aunque ya la veyera antes, non podía non me maravillar della: revestida de vivas colores de las más variadas tonalidades, era en verdad el su alero de madera una increíble obra de arte de la que jamás verían mis ojos parangón en ninguna otra, con tal profusión et belleza en la su decoración, de motivos geométricos et vegetales, que me preguntaba si non era pecado imitar con tal destreza la perfección que solamiente Alláh podía alcanzar. Ruidos de passos metálicos despertáronme del mi ensueño. Escuché murmullo de voces tras de mí; eran los secretarios et el katib del sultán, aguisados con los sus cálamos et libros do habían a anotar cualquier cosa que dictara el su señor. De las dos puertas que había la fachada, abrióse la izquierda para dexar passo a una fila de guardias que, tras descender la escalinata que unía la fachada con el patio, formaron en hilera contra mí. Demientre aquesto se fazía, entró por la otra puerta el capitán, que ordenóme atender so el arco de entrada al patio, al otro cabo de la fachada. Obedecíle, et estonces fuese él a un cabo, contemplando la ceremonia con deleyte. Por la mesma puerta que él entrara, aparecieron dos hombres de grand nobleza en porte et vestimenta, que lucían el típico taylasan de los altos funcionarios. Conoscía a ambos, pues eran los hombres más importantes de la corte tras el sultán. Uno dellos había muy arrugada la su filosomía et barba canosa et asseada, mas la avanzada edad non le impedía se yerguir derecho, con el su cuerpo delgado et de considerable altura; era el visir ibn-Mushruk, poeta et sabio, que albergaba en los sus ojos la mirada de un hombre con el que la lazería se cebara, pues tocóle vivir una época asaz complicada et seguramiente hubo de enfrentar más problemas de los que quiso. El otro, menor, de espessa barba morena, más bien crasso et de mirada inquisidora era el cadí al-Garnathi, cuyo fervor sumiera a Garnatha en un escrúpulo religioso que nin los más viejos recordaban en la medina. Por la otra puerta entró un tipo vestido al estilo oriental, a todo lujo et con gesto divertido; era ibn-Qarawi, pariente del sultán. Tras él salió otro al que non conocía, mas véyase bien que era extranjero por el su turbante et ademanes. Anduvo largo rato sin que nada más se aviniera, mas en un momento acalláronse los murmullos dando lugar a un absoluto silencio. Apareció en cabo por





la puerta izquierda el divino sultán, et con su andar majestuoso colocóse en el centro, como la escalinata et tras la hilera de guardias, de guisa que solamiente podía le veer la cabeza. Impressionóme de cabo todo aquel teatro, por más que ya presenciara antes la escena: allá estaba el más grande de los nazaríes, en su olimpo et con toda su corte a sus pies.

Pasa al 53.

I42

La escuridad daquesta estancia era quasi completa, pues non recibía lux de las grietas de los muros exteriores. Había de andar a tientas para non tropezar, mas comprobé que el lugar era vacío como la estancia anterior. Non había más que una puerta al norte et otra al oeste, et al sur unas escaleras que baxaban a un sótano et cuyos escalones perdíanse en la negrura.

Si eliges la puerta de la pared del norte, pasa al 174.

Si optas por la puerta de la pared occidental, pasa al 207.

Si quieres bajar por las escaleras, antes necesitas disponer de luz. Para ello debes tener en tus Posesiones al menos una antorcha y yesca para encenderla, o bien puedes usar una dosis del hechizo ●Oculus Lupi activándolo con una tirada de Irracionalidad –I. En ese caso, puedes descender al sótano pasando al 32.

I43

Embozado en mi albornoz negro, con un velo como aquel del que usaban los bereberes por que nadi me reconociera, caté enderredor en busca del hombre que me describiera al-Garnathi. Como quasi todos eran soldados, la mayoría había cimitarras, mas non veía ninguna con el puño dorado. Quizás todavía non era llegado. Elegí un lugar discreto para me sentar, et fallélo en un rincón con un banco que se adentraba un poco en un recodo. Preguntóme el tabernero si había a beber algo.

Si tienes dinero y quieres pedir algo de beber, pasa al 165.

Si le dices que estás esperando a alguien y prefieres esperar a que llegue, pasa al 154.

I44

Essora noté que el eunuco, que todavía nos acompañaba, agitábase incómodo al oyr lo que dixe. Sope estonces que había algo que callaba, mas non podía le interrogar en aquel momento. Ya habría la oportunidad de le preguntar en otro momento.

Pasa al II6.

I45

Resistió Abu Yahya todo lo que pudo, mas non pudo fazer nada contra mí. Perdió la su apostura et levantóse para se partir dallí.

—Non tan raudó —dixe—. Como buen caballero que sodes, habedes a entregarme el premio que convenimos.

Detúvose, pues sabía que si non me daba el anillo perdería el respeto daquellos que veyeron cómo perdió la partida, que non tardarían en contallo a los demás fasta que toda la Alhambra sopiera que el fijo del cadí non era tan honorable como debiera. Estonces quitóse el anillo, dexólo con furia somo el tablero et partióse muy ayrado, demientre los estudiantes disfrutaban de la escena et me felicitaban por la partida.

Apunta en tus Posesiones un anillo de plata y en tus Notas las letras G y J. Si tienes apuntada la letra Z, bórrala. Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo y pasa al 230.

I46

Adentréme en una zona con calles muy angostas, et por tal acrecía el mi temor, pues non era lugar por do foyr si trovara a los que me assehachaban. Et como si mis miedos fizieran eco en el oýdo del cruel destino, quando era a mitad de una alongada calle apareció a un cabo uno de los assessinos et otro al otro cabo. Sin foýda possible, acostéme a una puerta et apoyéme en ella con mucha fatiga, esperando el mi fin, mas estonces cedió la maderá. Con nuevas fuerzas falladas en la esperanza, golpeé la maltrecha tabla et astillósefasta que pude entrar. Engullóme la escuridad de la casa abandonada, demientre oýa ya el fuelgo de los assessinos, prestos a irrumpir en ella.





Si tienes una dosis del hechizo ● Oculus Lupi, tienes una oportunidad para activarla con una tirada de Irracionalidad –I; si tienes éxito, pasa al 20.

Si fallas o no conoces este hechizo, puedes intentar dos cosas:

Pegarte a la pared sin hacer ruido e ir rodeándola hasta acercarte a la entrada; si haces esto, haz una tirada de Destreza y pasa al 2 si tienes éxito o al 4I si fallas.

Correr directamente a la entrada en cuanto los asesinos se aparten de ella; si haces esto, haz una tirada de Suerte y pasa al 2 si tienes éxito o al 8I si fallas.

I47

—He de preguntarvos algo —dixo—: ¿cómo es que sabedes de ese lugar, et por qué me acorredes?

Había a ser muy cauto en la respuesta. Coydé que, si mal quería el cadí a aqueste hombre, era porque probaba a pesquisar algo dél. ¿Qué podía le dezir para seguir con la farsa?

Haz una tirada de Elocuencia. Si tienes éxito, pasa al 106; si no, pasa al 89.

I48

—Non he fablado con él —díxele—, aunque el su fijo me invitó a su casa.

—Bien —dixo ibn-Mushruk—, pues id et catad si ha consigo aquesto.

El visir sacó de entre sus ropas un pergamino con el dibujo de un anillo de plata de forma triangular et convexa de doble superficie, con un pequeño agujero central en la de deyuso et una semiesphera de cristal engarzada en la de dessuso. La prudencia non me cabía le preguntar el por qué de su interés, et non había más remedio que aceptar. Despidióme contento et pidióme que non volviera a su casa fasta saber si el cadí había el anillo.

Marca la siguiente casilla de la Tabla del Tiempo, apunta en tus Notas la letra B y pasa al 230.

I49

Soltó el hombre del anillo un terrible espadazo que firió la pierna de Ahmed. Dio un grito de dolor aqueste et cayó de rodillas, lo qual aprovechó el otro para foyr. Mas quizás por los nervios del momento non eligió buena senda, pues non corrió a lugar abierto, si non por do viniera et do yo me ascondía.

Si tienes un cuchillo, pasa al I99; si no lo tienes, pasa al I6I.

I50

—El anillo ya non ha secretos para mí —afirmé sonriente; catóme ibn-Mushruk con creciente curiosidad—. Solamiente habemos de fazer que un rayo de lux atraviesse el cristal engarzado desde el agujero.

—Un rayo de lux —repitió ibn-Mushruk, et cató un brassero que ardía cercano.

Estonces ordenó a sus esclavos que colocaran el brassero contra la ventana cubierta con una celosía que daba a una estancia cabo del patio. Entramos en la estancia en penumbra, alumbrada solamiente por la débil lux de las llamas del brassero que ardía fuera, cuyos rayos atravessaban las pequeñas rendijas de la celosía et formaban el dibujo del su entramado en la pared. Un esclavo retiró los paños que colgaban del tabique et salió dallí. Con todo ya parado, ibn-Mushruk alzó el anillo triangular por que uno de los rayos diera en él. Essora formóse en la pared un prezioso juego de luzes de tonos verdes et dorados que se fue ajustando fasta que se veyó algo parescido al mapa de una cibdad et una casa en él marcada. Però lo más interesante era que en la parte deyuso eran unas letras árabes que formaban la palabra Saqr, que quier dezir Falcón. Como el visir non conocía el secreto del anillo, aquello significaba que él non era la persona que yo buscaba, et ende temí que fuera incluso enemigo de Falcón. Mas él parecía comprender aquello, pues sonrió al veello.

—Falcón —dixe con dissimulo—. ¿Es alguien que conocedes?

—Creo que sí —contestóme.

—¿Amigo? —insistí.

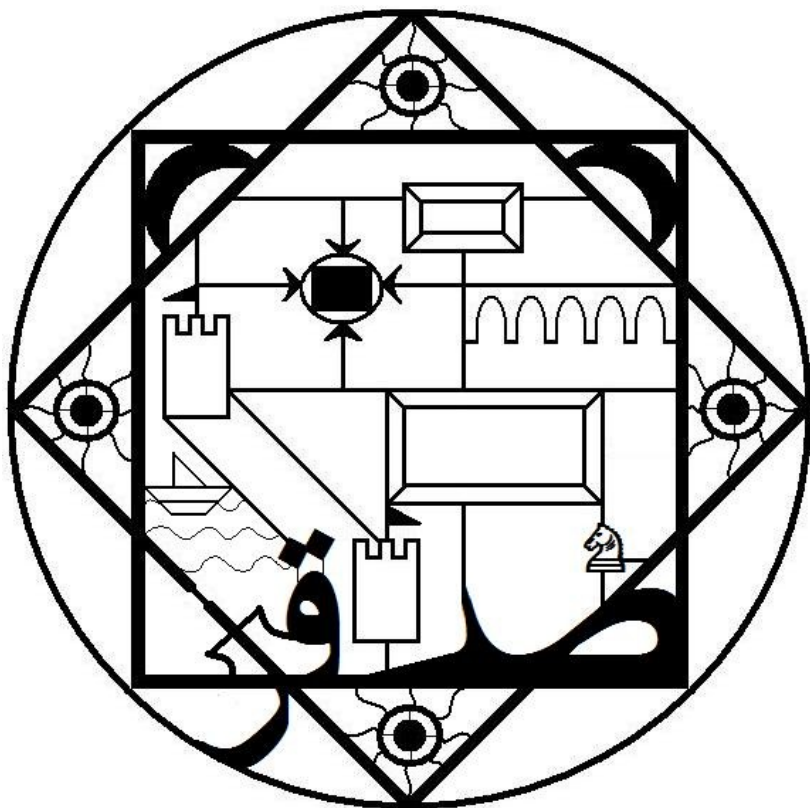
—Aliado —dixo.

—Pues he un mandado para el vuestro aliado —arriesguéme a dezille, pues quería cumplir ya con el encargo que me llevara a la Alhambra et veya una buena ocasión para fazello.



-¿Qué mandado? -preguntóme.
 -Que Godoy atiende fecha et ora para ir al lugar convenido -dixe.
 -Comprendo. Mas habedes a selo dezir vos mesmo. Et vos pido un último favor: guardad aqueste anillo para él -dixo, et entregóme el anillo de plata.
 -Mas, ¿cómo puedo trovar a Falcón? -preguntéle.
 -Solamiente lo habedes a trovar si fallades el remedio para la sayida -dixo, sin más.
 ¿Dezía verdad el visir? ¿Non era pues una excusa el venir a sanar a la sayida, si non el camino que había a seguir para trovar a Falcón? Non había más que fazer sinon averiguallo.

Anota el anillo de plata en tus Posesiones, marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo y pasa al 230.



En la parte de abajo puede leerse صدقر (saqr): "Falcón"

151

Parescióme que le incomodaba mi petición de vino, pues catóme receloso.

—Aquí non vendemos de eso —espetóme de seguido, et siguió con sus cosas como si yo non fuera allí.

Desque al-Garnathi llegara a ser grand cadí, probara a erradicar la venta de vino et quemar las muchas viñas que eran en Garnatha, pues le ob-sessionaba convertir al pueblo granadino en devotos musulmanes como los dallende el mar, do se respetaba a rajatabla la veda del comer cerdo et beber vino. Por ello, era de comprender que el-Shayk non quisiera lo vender contra las mismas narizes del cadí, mas era seguro que había de guardar alguna botella para sí o para gentes pudientes que la pudieran mercar.

Si insistes, puedes tratar de convencerle con una tirada de Sobornar; si tienes éxito, pasa al 24, y si no, pasa al 59.

También puedes pedirle otra cosa para beber (pasa al 137) o salir de la taberna (pasa al 62).

152

—Quizás —dixe—. Mas eso solamiente lo sabe Alláh et el propio Yusuf.
—Yo tan bien lo sé —sentenció al-Garnathi.

Si quieres preguntarle si conoce a Falcón, pasa al 168.

Si permaneces en silencio, pasa al 76.

153

El cadí había mucho movimiento de gente en su casa: mucha gente de toda clase entraba et salía della por el tiempo que espicara, mas ninguna dellas era el hombre que buscaba. Anduvo tanto tiempo que el sol se moviera asaz al occidente desque llegué allí.

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo.

Si vas a seguir espiano, vuelve al 204.

Si prefieres dejarlo para otra ocasión, acuerdas reunirte de nuevo con Ahmed a otra hora (pasa al 230).



I54

Al rato seme acostó un hombre que non sabía de do saliera; caté la su espada et la empuñadura era dorada et con relieves en forma de escamas, tal como me dixiera al-Garnathi.

—Tiempo ha que vos cato —dixo—. Creo que habemos entrambos un negocio.

—Verdad diziedes, et bien llegado sodes —contesté, et sentóse estonces en el banco.

Si tienes en tus Notas la letra B, pasa al I33; de lo contrario, pasa al I47.

I55

—Ah, Yusuf —dixo—. Mi padre quiere vos veer aquesta mesma noche, algo importante ha de vos contar. Recudid a su casa sin falta.

Assentí et él volvió a lo suyo, colocando las piezas del acedrex en el tablero et ignorando mi presencia.

Si has jugado al ajedrez con él, marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo. Pasa al 230.

I56

Lleváranme a una oscura celda. Tanteé, pues non podía veer nada, fasta que fallé el tacto de la madera de una puerta. Oýanse voces al otro cabo; reconocí la de ibn-Qarawi, que contendía con otro.

—¡Non vos daré al viejo si non faziedes antes vuestra parte! —gritaba.

—Si me engañades, habedes a lo lamentar —contestó una voz desconocida.

Sentí que alguien movía et transportaba cosas. Llegóme un resplandor et descubrí por él una pequeña rendija en la madera carcomida de la puerta. Pressioné en ella para que se abriera más et pudiera veer lo que passaba. Muy cerca de la puerta colocaran un brassero que ardía con viva llama. Era una cámara circular et non muy amplia, cubierta con alfombras sinon en su centro. A un cabo staba ibn-Qarawi, que passaba nervioso acá et acullá; a otro un esclavo curaba de los niños que



veyera poco antes en el banquete, los cuales lloraban aterrados; et en el centro era un hombre vestido con una túnica morada et tocado con turbante, que había un trozo de madera en su mano. Acostóse al braserero que había yo cercano para quemallo, et reconocíle estonces: era el kakim que llegara aquella mañana a la Alhambra, et que me catara de tan estraña guisa. Volvió al centro, do trazó unas líneas en el suelo con el carbón de la madera quemada. Depués unos esclavos prendieron incienso et colocáronlo aderedor de lo que dibujara. Un penetrante olor a azufre inundó la estancia en un momento. Essora el kakim dixo unas plegarias en una lengua cruel con una voz cavernosa. Atenuáronse las llamas de los brasereros quasi fasta se apagar, mas adesora ardieron con más fuerza que antes, demientre se formaba una figura como ovi-llada en el centro de la estancia. Cessaron las letanías et materializóse en cabo la figura, que se levantó desplegando un par de alas membranas rematadas en un hueso puntiagudo. Nunca antes caté un bicho tan feo como aquel: parecía su cabeza la de un butre, mas non había plumas et veýase una fila de colmillos por el su pico babeante. Sobresalían sus costillas por un delgado torso que se continuaba con unas piernas semejantes a las humanas, mas rematadas en unas garras. Postróse el kakim de inmediato, et fizo lo mesmo ibn-Qarawí, impresionado por la visión.

—¡Taba, reyna de las strigas, vos alabamos et mostramos pleytesía! —gritó el kakim.

El engendro dio unos passos, agitando sus asquerosas alas et con andares de rapaz, et acostó su faz a la del kakim, tras lo qual profirió una estridente carcajada.

—¡Cuánto tiempo ha! —dixo, con una voz que más parecía un graznido que otra cosa—. ¿Agora vos dedicades a me servir?

—He mis propios negocios —explicó el kakim—, et uno passa por trervos en presencia daqueste mortal. Non es el sueño de mi vida seer a vuestros pies.

Essora el engendro dio un chillido et golpeó con una de sus garras al kakim, que reculó tras dar en el suelo.

—¡Curad lo diziedes, pedazo de mierda! —graznó el engendro—. ¡Agora non sodes más que un humano et vos puedo aplastar cuando quiera! ¡Et vos! —gritó, girándose a ibn-Qarawí, que permanecía postrado et tembloroso—. ¿Para qué so llamada? ¡Fablad!





—Reyna Taba —balbució ibn-Qarawi—, sufro por un hombre al que desseo et me rechaza. Por tal vos ruego, quiero poder haber a quantos hombres seme antoje et sometellos a mi voluntad. Solamiente vos so-des poderosa de me acorrer.

Acordéme estonces del mancebo con el que ibn-Qarawi fabló toda la noche en la fiesta del otro día.

—¡Estonces dadme la ofrenda! —gritó Taba.

El kakim, ya recompuesto, dio una orden al esclavo que curaba de los niños. El esclavo, atemorizado, trabó del brazo a uno et lanzólo contra el engendro. Estonces trabólo a queste por la pierna con una garra et acostólo al su pico para lo devorar, demientre el niño pataleaba et gritaba como un gorrino. Sin tiempo para pensar, et como si el propio Alláh me hubiera iluminado, cuydé que si tiraba al suelo el brassero que era contra la puerta, podría detener aquella barbarie.

Tira los dados y compara el resultado con tu puntuación de Irracionalidad —4. Si el resultado es superior, ganas 2 puntos de Irracionalidad; si además sacas números pares (por ejemplo, 1 y 1, 2, y 2, etc.), ganas otro punto más. Si el resultado es igual o inferior a tu Irracionalidad —4, no ganas ningún punto.

A continuación, a no ser que estés bajo los efectos del hechizo ♦ Infusio Serenitatis, debes hacer una tirada de Templanza, y si la fallas debes restar 1 punto a todas tus características y competencias hasta el final de esta aventura (esta penalización se puede evitar temporalmente tomando una dosis del hechizo mencionado).

Si quieres intentar golpear la puerta para que choque con el brasero, debes hacer una tirada de Destreza; por cada fallo, réstate 1 Punto de Vida. Si tienes una dosis del hechizo ● Morbus Lapidis, puedes optar por activarla y utilizarla para abrir un agujero en la pared y así empujar el brasero sin esfuerzo, para lo cual deberás tener éxito en una tirada de Irracionalidad. En cualquier caso, si tienes éxito, pasa al 223.



I57

Quedé un rato en silencio, cogitando que había a fazer, mas non seme ocurría nada.

—¿Habedes alguna cura? —preguntóme, al veer que non dezía nada.

—He mucha coyta en lo que fago —díxele—. Me matarán si descubren que he fablado con vos.

—¿Sodes pagado con algún dinero? —tentóme, pues quizás cuydó que le regateaba.

—Non es una cuestión de dinero. He de me partir.

Et fuyme dallí sin poder cumplir con lo que me mandara el cadí.

Borra de tus Notas la letra E y apunta la letra F. Pasa al 62.



I58

—¿Abu Yahya? —dixo ibn-Qarawi—. Muy aburrido. Però muy inteligente tan bien. Muchos dizrán que el fijo de al-Garnathi se ha metido en la corte por ser quien es su padre, mas quienes dizen eso non le conocen. Aunque es mancebo, sabe ya todo el Corán de memoria; preguntalde por alguna azora, vos la dizrá al instante. Además es un grand jugador de acedrex. A mí siempre me gana, mas oý dezir a un maestro que jugó con él, que es el único al que non ha podido ganar, que non sabe contrarrestar bien el juego de las torres. A él le plaze jugar con los alfizes primero et depués con las sus torres. Si juego con él otro día habré de jugar al contrario que él, con la torre primero, et si la come, con el alfiz, et daquesta guisa habré más posibilidad de le vencer. Mas, ¿qué vos dezía? Ah, sí: su padre convenció al sultán de que estudiara con los sus fijos en el palacio, et dizen que es mucho más despierto que ellos. Quiere que empieze con un cargo de katib, et por tal lo trovaredes quasi siempre en palacio, probando a descubrir los entresijos de la vida de funcionario regal. Por la ambición que muestra acabará ser alguien poderoso.

Pasa al 203 si hoy es el tercer día, o al 221 si es el quinto día.



Fuy muy despierto durante todo el banquete, pues non podía me fiar de nadi, et fize bien: aunque eran dos jarras de jamguri como la messa, las esclavas siempre echaban mano de la derecha et nunca de la izquierda; mas agora sirvieran el jamguri a al-Garnathi et Abu Yahya de la derecha et a mí de la izquierda, aunque la derecha todavía non era vacía. Además, en tanto que llevéme a la boca el jamguri, sentí un olor extraño. Mas si zorro era el cadí, yo era zorro et viejo, et non caí en la trampa del tósigo: essora fingí que seme resbalaba el vasso et dexélo caer al suelo, derramándose el su contenido.

—Desculpad la mi torpeza —dixe, baxando la cabeza. Una esclava corrió a limpiar el estropicio.

—Perded cuydado —dixo al-Garnathi—. Hemos jamguri de sobra. ¡Servilde otro vasso! —ordenó, et la esclava volvió a trabar la jarra de la izquierda.

—Non es menester, grand cadí —díxele—, vuestros manjares son los más deliciosos que jamás he comidos, mas el mi vientre es ya más que colmado. Vos agradezco aqueste banquete et quedo a la vuestra disposición, mas agora he de cumplir mis obligaciones para con el sultán.

Atendí que me diera la su venia para me partir, et quedó paladino que non esperara aquesta estancia, pues selló sus labios la sorpresa.

—Pues si non habedes más remedio que vos partir —dixo en cabo—, vos atenderé a la escurecida para seguir hablando de los nuestros negocios. Et partíme con una reverencia, dexando al cadí con un palmo de narizes.

Apunta en tus Notas la letra G, marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo y pasa al 230.



I60

Seyendo yo en uno de los patios, vino el capitán de la guardia con dos hombres que me prendieron.

—¿Qué faziedes? —quexéme.

—Sodes sospechoso de dos muertes —explicó el hosco capitán.

—¿Por qué? —pregunté, mas non hube respuesta.

Lleváronme a rastras a los calabozos de la alcazaba, do atendí unas oras fasta que el capitán entró en mi celda.

—¿Por qué so aquí? —preguntéle de cabo, con la esperanza de que essora melo dizría.

—Los esclavos de la casa de ibn-Qarawi me dixieron que vos veyeron allí la noche del incendio —explicóme.

—Él invitóme a una de sus fiestas, mas fuyme dallí cuando terminó —díxele.

—Tan bien sodes visto muchas vegadas en compañía del visir ibn-Mushruk —acusóme.

—Es un infeliz azar —dixe.

—Yo non creo en los azares —sentenció—. Desque vos cupe entrar en la Alhambra se han avenido cosas estrañas. Algo maquinades, et Alláh sabe que vos lo sabré sacar.

Estonces entró un hombre suzio et de crueles ojos con un taburete, sentóse cabo de mí et trabóme una mano. El capitán comenzó a me fazer preguntas, et a cada respuesta que non le plazía, el otro me rompía un dedo. Mi corazón non pudo sufrir tal tortura, et paróse sin que el capitán pudiera saber nada de mí.

Requiescat In Pace

I61

Salíle al passo por cortar la su foyda. Él frenó su carrera en seco, mas al veer que non era más que un viejo se envalentonó et alzó la cimitarra con un grito. Yo solamiente podía le entretener demientre Ahmed se recuperaba, mas non podría fazello mucho rato.

Debes luchar contra el guardia. Antes de enfrentarte a tu adversario puedes intentar una sola vez activar uno de estos hechizos:



♦ *Vigor* (haz una tirada de Irracionalidad y borra 1 poción)

● *Telum Infragile* (solo si luchas con un palo, haz una tirada de Irracionalidad y borra 1 ungüento)

✧ *Telum Invictum* (solo si luchas con un palo, tirada de Irracionalidad -2)

Después, haz dos tiradas de Destreza, y réstate 6 Puntos de Vida por cada una que falles (si has activado una poción de ♦ Vigor, no te afectará el primer golpe que recibas). Si luchas con un palo y sacas un 12 en alguna de ellas, el palo se rompe, a no ser que hayas activado el hechizo ● Telum Infragile. Si has activado el hechizo ✧ Telum Invictum, solo necesitas tener éxito una vez en tu tirada para pasar al siguiente párrafo.

Si sobrevives, pasa al IOI.

I62

Abrió un esclavo negro, que me pidió que atendiera en el zaguán. Non tardó mucho en llegar un hombre armado.

—El cadí vos recebirá en el salón —díxome, et franqueóme el passo para seguirme en pos.

Mas non hube tiempo de recorrer el patio, pues ayna sentí un tremendo golpe en mi cabeza et cayó al suelo desmayado.

Pierdes la mitad de tus Puntos de Vida, redondeando hacia arriba. Pasa al I80.

I63

Demientre fablábamos, Abu Yahya ordenaba las piezas en el tablero. Essora caté su mano izquierda, do llevaba un anillo con forma triangular que me resultaba familiar. Estonces recordé el dibujo que me mostrara el visir: aquel era el anillo que buscaba. Era una buena oportunidad para selo arrebatar.

—¿Sodes tan seguro de vos como para arriesgar con una apuesta? —dixe para le provocar.

—¿Acaso dubda Alláh del su proprio poder? —dixo el muy fanfarrón—. Yo siempre gano, con apuesta o sin ella.





Los estudiantes enderredor se animaron con mi desafío. En verdad habíanle ojeriza a aquel lechuguino, que tantos ayres se daba, et eran contentos de que alguien le baxara a tierra.

—Estonces pongamos el premio —dixe—. Me plaze asaz ese anillo que llevades con forma de triángulo.

Abu Yahya mudó la su faz et catóme muy serio et temeroso, como cuando se pilla a un niño faziendo travesuras.

—Aqueste anillo non puede ser premio —contestóme.

—Pues parésceme que “Alláh” sí dubda del su propio poder —dixe, apelando de cabo al su orgullo, a lo qual se siguió la risa de los demás.

—¡Juguemos! —respondió—. Mas cuando vos venza habedes a vos partir de la Alhambra et non volver nunca más.

—Mucho mayor premio que el mío me paresce —dixe—, mas convengo en ello con vos.

Sentéme en el lugar del estudiante vencido et arremolináronse todos para presenciar lo que había a ser una emocionante partida.

Pasa al 200.

I64

La creatura reculó tras el mi primer golpe et comenzó a ladrar. Sope estonces que non era un dibbuk, si non un perro. Había de matallo ayna por que non atrayera a nadi con los sus ladridos; un fuerte golpe a la cabeza dexóle tumbado en el suelo, et allí lo rematé. Depués del susto, probé a me calmar et catar la estancia. Había dos puertas en la pared que era contra la puerta de salida: una a la izquierda et otra a la derecha.

Si optas por la puerta de la izquierda, pasa al 174.

Si optas por la puerta de la derecha, pasa al 142.

Si prefieres marcharte de este lugar, borra de tus Posesiones una antorcha en caso de que la hayas utilizado (si usaste una dosis de ● Oculus Lupi, el efecto desaparece) y pasa al 230; pero si te vas y acabas de salir de una celda en la que estabas preso, marca antes la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo.

I65

Essora seme ocurrió una idea. Pedíle una tetera al tabernero con dos vassos (*debes restar 4 dirhems de tu bolsa; si no tienes dinero suficiente, pasa inmediatamente al I54*), et en tanto que mela truxo, llené el mi vasso del humeante té con menta et, cuidando que nadi me veyera, vertí el contenido del frasquito que me diera el cadí en la tetera (*bórralo de tus Posesiones*). Daquesta guisa parado, atendí a la llegada del hombre que me indicara.

Pasa al I54.

I66

Depués daquello el rey Muhammad ofrecióme el cargo de médico de la corte a compartir con al-Alim, mas rechazélo con mucha diplomacia, pues non quería passar el resto de mi vida con el temor de ser assesi-nado entre los muros daquellos palacios que, por muy bellos que fueran, ascondían en cada rincón una víbora parada a atosigar a quien fuera menester por tal de acabar sus ambiciones. Tan bien porque non era ese el mi cometido, si non trovar a Falcón para le dar el mandado, et non pude lo acabar aunque fize todo lo que se esperaba de mí. Quizás Falcón era muerto, o quizás nunca podría trovarlo. Non podía lo saber, mas sí sabía que la fatiga corroya mis huessos et mis sesos non andaban ya tan frescos para sufrir más intrigas nin más lazerías. Fuy a mi casa et volví a cargar mi mula para salir de cabo de la cibdad et oblidar todo aquello. Enfermé al postrer año et acogiéronme mis hermanos de la cofradía por que passara lo que me quedaba de vida en la tranquilidad del monasterio do aprendí todo lo que sé, et en el qual escrebí aquestas líneas, que bien pudieron ser muy distintas si el azar lo hubiera querido. Mas he de agradecer a Alláh que me diera una vida tan plena, en la que fize lo que pude por llenarme de su lux et combatir a los sus enemigos, en la que conocí el dolor, el sofrimiento et la tristeza, mas por él fallé el amor, la amistad et la sabiduría que me cupieron seguir adelante fasta que el mi cuerpo me postró en aquesta cama desde la que escribo aquesta mi postrera línea.

Maiori glorie Dei compositum in Coculla anno MCCCXCVIII.

Requiescat In Pace



El visir folgaba en la soledad del su ameno patio con la cabeza gacha. Tosí por que advirtiera mi presencia, mas non se movió.

—Grand visir —llaméle en vano en voz alta.

Acostéme a él et toquéle con la mano, pues creya que era dormido, mas estonces cayó el su cuerpo a un cabo et pude veer una gumía fixa en su espalda. Reculé por instinto al comprobar que era muerto. Alguien le atacara a trayción. Caté enderredor, temeroso de que el assessino anduviera por allí todavía; oyase solamiente el cantar de los grillos et las aves nocturnas. Essora escuché un ruydo metálico que venía de la entrada. Unas sombras penetraron en el patio et acostáronse a mí: era Abu Yahya acompañado de cuatro soldados, que me apressaron a su orden.

—Habedes a rendir cuentas ante el cadí por el assassinato del visir ibn-Mushruk —dixo Abu Yahya, con un ayre triunfal—. ¡A las mazmorras! Non me resistí, pues comprendí que cayera en la trampa que me habían tendido et non había ya escapatoria. Encerráronme aquella noche en los calabozos de la alcazaba et sacáronme a primora et aduxiéronme a la mezquita, do atendía el cadí al-Garnathi. Todo era parado para mi sentencia et mi execución. Allí, en una pomposa ceremonia a la que asistió el sultán, al-Garnathi me condenó a muerte. Daquesta guisa terminaba mi vida, ante los abucheos de la gente en la plaza contra los palacios del sultán, desseosa de que mi cabeza rodara por el suelo.

Requiescat In Pace



I68

—¿Conoscedes a Falcón? —osé preguntalle.

—Por supuesto —dixo—. Yo conosco a todo el mundo. Mas primero comamos et depués fablaremos.

Pasa al 76.

I69

Andaba el tiempo et non venía el hombre del visir. Abandoné el lugar do vigilaba para buscallo, mas non lo veía por ningún sitio. Puse volver a mi sitio et seguir vigilando demientre le atendía, tras una esquina do me fingía tomar el sol. Essora el hombre del anillo salió de la casa de al-Garnathi en compañía dotro con el que se detuvo a hablar. Yo había todos los mis sentidos fixos en aquel hombre et por tal non paré mientes a lo que seme avecinaba. Adesora sentí un enorme puyazo que me atravesó las entrañas. Hube tiempo todavía de veer la foja cruenta salir del mi vientre et a Husseyn, el hombre del visir con quien había a me ayuntar, trabando el pomo de su cimitarra tras de mí, sonriente. Antes de caer al suelo cayé en la cuenta de que me tendieran una trampa, pues Husseyn era un traydor al visir. Mas era ya tarde para mí.

Requiescat In Pace

I70

La gente entraba et salía de la casa del cadí quasi tanto como de los palacios del sultán: iban et venían los katib de la corte et los sus esclavos, et recudían gentes que buscaban pronta solución a sus pleytos. Anduvo un buen rato fasta que salió dallí un grupo de guardias que se dispersó. Catélos bien et descubrí entre ellos al hombre que buscábamos, que iba en compañía dotro et caminaban a la alcazaba. Ajustéme la capucha et assechélos; noté que Ahmed se movía en pos. Todavía habían a passar por algunas angostas calles de la barriada de los cortesanos antes de salir al espacio abierto que era entre aquesta et la alcazaba; habíamos a obrar con presteza. Alcanzóme Ahmed et díxele que nuestro hombre era el de la derecha.

—Paresce que van a la alcazaba —añadí.

—Habré de me adelantar para sorprendellos —díxome.





Si tienes una poción de ♠ Vigor y quieres dársela a Ahmed antes de que se vaya, borra I poción de tus Posesiones y haz una tirada de Irracionalidad para activarla. Pasa al 214.

I71

—Habedes a me desculpar, grand cadí —escuséme—, mas eso que diziedes es irrelevante. El sultán es soberano, et lo es porque Alláh tal lo quiere, et por tal habemos a le obedecer.

Assentió el cadí mostrando el su consenso con mis palabras.

Si tienes en tus Notas la letra B, pasa al 76; de lo contrario, pasa al 186.

I72

Entré en una pequeña plaza abalconada con un grand árbol central et unos escalones de piedra que descendían en un cabo et eran la única salida. Aduzíme a ellos, et cuando ya llegaba al primero oy a alguien que los subía apriessa. Reculé asustado cuando asomó la cabeza de un hombre armado. Él sonrió en tanto que me veyó.

—¡En cabo vos he trovado! —dixo.

Sentíme ya perdido, mas non podía fazer otra cosa que darme la vuelta et correr para salvar mi vida.

—¡Atended! —gritóme—. ¡So aquí para vos guarecer!

Dubdé de sus palabras, mas essora llegaron por el otro cabo los asesinos con sus armas paradas a me ensartar. Cuando caté en pos el otro hombre ya era cabo de mí, et trabóme del brazo por que le acompañara.

—Partid —dixo—, yo los contendré.

Et cerróles el passo en el primer escalón, con la su cimitarra parada a combatir.

Si le haces caso y corres mientras él los entretiene, pasa al 63.

Si le ayudas a combatirlos, antes tienes una oportunidad para lanzar un hechizo:

♠ Vigor (haz una tirada de Irracionalidad y borra I poción)

☆ Telum Invictum (solo si tienes un palo, tirada de Irracionalidad -2)

Luego pasa al 12.

En tanto que llevéme a la boca el jamguri, noté un olor estraño. Caté el líquido, mas era el mesmo que antes. Sospeché estonces que el cadí probaba a me atosigar. Essora fingí que seme resbalaba el vasso et dexélo caer al suelo, derramándose el su contenido.

—Desculpad la mi torpeza —dixe, baxando la cabeza. Una esclava corrió a limpiar el estropicio.

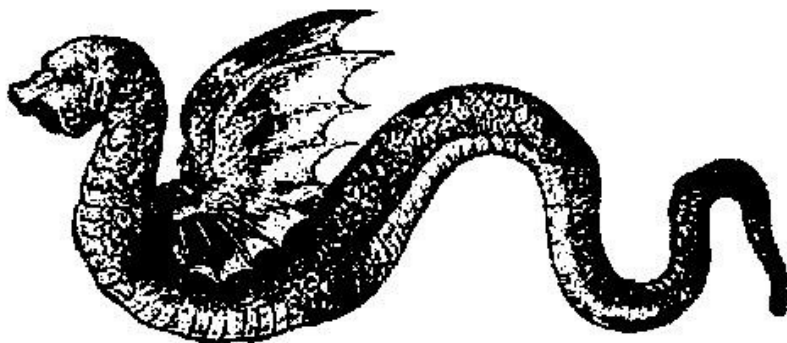
—Perded cuydado —dixo al-Garnathi—. Hemos jamguri de sobra. ¡Servilde otro vasso! —ordenó.

—Non es menester, grand cadí —díxele—, vuestros manjares son los más deliziosos que jamás he comidos, mas el mi vientre es ya más que colmado. Vos agradezco aqueste banquete et quedo a la vuestra disposición, mas agora he de cumplir mis obligaciones para con el sultán.

Atendí que me diera la su venia para me partir, et quedó paladino que non esperara aquesta estanza, pues selló sus labios la sorpresa.

—Pues si non habedes más remedio que vos partir —dixo en cabo—, vos atenderé a la escurecida para seguir fablando de los nuestros negocios. Et partíme con una reverencia, dexando al cadí con un palmo de narizes.

Apunta en tus Notas la letra G, marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo y pasa al 230.



I74

Entré en una estancia oscura et vacía, con las paredes et el techo plenos de telarañas. A un cabo era el marco de una puerta, que daba a otra estancia algo más clara et vacía sinon por unos escombros apilados en un rincón, que eran parte del techo caydo por do penetraba la lux. Había una puerta en la primera que iba a la estancia do fallara el perro, et otra al sur.

Si eliges la puerta de la pared meridional, pasa al 142.

Si eliges la otra puerta, pasa al 207.

Si entraste aquí haciendo un agujero en la pared, puedes salir de la casa pasando al 230 (borra de tus Posesiones una antorcha en caso de que la hayas utilizado; si usaste una dosis de ●Oculus Lupi, el efecto desaparece). También puedes optar por hacer ahora el agujero usando una dosis del hechizo ●Morbus Lapidis y teniendo éxito en una tirada de Irracionalidad. Si te vas y acabas de salir de una celda en la que estabas preso, marca antes la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo.

I75

Dixe aquellas palabras demientre le servía un poco de té en su vasso. Al terminar, bebí yo del mío fasta lo dexar vacío et servíme tan bien. Con aqueste dissimulo non habría a atender asaz que cayera en la trampa.

—Pues non perdamos más tiempo —dixo, demientre se llevaba a la boca el su vasso et bebía un sorbo.

—Por desgracia para vos, non será solamientre tiempo lo que habedes a perder hoy —díxele, et levantéme con parsimonia para me partir dallí. Él, que todavía sostenía el vasso, quedóse perplejo por mi inesperada partida. Mas imagino que mayor sorpresa llevóse poco después, pues, ya de espaldas a él, oy que el vasso sele resbalaba de las manos et fazia-se mil añicos en el suelo. Ya era fuera de la taberna cuando comenzóse a oyr el alboroto causado por su muerte. Para quando se preguntaran quién era el bereber con quien se sentara aquel desgraciado, ya nunca lo volverían a veer.

Borra de tus Notas la letra E y apunta la letra C. Pasa al 230.



I76

Non pude fazer nada contra Abu Yahya. Aunque era mancebo, ya era un grand jugador de acedrex, meyor incluso que Abelardo. Veía la decepción en los estudiantes que presenciaron la partida, pues esperaban que pudiera le vencer.

—Agora habedes a vos partir —dixo Abu Yahya, con una soberbia sonrisa.

—So hombre de palabra et vos daré el premio de me partir, mas antes que con vos, comprometíme con otro hombre para sanar a la su esposa —díxele, aludiendo al sultán et la sayida—. Cuando cumpla esa promesa compliré con la que me obliga con vos.

—Si tal son las cosas, espero non vos veer más en todo el tiempo que vos queda aquí —dixo él.

Assentí et fuyme por do viniera, con la amargura de la derrota bien reflejada en la mi filosomía.

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo.

Durante el resto de la aventura, debes restar 2 puntos a tus competencias de Elocuencia y Sobornar, debido a que pierdes crédito ante los demás al no haber cumplido lo que apostaste en la partida de ajedrez. Apunta en tus Notas la letras G y J, y borra la Z si la tienes apuntada.

Pasa al 230.

I77

Preguntéle si había alguna joya fecha con amatista, et mostróme algunos anillos de color púrpura. El más barato valía 15 dirhems.

Si quieres adquirir el anillo de amatista, debes restar 15 dirhems de tu bolsa y apuntarlo en tus Posesiones. Si tienes la letra R, el orfèbre te regala el anillo, o te devuelve el dinero en caso de que lo hayas comprado antes. En ese caso, borra la letra R.

Si tienes en tus Notas las letras I y Q, pasa al 210; si solo tienes la letra I, pasa al 222.

Si no tienes ninguna de esas letras, vuelve al 62.



En tanto que abrí la puerta acometióme un insofrible hedor a orín et excrementos mexclados con la humedad del sótano. Un bulto, que era en el suelo cabo de una escudilla de madera et un búcaro, movióse cuando entré: era una persona, un mancebo cruento et sin fuerzas para se levantar.

—¡Dexadme! —probó a gritar alzando la mano, mas quasi non le salía la voz—. ¡Non puedo más! ¡Dexadme, por caridad!

—Non temades —quise le sossegar—. Non he a ferirvos.

Incorporóse con mucho trabaxo et catóme con unos ojos cansados, mas hubo de passar largo tiempo en aquellas escuridades, pues que non me veía.

—¿Quién sodes? —preguntó temeroso.

—Perded cura, pues amigo so —contestéle, demientre le acorría para que estuviera en pie.

—¡Bendito sea Alláh! —estalló en júbilo—. Muchos días ha que so en aquesta mazmorra, sin comer más que bazofia, sin saber si es día o noche. ¡Cuanta cura han de sufrir el mi pobre padre et mi madre desque me apressaron! Señor, llevadme con ellos, que viven en la alcazaba de la Alhambra. Mi padre es orfebre et sabrá vos recompensar.

—Venid conmigo et procurar non armar ruydo —dixe—. Vuestra lazería ha ya terminada.

Saquéle dallí sosteniéndole por los hombros, pues quasi non podía andar. Mas a pessar del dolor, el mancebo era feliz de saber que su pes-sadiella era presta a se terminar.

El joven te acompañará en todo momento hasta que le llesves de vuelta a su casa en la alcazaba. Quedará al margen en todo momento en cualquier acción que emprendas, ya que está demasiado débil como para poder ayudarte. Apunta en tus Notas la letra R y vuelve al 32.

Crucé la parte incendiada tapándome la nariz por contener el fuelgo et non aspirar el fumo. Ignoróme el engendro et colocóse contra ibn-Qarawi, por impedille la foyda.

—Gusano bujarrón —dixole—, habedes a vos arrepentir por aquesto.



Et trabólo con la garra en medio del fuego.

—¡Non es mi culpa! ¡Non es mi culpa! —gritaba ibn-Qarawi aterrado, mas era ya sentenciado.

Lanzólo el engendro a las llamas et desapareció en una nube de azufre, demientre ibn-Qarawi daba unos tremendos alaridos de dolor, corriendo a la par que el su cuerpo era consumido por el fuego. Todavía hube tiempo de trabar un puñado del polvo de azufre que quemaran antes de salir. Fuera los esclavos corrían nerviosos acá et acullá et non paraban mientes de mí. Non trové al kakim, solamiente a un niño que quedara rezagado, al que trabé en mis brazos para sacallo dallí. Salí al patio et corrí a la puerta. Ya fuera, solté al niño et metíme en la mi casa. Notaba el mi fuelgo todavía acelerado por lo vivido aquella noche en la que me rondó tan cercana la muerte. Non había a ser fácil dormir un poco.

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo y apunta dos dosis de azufre en tus Posesiones. Pasa al 230.



I80

Cuando abrí los ojos non podía veer nada. Oýase un eco como si fuera dentro de una caverna et olía mucho a humedad. Atentando fallé una escudilla plena con un líquido pastoso et un búcaro con agua que parescía sacada de una letrina. Las paredes eran de piedra et fallé tan bien una puerta de madera que era cerrada. Atentéme a mí mesmo por veer si conservaba mis pertenencias.

Haz una tirada de Ocultar:

Si fallas, debes borrar todas tus Posesiones; en ese caso, pasa al 26.

Si tienes éxito, has conseguido salvar un solo objeto, a elegir entre tu bolsa de dinero, un cuchillo, el ✠ Amuletum Veneni o tres dosis entre pociones y ungüentos. Elige lo que quieres conservar y pasa al 226.



I81

Non hubimos fortuna aquella noche, pues poca gente salió de la casa de al-Garnathi, et ninguno dellos era el hombre que atendíamos. En tanto que la escuridad fue ya completa, fuy a do estaba Ahmed et díxele que habíamos a probar otro día, pues non creya que saliera ya nadi dallí. Él mostróse conforme, et acordamos la ora et el día en que nos habíamos a ayuntar allí de cabo.

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo y decide el momento en que habrás de encontrarte de nuevo con Ahmed. Pasa al 230.

I82

Al llevarme a la boca el mi vasso, sentí el calor del mi talismán contra las ponzoñas. Olisqueé el líquido, mas non noté nada estraño. Estonces cuydé que era la mi propia poción usada contra mí. Mas non contra mí solamientre, pues algunas de las mugeres comenzaron a caer dormidas. Caté enderredor et non trové a ibn-Qarawi. Los esclavos eran ocupados llevando et trayendo platos.

Si finges caer dormido por el efecto del somnífero, pasa al 156.

Si aprovechas para salir de allí sin ser visto, marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo y pasa al 230.

I83

El silencio de la noche era roto por el bello canto de un ruyseñor posado en las ramas de un árbol cercano. El visir había unas migajas de pan en una mano de cuenco, et había la otra partida dél con el índice estirado, como si apuntara. A cada rato, el ruyseñor volaba et possábase en el dedo de ibn-Mushruk, que estonces le acostaba las migajas para que comiera.

—Veo que habedes amigos en todas partes —díxele.

—Dizen los christianos que es bueno habellos fasta en el infierno —contestóme.

—Et quizás dizen verdad —dixe, mostrándole el anillo de plata.



Levantóse él de golpe al veello, provocando la espantada del páxaro.
 Selo entregué et comprobó que era verdadero a la lux de los fachones.
 —¿Do lo habedes fallado? —preguntóme.
 —Habíalo en su dedo Abu Yahya, el fijo del cadí —respondí, et contéle
 cómo le engañé et acabé le quitar el anillo.
 —Agora al-Garnathi et el su fijo vos assecharán sin tregua —advirtióme—.
 La casa que vos hospeda ya non es segura. Vos proporcionaré otra,
 mas habedes a vos guardar de que nadi sepa que estades en ella.
 —Vos agradezco la vuestra protección —dixe.

Borra el anillo de plata de tus pertenencias y apunta en tus Notas la letra L.

Si tienes apuntada la letra I, pasa al 211; de lo contrario, pasa al 220.



I84

—Celebro que hayades presenciado mi victoria —díxome, con orgullo—. Non he trovado todavía ningún buen adversario con el que medir el mi ingenio. ¿Sabedes vos jugar?

—Sé, mas tiempo ha asaz que non juego —dixe.

Fueron los hermanos de la cofradía los que me enseñaron a jugar al que ellos llamaban juego de escaques. Passaba oras jugando, et ayna aventajé a todos menos a Abelardo, con quien desputaba verdaderas batallas que duraban oras, poco antes de que todo se torziera. Salí de los nostálgicos recuerdos para me preguntar si podría vencer al arrogante fijo del cadí.

Si tienes apuntada la letra B, pasa inmediatamente al I63.

Si no, tal vez quieras probar tu ingenio desafiando a Abu Yahya (pasa al 200); de lo contrario, te despides de él y sales del palacio (pasa al 230).

I85

Alzábase una grand puerta rematada en un arco, con unas letras talladas en la madera que dezían: “Aqueste fue el divino mandado del ángel Jibrayl.” Cabo della, en la piedra, eran diez palancas, cada qual con una letra marcada en ellas.

ر	r	1	س	s	2
ا	a	3	د	d	4
ل	l	5	ج	j	6
ت	t	7	ن	n	8
ز	z	9	ق	q	0

Si quieres accionar las palancas, elige las letras. Cada una de ellas está asociada a un número. Apunta cada número de cada palanca que bajes y forma con él una cifra. Por ejemplo, si accionas las palancas s, a, t, (en ese orden) obtendrás la cifra 237. Después comprueba el párrafo correspondiente a ese número. Si el texto no tiene sentido, pasa al 224.

Si prefieres no accionar las palancas, pasa al 32.



I86

Essora las esclavas retiraron las jarras de jamguri et truxeron unas medias lunas et queso frito con miel et figos. Non dixo nada al-Garnathi fasta que comimos todos los dulzes.

—Fablades con sabiduría —sentenció—et por tal vos he por buen creyente. Sodes persona en que puedo haber fianza. Et como me habedes acorrido yo vos acorro agora.

El cadí dio dos palmadas al ayre et llegó el esclavo negro de la entrada, que soltó en la messa contra mí una bolsa de dinero.

—Cincuenta dirhems que vos serán de provecho en vuestra estadía en la Alhambra —aclaró—. Id con mi bendición et parad mientes por si he necesidad de vos.

Et salí dallí tras la debida reverencia et el agradescimiento. Comprendí estonces que todo aquello non fuera si non una prueba para saber de qué lado era yo. Quizás al-Garnathi non curaría más de mí.

*Apunta en tus Posesiones 50 direhms y en tus Notas la letra Z.
Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo y pasa al 230.*

I87

Ahmed non pudo evitar la acometida del su adversario, que le firió en la pierna con un vivo movimiento, mas non le dolió el tajo por la posición que yo antes le diera, et por tal pudo le contestar con una estocada que atravesóle el vientre et diole muerte ayna.

Pasa al 65.

I88

—¿Queredes beber algo? —preguntéle.

—Non, solamiente quiero terminar ayna con aqueste negocio. Non perdamos más tiempo —dixo, apremiándome para que hablara.

¿Cómo habría a fazer agora lo que me dixiera el cadí? Non había bebida en la que echar el líquido del pequeño frasco que me entregara.

Si tienes una botella de vino, puedes mezclarlo con el contenido del frasco pasando al 115.

Si no puedes o no quieres hacer eso, pasa al 157.



I89

Adesora perdí el sentido et cayí como los cojines que eran aderedor.
Cayó un velo negro que lo cobrió todo en un instante.
Desperté con un terrible dolor de cabeza.

*Pierdes la mitad de tus Puntos de Vida, redondeando hacia arriba.
Pasa al I56.*



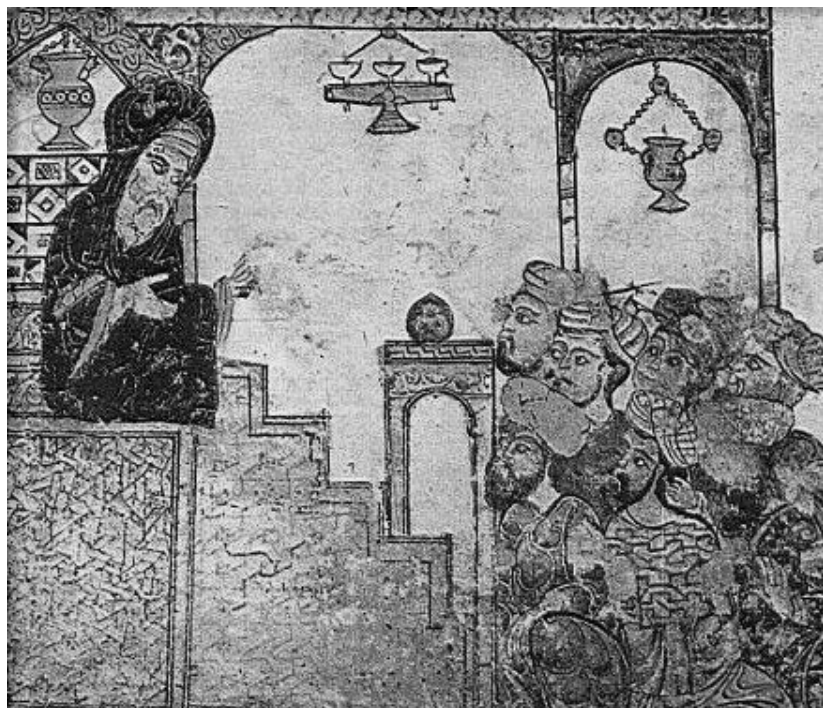
I90

Agolpábase la gente en la puerta, por dentro et por fuera de la medina, tan que non podía passar entre ellos. Apareció el cadí al-Garnathi con un ejército de katib et cuatro ulemas. Precedíales el capitán de la guardia, que en compañía de varios hombres apartaban a la gente a garrotazos. Se apressuraron unos esclavos a colocar una alfombra et cojines so el espacio en sombra de la puerta. Llegaron de la esplanada atestada de curiosos los fakih que habían a representar a los litigantes. Tomó asiento el cadí en una pila de cojines, et colocáronse tras él los katib, et más cercanos los ulemas, cargados de los libros et pergaminos que habían a consultar constantemiente. Fazíase todo por escrito et con grand protocolo, tan que si alguno de los ulemas quería comentar algo al cadí, primero dezíanlo a un katib, que escribía el mandado et era entregado tal a al-Garnathi. Cuando todo fue parado, colocóse una fila de guardias tras todos ellos cerrando la puerta et otra entre la alfombra et el gentío de la esplanada. El ujier presentaba los casos a voz plena et después el cadí daba la su venia para que los fakih comenzaran sus largas peroratas a favor de sus defendidos. La mayoría de los casos quedaban sin resolver, pues el cadí requería cualquier cosa que non podía se fazer



en aquel momento, aplazando daquesta guisa el pleyto et dexando bien pagados a los fakih, que habían a cobrar otro estipendio más. El caso más sonado daquela mañana fue el de una muger noble que acusaba a su marido de ferilla, et por lo qual solicitaba al cadí el divorcio. Mas afirmaba que había a quitarse el velo para mostrar las sus heridas, et non lo consentió el cadí, pues era inmoral que una muger casada fiziera tal, más en un acto público como aquel. El fakih que defendía al marido apelaba a sus otras esposas para que dieran fe de que eran bien tratadas por él; aceptó el cadí tal prueba, desestimando la demanda de la esposa que recibiera presunto maltrato et obligando a la familia della a cargar con los costes del juyzio. Al cabo de la mañana el cadí dio por terminada la su labor et se parcieron todos dallí.

*Si tienes en tus Notas las letras B y D, o si no tienes ninguna de ellas, marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo y pasa al 230.
Si solamente tienes la letra B y no la D, pasa al 218.*



191

En tanto que el fijo del orfebre apareció por la puerta, lanzóse aqueste a los sus brazos.

—¡Fijo mío! —gritaba, llorando et abrazándolo con fuerza.

La madre tan bien salió del interior con el rostro descubierto et ayuntóse al abrazo sin importalle que yo fuera allí. Sonreí contagiado por la felicidad daquela familia refecha.

—Padre —dixo el fijo—, aqueste hombre me liberó et me truxo aquí sano et salvo.

—¡Alláh vos haya siempre en la su gloria! —díxome el orfebre—. Dezidme, ¿qué puedo darvos en premio?

Si tienes la letra I, pasa al 225.

Si no tienes la letra I, pero tienes la letra S, pasa al 177.

Si no tienes ninguna de esas dos letras, le dices al orfebre que no quieres nada, y que sólo esperas que te ayude en el futuro si surge la ocasión (pasa al 62).

192

—Ah, Yusuf, bienvenido seades —díxome, pues supo al verme que le traía nuevas—. Venid, demos un paseo.

Anduve en su compañía por el maravilloso jardín de su casa. Mostróme algunas plantas exóticas que mandara traer de oriente. Su jardinero curaba dellas et las plantaba en los sitios más guisados por que el lugar guardara una belleza non de profusión, si non de proporción: mexclábase la color violácea de las alhucemas con los tonos más claros de las mosquetas, et tan bien mexclábanse sus olores almizclados con el suave perfume de los nenúfares amarillos que flotaban en el estanque. Mas non eran las plantas la única maravilla del jardín: unos muñecos de bronce repartidos por doquier regaban las plantas et arriates acá et acullá. Como jamás antes veyera aquellos ingenios, quedé asaz fascinado por ellos. Explicóme el visir ibn-Mushruk que funcionaban por un sistema de tuberías por las que llegaba el agua a unos recipientes que al llenarse provocaban el movimiento de los muñecos. El que más me sorprendió fue uno sito cabo de una pequeña fuente do el visir fazía las sus abluciones: depués de se lavar, caían los brazos del muñeco et



ofrecía una toalla. Terminado el paseo, comimos en el patio demientre fablábamos. El visir era persona asaz culta que fablaba con soltura de muchos artes, tanto que muchas vegadas me era difícil le seguir. En cabo pidióme que le fablara del anillo; yo ya quasi olvidara aquel negocio. —Fallélo en el dedo de uno de sus guardias —díxele.

Pasa al 208.



I93

—Es una grand estoria la de ibn-Mushruk —díxome ibn-Qarawi—. Vino del norte con su familia depués de que los christianos conquistaran la plaza do vivían. A la sazón ya abriera mi tío abuelo Yusuf la madraza, et dizen que ibn-Mushruk la frecuentaba et despertó la curiosidad de los más sabios daquel tiempo, entre ellos ibn-Jaldún, favorito del antiguo rey Muhammad. Tal que adoptólo ibn-Jaldún como su pupilo et lo introdujo en el ambiente de la corte. ¡Et caray si aprendió apriessa! Pues, como fuera ducho escrebiendo versos et fácilmientre sabía daquesta guisa adular al rey, ensalzólo aqueste con el título de poeta oficial de la corte. Mas fue cuando se maquinaba en palacio un golpe contra el rey, et el viejo ibn-Jaldún hubo la habilidad de mudar el bando et arrimarse a los golpistas. Mas ibn-Mushruk fue fiel a Muhammad, et cuando aqueste hubo de partir al destierro, fue en su compañía. Et ya sabedes lo que se avino depués: Muhammad recevió el apoyo del rey Pedro de Castiella, recuperó el trono et todos los golpistas et los que los apoyaron hubieron de foyr, entre ellos ibn-Jaldún, demientre ibn-Mushruk recevió el premio a su fidelidad con el cargo de visir. Recuerdo aquellos tiempos, cuando regressó Muhammad: todo era en calma, celebrábanse muchas fiestas et veýanse todos bien pagados. Todavía conservaba ibn-Mushruk el título de poeta oficial de la corte además del de visir, et por tal escrebió muchas poesías que se grabaron en los palacios del sultán, que parecía más interesado en agrandar el su pala-





cio que en la yihad. Cuando murió et regnó el mi tío Yusuf el Segundo, encerró a ibn-Mushruk, mas a la muerte daqueste el postrero año, mi primo Muhammad lo sacó et volvió al cargo de visir, mas sospecho que lo hizo más por se mostrar contrario al mi tío que por aprecio a ibn-Mushruk. Todo el mundo en la corte sabe que el visir non pinta nada allí et que Muhammad non lee las sus cartas que le entrega el canciller. Si non se parte aquí ayna, non durará mucho. Et más, algunas vegadas he visto a uno de sus hombres hablando con Abu Yahya. Es seguro que algo paran contra él.

Pasa al 203 si hoy es el tercer día, o al 221 si es el quinto día.

I94

Desculpéme con ibn-Mushruk, fingiendo que había a tomar una medicación; murmuré unas palabras, como si rezara unas plegarias a Alláh, para que la pócima obrara su efecto et bebíla. Essora avínose el prodigio: podía recordar con todo detalle, como si fuera contra el cadí en aquel mismo instante. Recordé las sus manos; había en ellas anillos, mas ninguno era como el que me mostrara ibn-Mushruk en el dibujo. Después recordé las de los demás, et fallélo en cabo en quien menos esperara: pues era uno de los hombres armados que acompañaran al cadí el que había el anillo en el su dedo. Díxelo a ibn-Mushruk.

Apunta en tus Notas las letras B y D, y pasa al 208.

I95

Cayó la noche et fuyme a dormir a la casa do me hospedara el sultán. Fue aquel un día marcado por mi enfrentamiento con Abu Yahya en aquella partida de acedrex. Dormí pensando en ella, et soñé con caballos, torres et escaques. Et fue mi sueño postrero, pues rompióse el tablero en mil pedazos al tiempo que desperté solamiente para morir: pues una gumía era fixa en el mi corazón, trabada por una sombra que se movía cabo de mi cama.

—Jaque mate —díxome con sorna el mi assessino, antes de sacar la gumía et veer cómo moría.

Requiescat In Pace

I96

—He menester de la vuestra compañía para volver a la mi casa sin que me maten —díxelo.

—Si abandono el sitio habré que rendir cuentas al zalmedina —explicóme.

Saqué la bolsa et ofrecíle unos dirhems.

—Vivo cercano a la puerta norte —mentí, pues quería llegar allí para poder salir de la cibdad.

El alguacil pide 10 dirhems a cambio de acompañarte. Si se los das, te acompaña hasta un lugar cercano a la puerta norte y te deja allí (pasa al 55). Si no, rehúsa acompañarte y debes intentar llegar tú solo (pasa al 39).



I97

Era una noche tranquila. La casa del cadí, que en las oras de lux era frecuentada por grand cantidad de gente, era agora solitaria et sin más acompañamiento que el sonido de los grillos. A la media ora salió della un hombre armado. Catéle para comprobar que era aquel en cuyo dedo veyera el anillo. El hombre dio un vistazo aderedor et adentróse en la barriada de los cortesanos. Essora assechéle curando non lo perder de vista en la escuridad. Sentí que Ahmed andaba cercano, et que aligeraba el passo para me alcanzar.

—He a le adelantar et sorprendelle tras una esquina —díxome.

Si tienes una poción de ♠ Vigor, puedes dársela a Ahmed. En ese caso, bórrala de tus pertenencias e intenta activarla con una tirada de Irracionalidad. Luego pasa al 2I9.



198

La oscuridad daquesta estancia era quasi completa, pues non recibía lux de las grietas de los muros exteriores. Había de andar a tientas para non tropezar, mas comprobé que el lugar era vacío como la estancia anterior. Non había más que una puerta al norte et otra al oeste, et al sur unas escaleras que baxaban a un sótano et cuyos escalones perdíanse en la negrura.

Si eliges la puerta de la pared del norte, pasa al 40.

Si optas por la puerta de la pared occidental, pasa al 7.

Si quieres bajar por las escaleras, antes necesitas disponer de luz. Para ello debes tener en tus Posesiones al menos una antorcha y yesca para encenderla, o bien puedes usar una dosis del hechizo ●Oculus Lupi activándolo con una tirada de Irracionalidad –I. En ese caso, puedes descender al sótano pasando al 32.

199

Saqué el cuchillo et paréme a le asestar por sorpresa una ferida mortal. Acostóse asaz al recodo do me ascondía, et solamiente hube a alargar la mano para le alcanzar la garganta con la foja. Desplomóse en el suelo et golpeóse además la cabeza con fuerza de tan ayna que corría. Arrastróme a mí tan bien en la caída, mas cuando me levanté él ya estaba muerto.

Pasa al 65.

200

*Debes vencer a Abu Yahya en una partida de ajedrez. Tú juegas con las blancas y él con las negras. Consulta al final del libro la página titulada **Partida de Acedrex**, donde aparecen las piezas que tiene cada jugador y las tablas con la información necesaria para jugar la partida. Deberás ir tachando las piezas que pierda cada uno.*

Jugarás por turnos. Cada jugador tiene una Fuerza de Ataque (F. A.) que utiliza cada turno para hacer sus jugadas. Tu F. A. es igual a 4 más el valor de la pieza que utilices en tu turno. Si utilizas una poción de ♠Lac Sapientiae, puedes añadir 1 punto adicional a tu F. A. cada turno durante toda la partida.



Cada turno puedes usar las siguientes piezas:

NOMBRE	PIEZA	VALOR
Peón		1
Dos Peones		2
Caballo		3
Alfil		4
Torre		5
Dama		6
Rey		4

Así, por ejemplo, si en tu turno usas un Caballo, tu F. A. es igual a $4 + 3$ (valor del Caballo) = 7.

Para saber qué pieza utiliza Abu Yahya en su turno, debes tirar dos dados y consultar la siguiente tabla:

Tirada	Pieza usada
No	
2	
3, 4	
5, 6	
7, 8	
9, 10	
11, 12	
No	





Si no puede usar la pieza que indica la tabla, usará la de la casilla de abajo; si tampoco puede usar la de la casilla de abajo, usará la de la casilla de arriba; si tampoco fuera posible, usará la de la casilla más cercana, con preferencia de las casillas de abajo.

Por ejemplo, imaginemos que sacamos un 5 con los dados, lo cual indica que Abu Yahya va a usar el Caballo en su turno; sin embargo, no le quedan Caballos, con lo cual utiliza la pieza de la casilla de abajo, que es el Alfil; si tampoco tuviera Alfiles, usaría los dos Peones; si no le quedaran dos Peones, usaría la Torre, si no el Peón, y así sucesivamente. El Rey no tiene un número asignado porque Abu Yahya sólo lo utilizará cuando no tenga otras piezas, siguiendo el orden de preferencia descrito anteriormente (por eso el Rey se sitúa en la primera y la última casilla).

Una vez que hayas decidido qué pieza utilizas en tu turno y ya tengas el valor de tu F. A., tira dos dados; si el resultado es igual o menor que tu F. A., consigues una Jaque; si el resultado es superior a tu F. A., has fallado y pierdes la pieza con la que hayas jugado (cuidado, porque si jugaste con el Rey y fallaste, ¡pierdes la partida automáticamente!).

Si has obtenido un Jaque, debes anotarlo, tirar dos dados y consultar el resultado en la Tabla de Piezas capturadas. Tacha la pieza del adversario que te indique la tabla; si no es posible porque ya no le quedan de esas piezas, debes tachar la pieza de valor inmediatamente inferior; solo si no le quedan piezas de valor inferior a la indicada, debes tachar una pieza de valor inmediatamente superior.

Por ejemplo, si sacas un 9 en la Tabla de Piezas capturadas, debes tachar un Caballo de las piezas de Abu Yahya: si no le quedaran Caballos, debes tachar dos Peones; si no le quedan dos Peones, debes tachar un Peón; si no tiene peones debes tachar un Alfil, si no tiene Alfiles una Torre, y si tampoco tiene Torres, debes tacharle la Dama.

Tras tachar la pieza capturada, comprueba la Tabla de Penalizaciones y aplica las penalizaciones pertinentes a su F. A., según las piezas que le falten (por ejemplo, si no le quedan Torres tiene una penalización -1, y si además ha perdido todos los Peones, tiene otra penalización -1, lo que suma una penalización -2 a su F. A.).

Después de esto debes hacer un recuento de tus Jaques. Si tienes tres Jaques más que Abu Yahya, consigues darle Jaque Mate y vencerle.

Ahora es el turno de Abu Yahya, y debes realizar las tiradas oportunas por él, procediendo de la misma manera que has hecho tú; pero si ya ha jugado antes alguna partida contra ti, suma +5 a su F.A. y no +4, como es habitual. Si al finalizar su turno él tiene tres Jaques más que tú, te ha dado Jaque Mate, y por lo tanto te ha vencido.

Pero también es posible que quedéis en tablas, es decir, que haya un empate. Esto ocurrirá si al finalizar un turno a ninguno de los dos os queda ninguna pieza salvo el Rey.

Resumen de cada turno:

Turno de Yusuf:

- 1) Elige la pieza con la que juegas en este turno y suma su valor +4 para averiguar tu F.A.*
- 2) Tira dos dados y compara el resultado con tu F. A. Si has fallado, lee el paso 3; si has tenido éxito, lee el paso 4.*
- 3) Pierdes la pieza con la que has jugado. Si jugaste con el Rey, pierdes la partida. Comprueba la Tabla de Penalizaciones y aplica las penalizaciones a tu F. A. Comprueba si quedáis en tablas (empate); si no, comienza el turno de Abu Yahya.*
- 4) Capturas una pieza; para comprobar cuál es, tira dos dados y consulta la Tabla de Piezas capturadas. Después comprueba la Tabla de Penalizaciones y aplica las penalizaciones a la F. A. de Abu Yahya.*
- 5) Apúntate un Jaque. Si al apuntarlo tienes tres Jaques más que Abu Yahya, le has vencido y la partida termina. Si no, comprueba si quedáis en tablas (empate), y si no es así, comienza el turno de Abu Yahya.*

Turno de Abu Yahya:

- 1) Comprueba la pieza con la que juega Abu Yahya en este turno (para ello tira dos dados y consulta la tabla de arriba) y suma su valor +4 para averiguar su F.A. (+5 si ya ha jugado antes contra ti)*
- 2) Tira dos dados y compara el resultado con su F. A. Si ha fallado, lee el paso 3; si ha tenido éxito, lee el paso 4.*
- 3) Pierde la pieza con la que ha jugado. Si jugó con el Rey, pierde la partida. Comprueba la Tabla de Penalizaciones y aplica las penalizaciones a su F. A. Comprueba si quedáis en tablas (empate); si no, comienza tu turno.*



4) Captura una pieza; para comprobar cuál es, tira dos dados y consulta la Tabla de Piezas capturadas. Después comprueba la Tabla de Penalizaciones y aplica las penalizaciones a tu F. A.

5) Apunta un Jaque a Abu Yahya. Si al apuntarlo Abu Yahya tiene tres Jaques más que tú, te ha vencido y la partida termina. Si no, comprueba si quedáis en tablas (empate), y si no es así, comienza tu turno.

Nota: si no quieres jugar la partida de ajedrez, haz una tirada de Cultura por ti y otra por Abu Yahya, que tiene 6 puntos; si los dos tenéis éxito o falláis, la partida queda en tablas (empate); si tú tienes éxito y Abu Yahya no, le has vencido; y si Abu Yahya tiene éxito y tú no, él te ha vencido. En este caso, si usas una poción de ♠Lac Sapientiae, añade 4 puntos a tu Cultura antes de realizar la tirada.

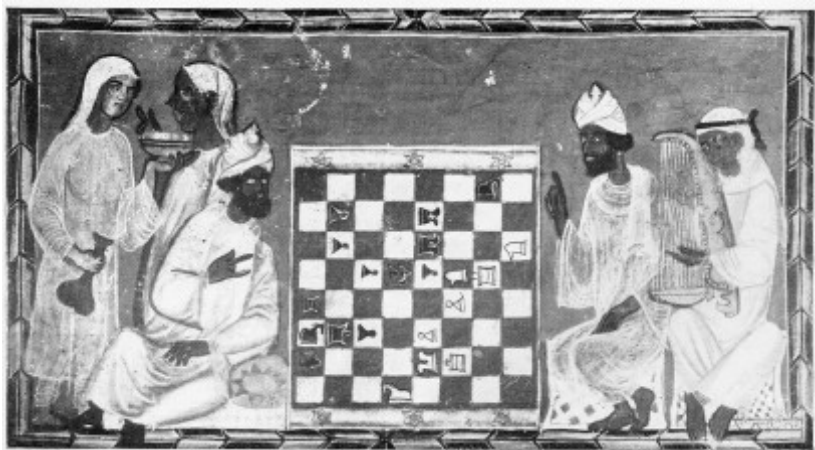
Quando termines la partida, si tienes en tus Notas la letra B, sigue las siguientes instrucciones:

Si logras vencer a Abu Yahya, pasa al 145.

Si Abu Yahya te vence, pasa al 176.

Si quedáis en tablas (empate), pasa al 212.

Si no tienes apuntada la letra B, marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo. Tras comentar un rato la partida que habéis jugado, te despides de Abu Yahya y sales del palacio (pasa al 230).



201

Unos insistentes golpes en la puerta me sacaron del mi sueño.

—¿Quién va? —pregunté.

—¡Abridme, Yusuf! —gritó una voz al otro cabo.

—¿Quién sodes? —inquirí.

—So Husseyn —dixo, et essora reconocí en él la voz de uno de los hombres del visir ibn-Mushruk.

—¿Qué ocurre?

—¡El visir ha muerto! —dixo—. Sodes en periglo, ¡habedes a me acompañar apriessa!

Dióme un vuelco el corazón. ¿Era verdad aquello?

Si crees a Husseyn, pasa al 28.

Si no le crees, pasa al 215.



202

Trabó ibn-Qarawi la pócima con dissimulo.

—Passad et comed algo —díxome—. Depués convernemos en el premio por vuestro servicio.

Invitóme a entrar un esclavo et me indicó un lugar para me sentar apartado de las mugeres, que comían de unos platos con altramuzes, figos et otros frutos. Algunos niños comían con sus madres, otros jugaban o corrían libremiente por la estancia. Veýanse todos felizes, incluso los esclavos de ibn-Qarawi se contagiaban de la alegría de los niños et servían con una sonrisa. Truxeron depués platos más suculentos con jugos de frutas et jamguri. Empezé a sentirme más soñoliento de lo que era en mí costumbre a esa ora.

Pasa al 189.



—Queríades dezirme algo más, señor... —dixe, para que me fablara ya del negozio.

—Sí —contestó, más serio de lo que en él era costumbre—. Vos sodes médico. Habedes de conoscer algún jarabe o pócima para que una persona pierda el sentido o sea más sumisa. Le pregunté a al-Alim, mas o non sabía de ninguna, o non quiso me dezir nada.

—Conosco un somnífero del qual uso para operaciones dolorosas —díxele.

—Puede aprovechar —dixo, pensativo.

—Mas he de saber el tamaño daquello que queredes que se duerma —añadí, por probar a saber algo más de lo que tramaba.

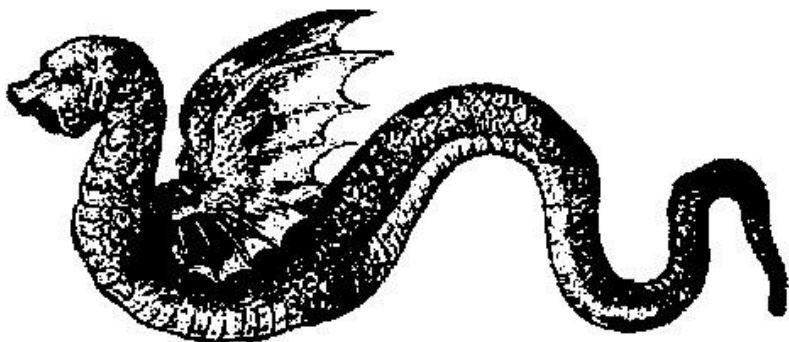
—Es una persona —dixo—. Traeldo a mi casa el día que faga otra fiesta. Assentí et, cuando había a partir, un esclavo me entregó una cosa.

—Un adelanto —díxome ibn-Qarawi guiñándome un ojo.

Si no tienes dinero, el esclavo te entrega una bolsa con 50 dirhems; si tienes dinero, te entrega una botella de vino. Anota en tus Posesiones lo que corresponda, apunta en tus Notas la letra S y marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo.

Anota además los ingredientes necesarios para fabricar el somnífero: valeriana, manzanilla, amapola, amatista. Puedes fabricarlo en 134 siguiendo los mismos pasos que para las pociones.

Ahora pasa al 230.



204

Llegó el que el visir llamara Ahmed, un hombretón alto vestido de blanco et con una cimitarra con pomo dorado en forma de escamas de serpiente. Fuymos a la sombra de una encina por que nadi nos veyera, et describíle el hombre que había el anillo. Acordamos que yo le assecharía en tanto que le veyera, et él vernía en pos de mí. Quedóse él so aquel árbol, cobierto por el su tronco por que non le veyeran desde la casa de al-Garnathi, et volví yo a la esquina. Daquesta guisa atendimos pacientemiente cada qual en su sitio.

Tira un dado.

Si es por la mañana, pasa al 153 si sacas 4 o menos, o al 170 si sacas 5 o más.

Si es por la tarde, pasa al 153 si sacas 3 o menos, o al 170 si sacas 4 o más.

Si es por la noche, pasa al 181 si sacas un 1, o al 197 si sacas 2 o más.



205

Era aquello como un pueblo en miniatura do se podía trovar de todo. Repartíanse los puestos plenos de yerbas et hortalizas et pequeñas cercas de madera que guardaban animales por todo el recinto de la alcazaba, et con passear un rato por la calle principal et veer et pesquisar un poco, non era difícil fallar lo que se buscaba.

Puedes comprar cualquiera de los artículos que se enumeran a continuación. Para ello, borra de tu bolsa los dirhems que cuesta y apunta el artículo en tus Posesiones. Los animales debes guardarlos en la casa que te ha proporcionado el sultán (pasa al 134 y apúntalos allí).





Cuchillo, 3 dirhems.

Huevos de paloma, 4 dirhems.

Macho cabrío, 24 dirhems.

Cervatillo (cierva joven), 8 dirhems.

Leche de cierva, 1 dirhem.

Gallo, 4 dirhems.

Antorchas (3), 2 dirhems.

Cuerda, 14 dirhems.

Tinta (un cuartillo), 1 dirhem.

Yesquero para hacer fuego, 4 dirhems.

Incienso aromático, 2 dirhems.

Ajenjo, 2 dirhems.

Valeriana, 2 dirhems.

Manzanilla, 2 dirhems.

Romero, 2 dirhems.

Yerbabuena, 2 dirhems.

Cuando termines, pasa al 62.



Non era muy contento el visir cuando llegué. Ahmed era con él en el patio, et noté que coxeaba. Tras saludar a ibn-Mushruk, pregunté a Ahmed por su ferida.

—Non habemos a nos curar por mi pierna —dixome, sin mostrar la reluciente sonrisa de siempre.

—Mas por la vuestra melancholía deduzco que de algo nos habemos a nos curar —dixe.

—El anillo es falso —dixo ibn-Mushruk—. Es una réplica del original fecha de latón, mas es inútil.

—Lo siento, señor —desculpéme, baxando la cabeza.

—Non es culpa alguna en vos, Yusuf —escusóme ibn-Mushruk—. Nos han engañados a todos. Agora al-Garnathi sabe que busco el anillo et lo habrá a buen recabdo. Nunca lo trovaremos.

—¿Qué es en ese anillo, señor? —osé le preguntar—. ¿Por qué es tan importante?

—Creo que es algo en él que ha relación con Yusuf, el hermano del sultán que fue encerrado en el castillo de Salobreña.

Essora cuydé que Falcón, el hombre al que había a trovar en la Alhambra, sería tan bien interesado en aquel misterioso anillo. Mas, ¿quién había de ser él? ¿Era el visir ibn-Mushruk? ¿O era el cadí al-Garnathi? ¿O quizás non era ninguno dellos? El visir, aunque me requería, siempre curaba de non me dezir asaz. Había de me mover con extrema cautela.

—¿Et non es posibilidad alguna de sabello sin habello con nosotros? —preguté.

—Sé quién lo forjó —contestóme—, mas non dizrá nada. Es un orfebre que vive en la alcazaba. Ahmed le ha interrogado, mas el su fijo ha desaparecido et cree que lo habemos nosotros encerrado. Quiere que le devolvamos al su fijo a cambio de la información. Creo que es el cadí quien lo ha presso, porque aunque ha consigo el anillo non sabe el su secreto, et prueba a amenazar al orfebre para que selo diga. Habemos pesquisado acerca del lugar do puede ser encerrado el su fijo, mas non fallamos nada.

—Estonces, ¿qué podemos fazer? —requerí.

—Nada —contestóme—, sinon seguir buscando ese lugar. Non saldremos daqueste callejón fasta que trovemos el anillo o el fijo del orfebre.



Despedíme del visir, preguntándome una cosa más que non osé le preguntar: ¿por qué me pidió que le acorriera en aqueste negozio desde el principio? ¿Qué veyó en mí, cuando todo el mundo en palacio suponía que llegara para sanar a la sayida? Algo me dezía que si acababa lo que el visir quería, vernían todas las respuestas.

Apunta en tus Notas la letra I y pasa al 230.

207

La estancia seguía con el perro muerto en un rincón. Cómo me atemorizara aquella bestia la prima vegada, cuando crey que topara con un horrible dibbuk. La puerta de salida era cerrada et tras de mi eran otras dos puertas que ya conocía.

Si quieres ir por la puerta de la izquierda, pasa al 174.

Si optas por la puerta de la derecha, pasa al 142.

Si prefieres marcharte de este lugar, borra de tus Posesiones una antorcha en caso de que la hayas utilizado (si usaste una dosis de ● Oculus Lupi, el efecto desaparece) y pasa al 230; pero si te vas y acabas de salir de una celda en la que estabas preso, marca antes la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo.

208

—¿Habedes por seguro que era el mismo anillo que vos he mostrado en el dibujo? —preguntóme estrañado, a lo qual assentí sin ninguna duda—. Non lo comprendo. Quizás trama algo ese zorro —dixo, como para sí.

Etonces me pudo la curiosidad.

—Desculpad la mi osadía de preguntar, grand visir... —dixe, mas non me cupo le formular la pregunta.

—Es meyor para vos que non sepades nada todavía —sentenció—. Mas habedes a me acorrer en aquesta empresa. Todo el Regno de Garnatha depende dello. Traedme ese anillo, et entonces vos explicaré.

—Mas, ¿cómo puedo fazello? —pregunté.





—Vos habedes a asconder en un lugar cercano a la casa del cadí para espiar. Zorayda vos dará unas ropas por que nadi vos reconosca —dixo, refiriéndose a su esclava—. Cuando salga el hombre, assechalde et quitalde el anillo.

—Mas non puedo fazello en mi cabo —quexéme.

—Uno de mis hombres vos acompañará. Partid agora. Él se vos ayuntará allí a la ora convenida.

Et fuyme a la casa passeando so el manto estrellado de la noche, et cogitando para qué querría el visir aquel misterioso anillo et por qué sería tan importante como para ser en él el futuro de Garnatha.

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo. Has acordado encontrarte con uno de los hombres de ibn-Mushruk a una hora del día siguiente; debes decidir si será por la mañana, por la tarde o por la noche. Apunta el número de párrafo 136, y léelo cuando sea el momento.

209

Moví assuso las manijas de los tres cerrojos, como explicara el cerrajero en la taberna de el-Shayk, et abrióse la puerta. Adentro era una sala de tortura, con una tabla a la que encadenaban a los reos, un potro para estirar los miembros, diversos látigos para flagelar, cubos et trapos con los que se fazia el temido castigo del agua, cinturones con pinchos, et toda una colección de artilugios de pessadiella que podían arrancar confesiones solamiente con catallos. En una messa aparte eran pequeñas mazas, punzones et cuchillas fechas para causar lazería a los encadenados.

Si lo deseas, puedes coger una de las cuchillas para utilizarla como arma. Vuelve al 213.

210

Aquel era el orfebre que fiziera el anillo que buscaba ibn-Mushruk et, como dixiera, non sería fácil sacalle nada porque creya que cualquier interesado en el anillo había presso al su fijo. Mas estonces, demientre admiraba las joyas, pensé en lo que me dixiera el eunuco de que la sayida fabló con un hombre acerca de un anillo. Essora comprendí que era la sayida quien le encargara fazer aquel anillo tan cobdiciado por

todos. Mas el orfebre nin siquiera sabría que era la sayida la muger que selo encargara. Sabiendo aquesto, probé a sacar provecho dello. —So aquí en nombre de la mi señora —explíquéle—, pues ha por cierto que habedes dificultades por culpa del anillo que vos encargó, et dessea vos acorrer.

En tanto que dixe aquello, seme acostó el hombre muy alterado.

—¡Por caridad! —rogaba—. ¡Non sé quién es la vuestra señora nin lo quiero saber, yo solamiente quiero recuperar al mi fijo!

—Calma —pedíle—. Lo primero es saber quién lo ha presso. ¿Vino al-
guien para reclamarvos algo?

—Sí —contestóme—, un hombre alto, vestido de blanco et armado con cimitarra, con barba negra espessa, que me preguntó por el secreto del anillo. Et después vino otro, vestido igual mas con una cimitarra con la empuñadura dorada et con forma de escamas de serpiente, et preguntóme lo mesmo.

Pedíle algunos detalles más, et formóse en mi seso la imagen de Husseyn et de Ahmed, los hombres del visir ibn-Mushruk.

—¿Non vino ningún otro? —preguntéle.

—Solamiente esos dos —respondió—. El primero amenazóme con que había a seme avenir algo malo si non le dezía nada, et poco después desapareció el mi fijo.

—¿Non vos amenazó el segundo?

—El segundo fue más gentil et non me amenazó, mas pensé que era socio del otro porque vestía igual. Dixo que non sabía nada daquello, mas non le crey.

¿Sería en verdad el visir quien había presso al fijo del orfebre? Mas non era razón en ello, pues el visir podría ya haber sacado provecho. Estonces cuydé una de dos: o el visir me engañaba, o Husseyn era un traydor. ¿De cuál de los dos había de me curar? Et quedaban todavía muchas más preguntas sin respuesta: ¿por qué encargara el anillo la sayida? ¿Era para ella, o para otra persona? Ella arriesgóse a salir del palacio para encargallo... et ibn-Mushruk dixo que el anillo ascondía un secreto que podría afectar al devenir de Garnatha. Et solamiente aqueste orfebre lo sabía.

—Trovaremos al vuestro fijo —díxele.

—Alláh vos acorra.



211

—Me habedes acorrido grandemiente, mas todavía nos falta saber el secreto daqueste anillo —lamentóse—, et non lo sabremos demiente el fijo del orfebre siga desaparecido. Hemos de trovallo, pues sin él non habremos provecho.

Si tienes la letra O, pasa al 150; de lo contrario, te despides del visir, prometiéndole que harás lo posible por encontrarlo (pasa al 230).

212

La partida fue larga et muy disputada, tanto que ninguno de los dos venció.

—Habremos de jugar otra partida —dixe.

—Non será hoy —replicó—, que perdí mucho tiempo aquí et mi padre me reclama. Et non creo que haya con vos más disputas en los escasques.

Levantóse presto et partióse dallí, ayrado porque non pudo me vencer. Mas en aquella partida llevéme yo la peyor parte, pues ya sabía Abu Yahya que iba tras el anillo et dizríalo a su padre, que ayna lo había a asconder.

Marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo, apunta en tus Notas las letras G y J, borra la letra Z si la tienes apuntada y pasa al 230.

213

Aquella era otra estancia cuadrada como la de dessuso, et con las mesmas puertas, mas la puerta oriental era abierta. Daba aquesta a un pequeño cuarto con un taburete et una messa contra la pared. Somo ella era una llave de fierro (*puedes apuntarla si quieres en tus Posesiones*). Las otras dos puertas eran de madera con cerrojos fechos de fierro.

Si quieres acercarte a la puerta occidental, pasa al 67.

Si te aproximas a la puerta meridional, pasa al 229.

Si quieres subir las escaleras y volver a la sala anterior, pasa al 32.



214

Ahmed desenvaynó la cimitarra et partióse por otro camino, demientre yo les assechaba en pos. Llegaron a una calle solitaria. Ellos departían sin se curar de nada, et oýanse los ecos de sus voces contra los blanqueados muros de las casas por do passaban. Fallé un recodo cercano a ellos et ascondíme allí, atendiendo la acometida de Ahmed. Et non tardó aquesta, pues cuando llegaron a la esquina, asomó la foja de la su cimitarra como una centella, fincándose en la garganta del que acompañaba al que nos interesaba. Murió con un grito apagado, trabando las ropas de Ahmed al caer, lo qual dio tiempo al otro a salir del su asombro et empuñar la su arma.

Si Ahmed está bajo los efectos de una poción de ♠ Vigor, pasa al 187. Si no lo está, pasa al 149.

215

Atendí un rato en silencio, cogitando acerca de lo que dixiera Husseyn. Estonces comenzó aqueste a golpear la puerta con el hombro, probando a la abaxar. Sope essora que Husseyn non quería nada bueno. Rompí la celosía de una ventana et salí a la calle con el corazón latíendome muy fuerte por el miedo, buscando un lugar concurrido do aquel hombre non osara me fazer nada. Apercebióse aqueste de que saliera et assechóme, mas salí a la plaza principal de la medina et detuvo su carrera. Catóme con odio desde las sombras de una calle, demientre ascondía una gumía.

En la plaza non se fablaba dotra cosa que el assessinato del visir ibn-Mushruk. Trovólo a primora una esclava en su patio en medio de un charco de sangre et con quantiosas puñaladas. Tan bien dezían que al-Garnathi había a ser el próximo visir. Estonces cuydé que el culpable daquello era Husseyn, et que era seguro que aqueste era a las órdenes de al-Garnathi, al que quizás se vendiera, traycionando a ibn-Mushruk. Mas yo non había nada que fazer en ello sinon continuar con las mis pesquisas.

A partir de ahora, y hasta el final de la aventura, no podrás volver a la casa donde preparas tus pociones. Pasa al 230.



216

—Desculpadme —escuséme—, mas non recuerdo que nadi hubiera tal anillo.

—Estonces habedes a lo comprobar —ordenóme—. Volved a veer al cadí et buscaldó en él o en alguno de los suyos. Non he dubda que lo ha. La prudencia non me cabía le preguntar el por qué de su interés, et non había más remedio que aceptar. Despidióme et díxome que non volviera a su casa fasta saber si el cadí había el anillo.

Marca la siguiente casilla de la Tabla del Tiempo, apunta en tus Notas la letra B y pasa al 230.

217

Un esclavo aduzióme por un pórtico que corría paralelo al patio que ya conocía. Desde allí veýase vacío el amplio balcón do se celebró la fiesta dos días ha. A mitad del corredor era una puerta de madera ricamiente tallada de arco apuntado. Pidióme el esclavo que atendiera allí un momento demientre avisaba a su amo. Cuando abrió la puerta llevéme sorpresa al llegarme ruydo de voces de niños. Al poco salió ibn-Qarawi, vestido con una colorida túnica et con su perfume almizcleño de siempre.

—Sed bienvenido, Yusuf —recevióme, igual de efussivo que otras veces—. Hoy habemos una fiesta muy especial.

Como dexara entreabierta la puerta, pude veer el interior, do correteaban muchos niños et varias mugeres conversaban sentadas en cojines.

—¿Son vuestras esposas? —pregunté, pues me extrañaba que ibn-Qarawi, que apenas me conocía, me cupiera entrar en el su harén.

—¡Oh, non! ¡Alláh me libre dellas! —rió él—. Cada mes fago una fiesta a la que invito a algunos pobres. Aquestas son mugeres viudas et con fijos, que non han asaz con lo que sus maridos les dexaron.

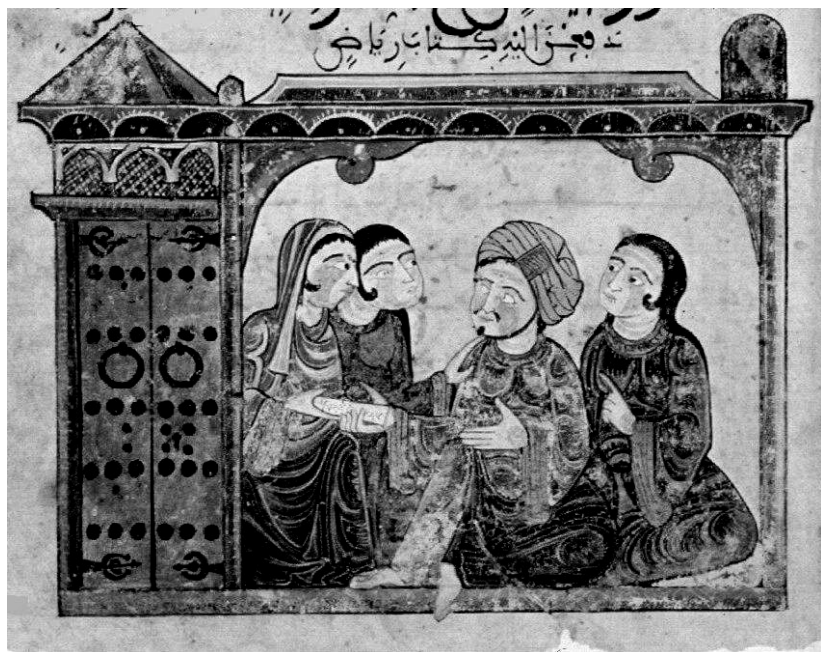
Para todos los musulmanes la limosna era una obligación para con los pobres, et por tal eran muchos, ricos et menos ricos, que foýan de los mendigos como de la peste; mas siempre eran personas más devotas que complían con aqueste precepto del Islam, et si eran pudientes fazíanlo tal. Però me extrañaba mucho que alguien como ibn-Qarawi, que solía andar entre el vino, la música et las qaynas et otras cosas por



las que los religiosos se echaban las manos a la cabeza, siguiera aquesta norma.

—Por cierto, ¿habedes traído lo que vos encargué? —preguntóme.

Si has fabricado el somnífero y quieres entregárselo a ibn-Qarawi, bórralo de tus Posesiones y pasa al 202; de lo contrario, pasa al 227.



218

Paré mientes a todas las manos cercanas al cadí por veer si habían el anillo que buscaba el visir, mas era difícil veello desde el mi alongado lugar. Demientre los esclavos lo recogían todo et los katib ordenaban las cartas que escribieran aquella mañana, el cadí ayuntó a su guardia personal para se partir. Passaron cercanos a mí cuando entraron en la medina, et essora pude veer en una mano el anillo triangular que ansiaba ibn-Mushruk, mas non fue en las de al-Garnathi, si non en la de uno de los hombres armados que le acompañaban.

Apunta en tus Notas la letra D, marca la siguiente casilla en la Tabla del Tiempo y pasa al 230.



219

El hombre llegó a una calle angosta et larga et sope que Ahmed pusiera le atender allí. Busqué un lugar do pudiera me asconder et fallé un recodo tras el muro de una casa de la mesma calle. Asomé la cabeza para veer lo que se había a avenir. Ahmed saltó desde pos de la esquina et aduxo un espadazo certero, mas el hombre mostróse más rápido que un shayatín, esquivó la foja, que solamiente le rasgó sus ropas et desenvaynó la su arma con assombrosa presteza.

*Si Ahmed está bajo los efectos de una poción de ♠ Vigor, pasa al 187.
Si no lo está, pasa al 149.*

220

Estonces cuydé que el visir era Falcón et que, ya que compliera con el su encargo, había a dezille lo que me encargara Godoy. Mas crey mal al pensar que non había más que fazer.

—Me habedes acorrido grandemiente —dixo—, mas he de pedirvos más.

—Dezidme estonces, grand visir, en qué más puedo vos acorrer —contesté.

—Aqueste anillo asconde un secreto que solamiente conocen dos personas: quien lo forjó et quien lo mandó forjar. Non podemos hablar con su dueño, pero sí con el orfebre que lo fizo.

—¿Et sabedes quién es? —preguntéle.

—Sí —contestóme—, mas habemos un problema: su fijo ha desaparecido et cree que lo habemos nosotros encerrado. Quiere que le devolvamos al su fijo a cambio de la información. Creo que es el cadí quien lo ha presso, porque aunque había consigo el anillo non sabía del su secreto, et prueba a amenazar al orfebre para que selo diga. Habemos pesquisado acerca del lugar do puede ser encerrado el su fijo, mas non fallamos nada.

—¿Qué puedo yo fazer? —requerí.

—Fallar al su fijo —contestó—. Solamiente de esa guisa hablará el orfebre.

Assentí et cuydé que era prudente preguntalle essora acerca del anillo.

—¿Por qué es tan importante esa joya?

—Creo que es algo en ella que ha relación con Yusuf, el hermano del sultán que fue encerrado en el castillo de Salobreña —contestóme.



Aquello significaba que ibn-Mushruk tomara partido por uno de los bandos en la lucha entre los partidarios de Yusuf et los de Muhammad. Mas, ¿quál era? Como non me lo dixiera, cuydé que obraba con cautela, pues igual que yo non sabía a quién defendía, él desconocía quién era el mi defendido, et quizás ofrecióme dormir en su casa para mejor vigilarme. Como era cosa periglosa el se decantar por uno o por otro en aquel momento, puse non me descubrir todavía et despedíme dél con muchas dubdas rondándome el seso.

Apunta en tus Notas la letra I y pasa al 230.

221

—Mas basta ya de cháchara —dixo ibn-Qarawi—. Creo que queredes saber por qué sodes invitado a la mi fiesta, et ayna vos daré respuesta. Alguien dessea la vuestra compañía. Atended aquí et iré a buscallo.

Sorprendióme aquello, et preguntéme si non sería ya tan afortunado de trovar a Falcón o a alguien que viniera en su nombre. Mas quien apareció era quien menos esperara: el kakim al que dezían Omar al-Sindibad, que entrara aquella mesma mañana en la medina a lomos de un caballo negro.

—¡Cuánto tiempo ha que esperaba aqueste momento, mi querido Yusuf! —díxome, et de cabo mostró su diabólica sonrisa.

Adesora seme acostó et trabó mi garganta con ambas manos con tanta fuerza que levantóme del suelo contra un árbol.

—Pobre tonto —dezía demiente me quedaba sin fuelgo—. ¿Vos creýades ya libres de mí? ¡Yo siempre vuelvo!

El terror fizo pressa en mí como el su mortal abrazo cuando, con aquellas palabras, sope ya quién era. Non podía creer que fuera vuelto, mas era ya tarde para mí.

Requiescat In Pace



Aquel había de ser el orfebre del que me hablara el visir. En verdad ve-yase muy serio et con gesto torzido, mas non podía si non descubrilte por qué recudiera a él.

—So aquí por un anillo de plata tras el qual anda mucha gente —dixe.

Adesora el orfebre montó en cólera, seme abalanzó et trabóme por las mis ropas, alzándome contra la pared.

—¡Fideputa! —gritó, fuera de sí—. ¡Devolvedme al mi fijo!

—¡Yo non sé dó es vuestro fijo! —exclamé—. ¡Sé que sofrides asaz por ello, mas non vos podré acorrer si non me soltades!

Tras unos segundos, possóme en el suelo, mas sin se sossegar, díxome:

—Oyd lo que vos digo: non me importa quién sodes nin lo que queredes, solamiente me importa el mi fijo. Et non abriré la boca fasta habello aquí conmigo. ¡Salid agora de mi casa!

Et echóme a patadas dallí.

Pasa al 62.

Cayó el brassero con grand estruendo et extendióse el fuego por las alfombras con suma rapidez.

—¿Qué es eso? —gritó el engendro, que dexó caer al niño que había a devorar.

—¡Fuego! —clamó el kakim, mucho más atemorizado que cuando apareció el engendro; corría por doquier fuera de sí, gritando como un loco—. ¡Abrid las puertas!

El esclavo que curaba de los niños los abandonó et quitó una pessada tranca de la puerta de salida, la qual atravessó el kakim quasi antes de que se abriera. Todos los niños, tan bien el que soltara el engendro, salieron en pos dél.

Si saliste gracias al hechizo ● Morbus Lapidis, pasa al I79.

Si usaste la Destreza, aún estás atrapado en la habitación, y debes tener éxito en otra tirada de Destreza para romper la puerta y poder salir de allí; por cada fallo pierdes 1 Punto de Vida por el calor de las llamas, a no ser que actives el hechizo ● Pallium Salamandrae, que te protegerá del fuego si tienes éxito en una tirada de Irracionalidad -2. Si sobrevives, pasa al I79.



224

Oyéronse unos engranajes que se movían por dentro de las paredes de piedra et cuydé que acertara en la elección de las palancas. Acostéme a la puerta, atendiendo a que se abriera, mas en lugar de eso oyóse un silbido que cruzó toda la estancia fasta acabar en el mi cráneo: atravésólo una saeta que quedó fixa en la puerta de madera, esparciendo en ella mi sangre et parte de mis sesos et dexándome a ella clavado.

Requiescat In Pace

225

—Solamiente vine para vos pedir una cosa —dixe—. Quisiera saber cuál es el secreto que asconde ese anillo de plata que tantos buscan. Mudó la faz el orfebre, pues mucho sofriera ya por culpa daquel anillo. —Non puedo dezirvos todo, pues prometílo a una dama —dixo—, mas vos dizré que habedes a sabello cuando la lux lo atravesie en pos.

Si tienes el anillo de plata en tu poder, puedes ponerlo a trasluz en cualquier momento (salvo si es de noche) y contemplar la imagen que se forma proyectada por él mirando el dibujo que aparece en el párrafo 150.

Apunta en tus Notas la letra O, borra la letra R y pasa al 62.

226

Comprobé si había algo que me aprovechara para salir dallí. Los muros eran muy sólidos et non habían ningún resquicio. La puerta tan bien lo parecía, mas toqué en ella unas bissagras fechas de metal.

Si has conservado alguna dosis del hechizo ● Vitreolus Saevus, puedes aplicarla a las bisagras con una tirada de Irracionalidad. Si tienes éxito, pasa al 98; si fallas o no tienes ninguna dosis de ese hechizo, pasa al 26.



—Todavía non lo he terminado —díxelo.

—Qué pena —quexóse con malestar paladino, et volvió adentro.

Invitóme a entrar un esclavo et me indicó un lugar para me sentar apartado de las mugeres, que comían de unos platos con altramuzes, figos et otros frutos. Algunos niños comían con sus madres, otros jugaban o corrían libremiente por la estancia. Veíanse todos felizes, incluso los esclavos de ibn-Qarawi se contagiaban de la alegría de los niños et servían con una sonrisa. Truxeron depués platos más suculentos con jugos de frutas et jamguri. Fue un banquete de reyes, en el que non fue presente ibn-Qarawi, si non solamiente los sus esclavos.

Con la noche ya adelantada, algunos niños dormían como los cojines o los brazos de sus madres, et otros las acompañaban apurando los últimos bocados de los platos. Yo, farto, los contemplaba, demiente me preguntaba qué llevaría a ibn-Qarawi a dar aquella generosa limosna et para qué quería el somnífero. Essora entró en compañía de unos esclavos negros et armados con largos cuchillos, et catóme fixo a los ojos. Depués, tras un movimiento de mano, et ante mi atónita mirada, los esclavos comenzaron a assensinar con crueldad a todas la mugeres en presencia de sus fijos. Los chillidos eran aterradores, unos de terror, otros de inmenso dolor. Algunos niños lloraban sentados, inmóviles et con el miedo paladino en las sus fazes, otros eran arrancados de los brazos de sus madres ya cadáveres. Jamás viví espectáculo tan espantoso como aquel. Tan bien yo paralizado, mas en pie por la desagradable sorpresa que non alcanzaba a comprender, sentí un miedo atroz cuando seme acostó ibn-Qarawi con unos ojos carentes de expresión.

—Todo aquesto es vuestra culpa —espetóme—. Non habría sido menester tanta lazería si hubiera dispuesto del somnífero.

Estonces sentí un duro golpe pos mi cabeza.

Pasa al 189.





228

—¡He de salir de la cibdad o me matarán! —díxelo.

—¿Et esperades que yo vos lleve de la mano? —dixo—. ¿Acaso queredes que abandone el mi sitio et me azote el zalmedina? ¡Partidvos daquí, viejo loco!

Sacóme dallí de un fuerte empellón et hube de volver a las calles daquel laberinto.

Pasa al 39.

229

Non era cerradura alguna, si non solamiente tres cerrojos con manijas curvas que se fundían en la pared.

Si no sabes cómo abrir esta puerta, vuelve al 213.

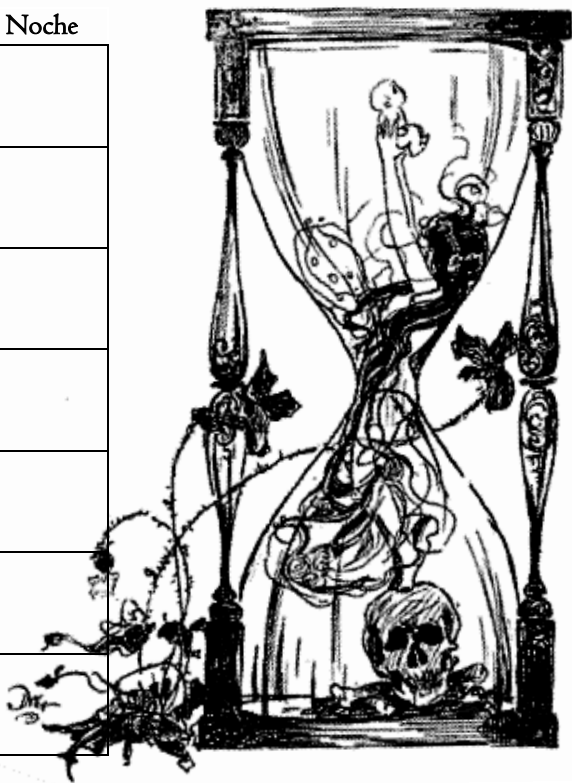
230

A partir de ahora el tiempo corre en tu contra, pues la sayida podría morir en cualquier momento a causa de su enfermedad. Por ello, deberás contabilizar su paso con ayuda de la Tabla del Tiempo que hay al final de este párrafo. Las filas indican los días, mientras que las columnas indican las partes en que se divide cada día: mañana, tarde y noche. Cada vez que el texto te indique que debes avanzar una casilla en la Tabla del Tiempo, deberás marcar con una cruz la siguiente casilla que no haya sido aún marcada, según el orden, empezando por la Noche del Día 1, siguiendo por la Mañana del Día 2, la Tarde del día 2, y así sucesivamente. Así sabrás tanto el día como el momento del día en que te encuentras en cada momento. Si, por ejemplo, tienes todas las casillas marcadas hasta la noche del día 3 inclusive, significa que estás viviendo tu tercer día en la Alhambra y que es por la noche. Hay algunas casillas con indicaciones; síguelas justo en el momento en que las marques. Si quieres dejar pasar el tiempo sin más, sólo has de ir a la casa que te ha facilitado el sultán y esperar.



Tabla del Tiempo

	Mañana	Tarde	Noche
Día I			
Día II	<i>Pasa al 90</i>		
Día III	<i>Pasa al 100</i>		
Día IV	<i>Pasa al 110</i>		
Día V	<i>Pasa al 120</i>		
Día VI	<i>Pasa al 130</i>		
Día VII	<i>Pasa al 140</i>	<i>Pasa al 14</i>	



Dispones de las siguientes opciones:

Pedir audiencia con el sultán (pasa al 11).

Entrar en los palacios (sólo si tienes permiso del sultán; pasa al 27).

Ir a la alcazaba (pasa al 62).

Ir a la casa del médico al-Alim (de noche no admite visitas; pasa al 80).

Ir a la casa del cadí al-Garnathi (pasa al 93).

Ir a la casa del visir ibn-Mushruk (sólo si has sido invitado y si es de noche; pasa al 102).

Ir a la casa de ibn-Qarawi (sólo si has sido invitado y si es la noche del tercer o el quinto día; si es la primera fiesta a la que asistes, pasa al 119; si asistes por segunda vez, pasa al 217)

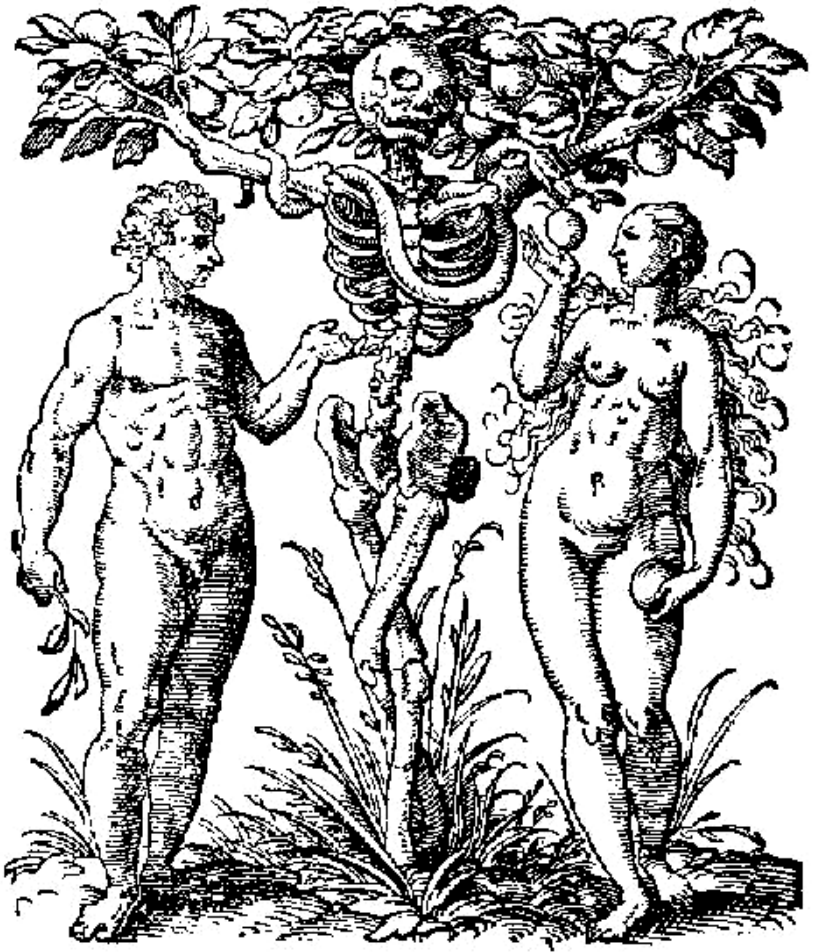
Ir a la casa que te ha proporcionado el sultán (pasa al 134).

PUNTOS DE APRENDIZAJE

Ganas 17 Puntos de Aprendizaje para mejorar tus competencias.

Si has conseguido moverte en silencio sin que te detecten, puedes adquirir la competencia de Sigilo (párrafos 87 y 146).

Si conseguiste diagnosticar a la primera la enfermedad de la sayida, puedes adquirir la competencia de Medicina (párrafo 109).





EPILOGVS

I

Granada, año 1394

La vieja mula de Yusuf esperaba echada a la sombra bajo el ruinoso tejadillo de madera que su dueño le había construido en el corral hacía ya más de dos décadas. El animal aún disponía de comida y agua cuando Yusuf volvió a su casa tras su estancia en la Alhambra, obligada tras el incidente con los asesinos contratados por el cadí.

—El apetito ya non es el mesmo de antaño, ¿eh, vieja amiga? —dijo Yusuf, acariciando su lomo y contento de ver que estaba bien—. Es ora ya de nos retirar a un lugar tranquilo. En el monasterio sabrán curar de dos vejestorios como nosotros.

Y una vez más, Yusuf lió sus bártulos y salió de Granada, pero esta vez dejó en su casa su colección de paños y cargó con todo lo que pudo y quiso conservar, pues no pensaba regresar. Miró una última vez desde su montura las murallas de la ciudad que le vio nacer, con las altas torres de la Alhambra despuntando en la cima boscosa dominando soberanas.

—Asaz pleno de sierpes es el paraiso —comentó, antes de desaparecer por el camino.

Cuando ya se le echaba encima la noche, llegó a la fonda de el-Mahmud, en la que siempre hacía un alto antes de proseguir su viaje de Granada a Córdoba.

—¡Alí! —llamó a un muchacho que salió por la puerta en dirección a los establos, cargado con dos cubas—. Agua et comida para mi mula. Et acorredme con las alforjas.

—Señor, non habemos estancias nin sitio en el establo —dijo.

—¿Cómo? —gritó Yusuf—. ¿Que non habedes sitio para mí? ¿Dó es el vuestro tío?

—Adentro —indicó el mozo, que siguió con su tarea.

Yusuf ató la mula a un poste y entró en el comedor, que efectivamente estaba atestado de gente. El viejo alquimista buscó a el-Mahmud con la esperanza de llegar a un acuerdo con él; no quería dormir en el duro y frío suelo de la sala común, abrazado toda la noche a sus pertenencias por temor a que se las robaran. Pero algo vio que le hizo olvidar completamente el problema del alojamiento.



—¡Padre! —gritó una voz de sobra conocida por él, perteneciente a un hombre que se levantó nada más verlo entrar por la puerta.

—¡Pedro, hijo mío! —exclamó Yusuf.

Pedro Puñadas saltó de su taburete y fue a fundirse en un abrazo con su padre.

—¡Cuánto he temido por vos! —dijo Pedro.

—¿Por qué? —preguntó Yusuf.

—Venid a mi mesa, vos explicaré todo.

Pedro arrimó un taburete y volvió a su sitio, al lado de una mujer de torva mirada. Su rostro le recordaba a alguien a Yusuf, pero no sabía a quién.

—Aquesta es Fátima ibn-Harum —se la presentó Pedro.

—¿ibn-Harum? —repitió Yusuf, y aquello le hizo recordar—. Vos habedes de ser fija de Harum el Mudchahid.

—Tal es —se sorprendió Pedro—. ¿Lo conocíades?

—¿Conoscía? —dijo Yusuf—. ¿Ha muerto?

—Sí —respondió Fátima—. Et esperaba que vos me dixiérades por qué.

—¿Yo? —exclamó Yusuf—. ¿Por qué yo?

—Vos sodes en un pleyto perigloso que non he a nombrar aquí —dijo Fátima en voz baja—, el mesmo por el que assessinaron al mi padre, mi hermano et mi cuñada.

Entonces Yusuf llamó a el-Mahmud para que les habilitara una sala en la que pudieran hablar en privado. El fondero disponía de una en la que se reunía la gente de mala ralea que solía acudir a aquellos lugares para planear sus fechorías.

—¿De qué pleytos fablades? —preguntó Yusuf, ya en la intimidad.

—Es largo de contar —dijo Pedro—, mas probaré a explicallo ayna. Para mí comenzó todo cuando el Diegazo murió en un lanceamiento.

—¡Válame Alláh! —interrumpió Yusuf—. El Diegazo tan bien muerto...

—Tal fue —prosiguió Pedro—, mas la su viuda non creyó que fuera el toro el que lo matara, et por tal pidióme que pesquisara acerca dello. Et fizelo porque el Diegazo era un buen amigo vuestro et porque me hizo mucho bien cuando era chico et non había la vuestra compañía.

Yusuf bajó la mirada, pues el sentimiento de culpa le perseguía desde que se vio obligado a abandonar a su hijo. Quizás aquel era el momento apropiado para explicárselo todo... pero antes debía escuchar el resto de su relato.



—Lleváronme mis pesquisas a saber que el día de la muerte del Diegazo recudiera a Córdoba un señor moro al que dizen Omar al-Sindibad, et creo que aqueste vos conosce et usó del vuestro nombre para se acostar al Diego et atosigalle.

—Non conosco a ese Omar —replicó Yusuf—, mas sé quién es. Es un kakim que llegó a Garnatha días ha. Yo le vi entrar en la Alhambra, et catóme él como si me conociera. Cuydé que era al servicio del grand cadí al-Garnathi, mas después fizo cosas muy estrañas que fezieron que dubdara...

—¿Qué cosas? —preguntó Pedro.

—Non me creeríades si vos lo dixiera —respondió Yusuf, que aún se estremecía al recordar la invocación que hizo Omar de aquel demonio al que llamó “Reina Taba”.

—Temo que sí lo creeríamos —dijo Pedro—. Aviniéronnos tales cosas tan bien a Fátima et a mí. Omar ha de ser un brujo o algo parecido.

—Tan bien lo pienso yo —dijo Yusuf—. Mas, ¿por qué cuydades vos que acabó engañar al Diegazo fingiéndose un mi amigo?

—Por aquesto —dijo Pedro, enseñando la hoja con el listado de nombres que encontró Fátima—. Trovamos aquesta carta en la casa del Butre, un hombre que pensamos que acorrió a Omar et assessinó a algunos de los que aparecen escriptos en la carta, entre ellos a la familia de Fátima. Matóle ella, mas antes de morir dixo que todos los que murieron por su mano lo merecieron por ser traydores al su rey Muhammad.

—Et eso es lo que sodes vos, un traydor —dijo Fátima, arrancando la hoja de las manos de Pedro y tirándosela a Yusuf, que vio su nombre escrito en primer lugar.

Yusuf cogió la hoja y contempló su nombre, pensativo. Entonces respiró hondo y se dispuso a contarle la verdad a su hijo.

—La vida es un camino que, después de andadas unas leguas, se bifurca, et cuando tal ocurre, habedes de elegir. Yo hube de elegir muchas veces, mas aunque non fueron buenos todos los caminos, siempre elegí cuydando que eran los rectos. Et tal se avino cuando hube de renunciar a vos, fijo mío. Porque si permanecía cabo de vos et de vuestra madre, había a vos traer mucho periglo.

—¿Qué periglo puede haber un mercader de paños? —objetó Pedro.

—Non es ese mi verdadero oficio. Trabaxo para una sociedad secreta de monges que ellos mesmos llaman la cofradía anatema.

—Estonces trabaxades para los christianos —dijo Fátima.



—Lo son —afirmó Yusuf—, mas non han nada contra el Islam; fasta la propia Iglesia christiana los assecharía si los descubriera. Pues es su cometido ayuntar et guarecer todo el saber que ha dexado escripta la humanidad, et tan bien el que non plaze a la Iglesia nin a los cadís. Et existen fuerzas ocultas et oscuras a las que todavía menos les plaze que poseamos algunos saberes ante los quales quedan indefensas, et por tal nos assechan.

—¿Qué fuerzas son esas? —preguntó Pedro.

—Las mismas con las que seguramiente vos habedes topado —explicó Yusuf—. Et las mismas a las que seguramiente sirve Omar: los shayatin... el Infierno. Et si non vos burlades es que ya habedes vistas et sofridas sus malas artes et su terrible poder. Habedes de entendello, fi-jo. ¿Cómo podía exponer a la mi familia a tamaño enemigo? Toda mi vida combatí en las sombras contra enemigos que quasi acabaron me consumir so la desesperación et la locura del negro estandarte de muerte que fondea en las sus manos, seres poderosos de podrir toda vida a su paso, de sumir a cualquier hombre en la más fonda melancholía et arrastrallo a un pozo de eterno sofrimiento solamiente con deseallo.

—Es algo difícil de creer —dijo Pedro—, mas si es tal como diziedes, puedo comprender vuestra decisión, padre. Ha de ser duro andar siempre con gente enderredor como ese Omar, que puede aparecer sin saber cuándo nin cómo para fazervos mal a vos et a los vuestros.

—¿Et dó queda el mi padre en aquesta estoria? —bramó Fátima—. ¡El siempre luchó por su rey et non le interesaban aquestas estupidezes!

—Paciencia —pidió Yusuf—, todo llegará. Para nos guarecer de nuestros enemigos, los cofrades habemos dos armas: el secreto et el propio saber que ayuntamos. Fasta entre nosotros impera el secreto, pues yo solamiente conosco a tres cofrades, aunque son muchos más. Por tal algunas vegadas habemos de fiar en gente que nos acorra. Gente como el Diegazo, que mucho tiempo fizo que pudiéramos obrar a espaldas del Concejo de Córdoba; o como Harum, que luchó valientemiente contra nuestros enemigos. Però más todavía me liga a ellos que el que acorrieran a la cofradía, pues los tres nos criamos en un orfanato et fuymos siempre buenos amigos. Su pérdida es muy dolorosa para mí.

—¿Estonces es falso lo que dixo el Butre? —preguntó Pedro.

—Non lo es en mí, nin en el Diego —dijo Yusuf—. La cofradía quiere veer en el trono al verdadero heredero del sultán anterior, un hombre culto que dessea la pax et puede ser un grand aliado para nosotros, fiar-



nos sus maravillosas bibliotecas, abrírnos el camino al saber atesorado por el mundo árabe. El Diegazo me acorría en ello. Lo que me estraña es lo de Harum. Non sabía que tan bien era implicado; él mostróse siempre fiel a los reyes de Garnatha.

Yusuf examinó la hoja deseando encontrar respuestas, no sólo por él, sino porque veía que la hija de Harum estaba sufriendo mucho con todo aquello. Leyó su propio nombre, el de Diego y el de Harum. Abelardo Manrique, el cofrade que vivía en Lucena, también aparecía en la lista; cosa harto extraña, pues si bien Diego y él se habían expuesto a ser descubiertos por algún espía de Granada oculto en el Concejo de Córdoba, Abelardo vivía en la reclusión de su monasterio y solo se comunicaba con él mediante palomas mensajeras que llevaban mensajes criptográficos, y que en todo caso no incluían el nombre de sus destinatarios, por lo que era imposible que le implicaran en nada. Pero si esto ya era desconcertante, el último nombre le dejó del todo perplejo: Samuel ben Jonás, un judío al que llevaba sin ver más de diez años. Sin embargo, con este último nombre las piezas comenzaron a encajar de manera terrible; pues aquellos cinco hombres habían estado unidos por un enemigo común que no era el sultán, sino un ser al que Yusuf creía haber vencido hace ya mucho tiempo.

—¡Non puede ser! —saltó Yusuf aterrado, al tiempo que soltaba la hoja y se apartaba de ella, como si estuviera maldita.

—¡Padre! ¿Qué ocurre? —preguntó Pedro, viendo en los ojos de su padre el reflejo del miedo como nunca antes lo había visto en otra persona.

II

Mar Mediterráneo, año 1383

Libros, montones de libros... eso es lo que encontró Omar en el arcón de aquel extraño viajero. No salía de su asombro: ¿tanto esfuerzo para esto? ¿Unos libros que iban a terminar en el fondo del mar? Los abrió y hojeó uno tras otro, como si así fuera a encontrar el tesoro que tanto había anhelado, mas solo halló una palabra; la misma palabra repetida cientos, miles de veces en cada página de cada libro, con todo tipo de letras, más grandes, más pequeñas, rectas, cursivas, gruesas, delgadas, en caracteres latinos, árabes, hebreos... Aquello solo podía ser la obra de un loco. Aunque apenas sabía leer, cogió uno de los libros escritos



en árabe y se esforzó en aquella palabra, pero el violento zarandeo del barco no se lo ponía fácil.

—Be... li... fa... res... ¿Belifares?

Omar lanzó el libro con rabia, pensando que solo era parte de una carga inútil. La madera crujió de manera alarmante y se apresuró a salir de allí para ponerse a salvo. Pero algo le impidió levantarse, una fuerza brutal que lo empujaba hacia el suelo, intentando dominarlo. Miró nerviosamente a su alrededor, pensando que alguien le estaba atacando, pero no había nadie salvo él en aquella cámara. Un larga ráfaga de aire se introdujo en ella, haciendo que algunos libros se abrieran y sus hojas pasaran rápidamente. Entonces aquella fuerza ganó poder, hizo levitar el cuerpo de Omar, que aún luchaba, y finalmente lo doblgó, posándolo suavemente en el suelo.

En cubierta todos se afanaban en tratar de impedir que la nave naufragara. El viajero oyó que el capitán llamaba a su hijo, que no estaba en su camarote, y entonces tuvo un mal presentimiento. Tropezando y rodando por el suelo continuamente, bajó a la cámara donde metieron el arca. Cuando llegó y la vio abierta, supo que era ya demasiado tarde. Omar permanecía frente a ella con un hacha en su mano derecha y una sonrisa diabólica en sus labios. El viajero trató de escapar, pero en ese momento Omar alzó una mano y pronunció unas palabras que sonaron como si provinieran del interior de una caverna, haciendo que se detuviera en seco. Se acercó a él lentamente, disfrutando del miedo que le causaba, hasta colocarse entre la puerta y él.

—Yusuf, Diego, Harum, Abelardo, Samuel —dijo Omar—. He a vengarme de todos ellos; uno por uno caerán como vos.

Aceptando su terrible destino, el viajero bajó la cabeza y se dispuso a decir su última oración.

—Perdonadme, amigos, pues non pude acabar lo que me habedes encomendado. Señor, vos lo ruego: guareced a los hombres que tan complidamiente vos sirvieron.

Y la hoja del hacha cayó pesadamente sobre su cuello.

CONTINUARÁ



GLOSSARIUM

a primora: a primera hora, al amanecer.

abaxar: derribar, hundir.

acabar: conseguir, lograr.

acedrex: ajedrez.

acorrer: socorrer, ayudar.

acostar: acercar, aproximar.

adesora: de pronto, de repente.

adozir: conducir, llevar.

aguisado: provisto.

alfaja: alhaja. Las *garnachas*, *planchas* y *brunchas* son distintos tipos de ornamentos que solían lucir las mujeres.

alfajeme: barbero.

aljabibe: ropavejero.

aljofayna: palangana.

alongado: alejado.

andar: transcurrir, pasar.

andadura: distancia.

asaz: bastante, demasiado.

assechar: perseguir.

assuso: hacia arriba.

atender: esperar.

atosigar: envenenar.

avenir: acontecer, suceder.

ayna: pronto, rápido; *más ayna*, antes.

ayuso: hacia abajo.

azora: versículo del Corán.

bib: puerta.

butre: buitre.

caber: permitir.

cabo: parte extrema; *en cabo*, por fin; *cabo de*, junto a; *en mi cabo*, solo, a solas; *de cabo*, de nuevo.

cadí: juez, cargo de suma importancia en la Granada nazarí, cuyas decisiones podían incluso entrar en conflicto con las del sultán.

catar: mirar, examinar.

cavallero veinticuatro: miembro del regimiento de Córdoba, dependiente del concejo.

cobrar: recobrar, recuperar.

contender: discutir.

contra: delante de, hacia.

Corán: el Q'ran es el libro sagrado del Islam, que contiene la palabra de Alláh, revelada a Mahoma por medio del ángel Jibrail.

coyta: cuidado, peligro.

curar: cuidar, preocuparse.

cuydar: pensar; creer.

deje: amuleto.

demiente: mientras.

deesso uno: conjuntamente, al mismo tiempo.

dessuso: arriba, por encima.

deyuso: de abajo.

dibbuk: espíritu maligno de un animal que guarda la entrada de un edificio.

doccán: local público donde la gente se reúne para charlar, beber y cantar, a la manera de las tabernas cristianas.

empuxar: llamar a la puerta.

entecar: fastidiar, molestar.

escurezida: anochecer.

essora: entonces, en ese momento.

estanza: conducta, comportamiento.

eunucos: esclavos castrados, elegidos por el sultán para cuidar de sus esposas.

fablar: hablar.

fallar: hallar.

fakih: jurista.

fásta: hasta.



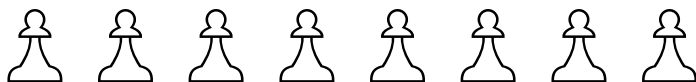
fianza: confianza.
filosomía: rostro.
fincar: hincar.
folgar: descansar.
folgura: descanso.
follar: pisar, hollar.
foyr: huir; *foyedes*: huyes.
fuelgo: aliento, respiración.
guisa: modo, manera.
guisado: apropiado, adecuado, oportuno.
harén: es el lugar de la casa o el palacio que se reserva para la intimidad de sus moradores, y al que solo tienen acceso los miembros de la familia o amigos muy íntimos.
jamguri: bebida fría que consiste en mosto, canela, anís, mostaza y jugo de naranja.
kakim: juez menor, en el que el cadí delega funciones para que actúe en su nombre en los pueblos.
katib: escriba, secretario principal del sultán.
lazería: sufrimiento.
madraza: escuela musulmana de estudios superiores.
mandado: mensaje.
mandadero: mensajero.
medina: ciudad árabe.
menestral: artesano.
mercar: comprar.
pagado: satisfecho.
paladino: público, claro y patente.
parar: disponer, dejar, hacer, colocar;
parar mientes: prestar atención.
partir: separar, apartar.
pleyto: asunto; litigio.
plugo: plació, gustó.
poderoso: capaz.
poner: planear, decidir.
porfijado: adoptado como hijo.

pos: tras; *en pos*: detrás.
priessa: prisa, urgencia.
probar: intentar.
qayna: cantora y bailarina de origen árabe que suele actuar en las fiestas de los acaudalados, que la compra como esclava y la emplean también como meretriz.
rabat: arrabal.
razón: discurso, palabra.
recudir: acudir
rubb: bebida árabe que consiste en mosto de fruta.
sachada: lema de fe de los musulmanes: "Alláh es el único dios y Mahoma es su profeta."
sayida: mujer favorita del sultán.
shayatín: demonio.
sinon: salvo, excepto.
so: bajo, debajo; soy.
somo: sobre, encima.
taylasan: pieza de tela que se dejaba caer desde la cabeza enrollándola en uno o dos hombros.
trabar: agarrar, coger.
trabaxar: esforzarse.
trabaxo: esfuerzo.
traviesa: travesía.
trovar: encontrar.
truxo: traje.
ulema: experto en leyes.
vegada: vez, turno.
vis: energía, poder mágico.
yihad: guerra santa, en la que los musulmanes intentan conquistar los territorios ocupados por gente de otras religiones.
zalmedina: prefecto de la ciudad, que dirigía un cuerpo de policía y juzgaba a los criminales.
zaragüelles: calzones anchos que vestían los musulmanes.



Partida de Acedrex

ABU YAHYA



YUSUF

YUSUF

Valor Pieza

Penaliz.

Fuerza de Ataque

+ 4

-

=

Jaques:

ABU YAHYA

Valor Pieza

Penaliz.

Fuerza de Ataque

+ 4 ó 5

-

=

Jaques:

NOMBRE

PIEZA

VALOR

Tirada

Pieza usada

Peón



I

No



Dos Peones



2

2



Caballo



3

3, 4



Alfil



4

5, 6



Torre



5

7, 8



Dama



6

9, 10



Rey



4

11, 12



No



PIEZAS CAPTURADAS

6 ó 8



7



4 ó 9



5 ó 10



3 ó 11



2 ó 12



PENALIZACIONES

-I



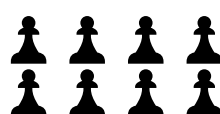
-I



-I



-I



-I por perder *todas* las piezas indicadas. Deben sumarse todas las penalizaciones.

PEDRO PUÑADAS

Características Primarias

Destreza * _____

Percepción _____

Comunicación _____

Cultura _____

Características Secundarias

Ptos de Vida _____

Templanza _____

Suerte _____

Racionalidad _____

Competencias

Nombre	Ptos.		Car.		Total
Correr	_____	+	_____	=	_____
Descubrir	_____	+	_____	=	_____
Empatía	_____	+	_____	=	_____
Escuchar	_____	+	_____	=	_____
Juego	_____	+	_____	=	_____
Rastrear	_____	+	_____	=	_____
Sobornar	_____	+	_____	=	_____
Tormento	_____	+	_____	=	_____
Cuchillos	_____	+	_____	=	_____
Lanzas	_____	+	_____	=	_____
_____	_____	+	_____	=	_____
_____	_____	+	_____	=	_____
_____	_____	+	_____	=	_____
_____	_____	+	_____	=	_____

POSESIONES

NOTAS

FÁTIMA IBN-HARUM

Características Primarias

Destreza * _____

Percepción _____

Comunicación _____

Cultura _____

Características Secundarias

Ptos de Vida _____

Templanza _____

Suerte _____

Racionalidad _____

Competencias

Nombre	Ptos.		Car.		Total
Descubrir	_____	+	_____	=	_____
Escuchar	_____	+	_____	=	_____
Lanzar	_____	+	_____	=	_____
Mando	_____	+	_____	=	_____
Rastrear	_____	+	_____	=	_____
Sigilo	_____	+	_____	=	_____
Sobornar	_____	+	_____	=	_____
Tormento	_____	+	_____	=	_____
Espadas	_____	+	_____	=	_____
Cuchillos	_____	+	_____	=	_____
_____	_____	+	_____	=	_____
_____	_____	+	_____	=	_____
_____	_____	+	_____	=	_____
_____	_____	+	_____	=	_____

POSESIONES

NOTAS

YUSUF IBN-RASIQ

Características Primarias

Destreza _____

Percepción _____

Comunicación _____

Cultura * _____

Características Secundarias

Ptos de Vida _____

Templanza _____

Suerte _____

Irracionalidad _____

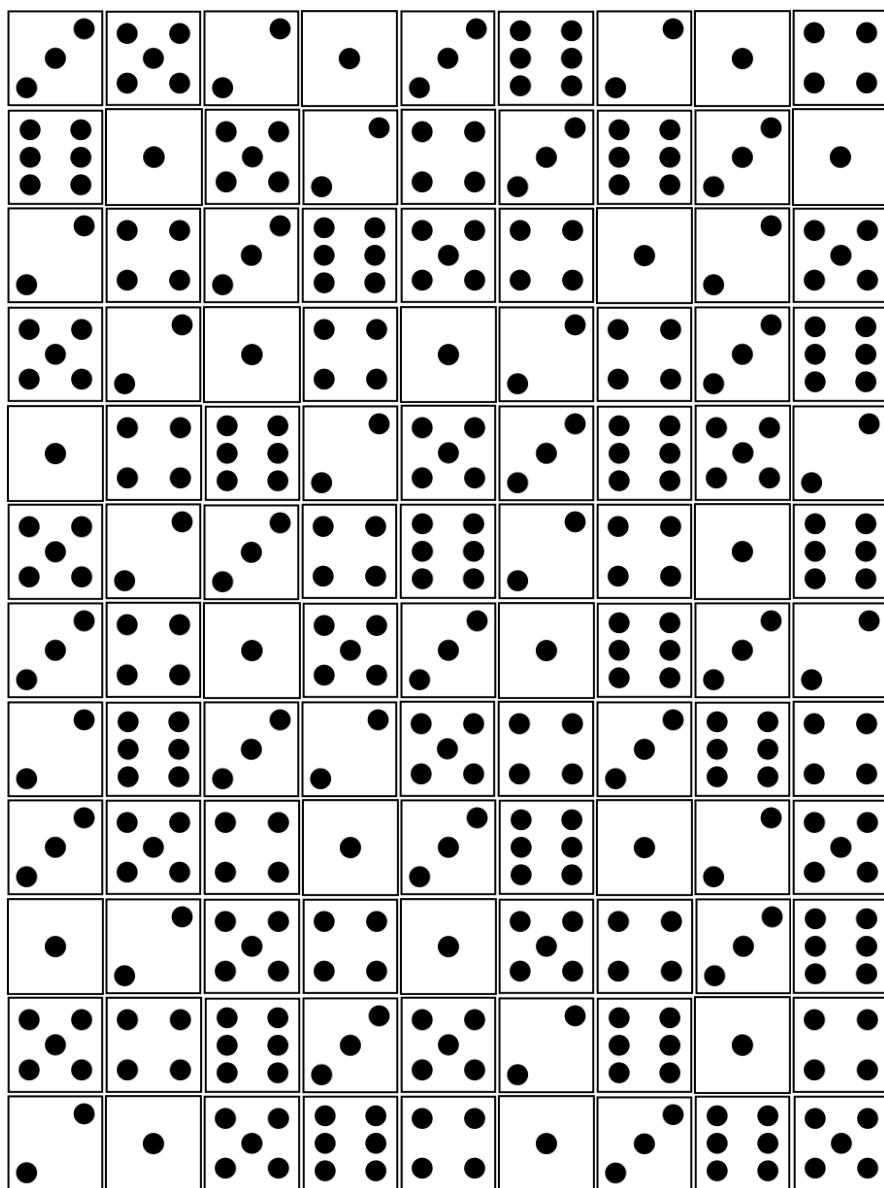
Competencias

Nombre	Ptos.		Car.		Total
Astrología	_____	+	_____	=	_____
Conoc. Mágico	_____	+	_____	=	_____
Conoc. Mineral	_____	+	_____	=	_____
Conoc. Vegetal	_____	+	_____	=	_____
Descubrir	_____	+	_____	=	_____
Elocuencia	_____	+	_____	=	_____
Empatía	_____	+	_____	=	_____
Escuchar	_____	+	_____	=	_____
Ocultar	_____	+	_____	=	_____
Sobornar	_____	+	_____	=	_____
_____	_____	+	_____	=	_____
_____	_____	+	_____	=	_____
_____	_____	+	_____	=	_____
_____	_____	+	_____	=	_____

HECHIZOS Y POSESIONES

NOTAS

HOJA DE LA SUERTE



HOC OPVS
EDITVM EST
CORDVBE
IVLIO MMX

Aguelane

