

Fabula I: Specus Wespertilionum

Por Juan Pablo Fernández

La siguiente aventura es un módulo autojugable que no necesita de la participación de un Director de Juego. Su cometido es que el lector entre en contacto con el mundo de *Aquelarre* y que se haga una idea del tipo de partidas que se pueden desarrollar, experimentando por sí mismo el funcionamiento de las reglas del juego. Si ya conoces el juego, puedes echar una partida para comprobar cómo se ponen en práctica las nuevas reglas del mismo. Para jugar puedes usar a Lope de Navarrete (ver ejemplos del capítulo I), o bien crear un personaje masculino para la ocasión, que no pertenezca a la alta nobleza ni sea de la etnia árabe ni judía y que no disponga de hechizos ni de los poderes de la fe. Si el personaje no pertenece a la baja nobleza, se recomienda elegir una de las siguientes profesiones, para sacar el máximo partido a la aventura: alguacil, almogávar, artesano, bandido, barbero-cirujano, bufón, cazador, cómico, curandero, juglar, médico, pardo o pirata. No obstante, si no te gusta ninguna de ellas, puedes crear cualquiera con las reglas del capítulo I. Ahora pasa a la Introducción y sigue las instrucciones del texto.

Nota: A menos que el texto te diga lo contrario, si caes en una sección en la que se te pide que hagas una tirada, sólo podrás realizar una. Si posteriormente caes en la misma sección, se tendrá en cuenta el resultado de la tirada que realizaste por primera vez.

INTRODUCCIÓN

Principios del siglo XV. Ciertos asuntos te han llevado a viajar cerca de la frontera con el reino de Granada; tierra peligrosa donde las haya, pues en ella moros y cristianos luchan continuamente por adelantar sus fronteras y hacerse con las fortalezas que custodian los siervos del rey nazarí y del monarca castellano. Además, te han contado que este lugar es especialmente propicio para el pillaje, por lo que te alegras cuando, al caer la noche, divisas a lo lejos un caserío dominado por una imponente fortaleza que se erige en la ladera de la sierra. Al llegar al pueblo compruebas que sus gentes, a pesar de vivir casi en constante peligro, son amigables y hospitalarias con los forasteros que comparten su fe; no te cuesta demasiado convencer a una familia de campesinos para que te alojen en su establo junto a los bueyes y te ofrezcan algo de comida (aunque en realidad quien les convence es tu tintineante bolsa, pues vive Dios que no hay mejor argumento ni más universal que el del vil metal). La familia se compone de un matrimonio y cuatro críos pequeños. El padre, de nombre Tobías, se acerca al establo y te avisa de que su mujer pronto servirá la comida. Entrás en la humilde casita hecha de adobe, que solamente cuenta con una habitación. En un rincón hay un gran jergón de paja donde presumiblemente duerme toda la familia, y apoyada en la pared hay una plancha de madera, la cual, lle-

gado el momento, es transportada por la mujer y dispuesta sobre unos caballetes, haciendo las veces de mesa. Es entonces cuando notas en sus rostros una sombra de miedo y de preocupación.

Durante la cena, que consiste en unas insípidas gachas, Tobías te informa de que te encuentras en el señorío de Zuheros. Su señor es el conde don Pedro, de la casa de Aguilar, que obtuvo hace poco la fortaleza gracias a una merced del rey. Según te cuenta el campesino, los vecinos no vieron con buenos ojos la llegada de don Pedro, pues nadie desea convertirse en vasallo de ningún señor cuando antes ha tenido el gozo de no sufrir ese tipo de ataduras. Y no es que antes estuvieran mucho mejor, pues el concejo de Córdoba, propietario de la villa, les agobiaba con sus cuantiosas rentas, destinadas a costear una guerra interminable contra Granada que ya duraba más de un siglo, sin que ello sirviera para asegurar su bienestar, pues no pocas veces habían sido víctimas los zuherenses de las terribles cabalgadas de los nazaríes. Pero basta con que la figura de autoridad se concrete en una persona palpable para que todas las quejas afluyan en un mismo cauce y puedan concentrarse al unísono en un único culpable. El odio entre el señor y los vasallos fue creciendo; don Pedro castigaba a los campesinos con el pago de fuertes impuestos y la imposición de nuevas responsabilidades, y muchas veces éstos se resistían a cumplir con sus obligaciones. Pero fue hace un par de semanas cuando la cosa se complicó. El hijo de don Pedro fue asesinado misteriosamente, y desde entonces cualquier queja por parte de sus vasallos es castigada con torturas y encierros en las mazmorras de su castillo. Algunas familias incluso han optado por huir debido al temor, a la vista de lo que está sucediendo. Terminada la cena, te marchas al establo y reflexionas sobre lo que te ha contado Tobías. Tal vez sea una buena oportunidad para ganarte el favor de una persona poderosa e influyente como don Pedro, o de probar suerte e intentar encontrar trabajo ahora que se acercan tiempos difíciles y empiezan a hacer falta manos. Decides acercarte al día siguiente al castillo y presentarte a don Pedro.

Pasa al 1.

1

Te despiertas temprano a la mañana siguiente, desalojando el establo antes de que comience la jornada laboral. Ascendes por la pendiente que conduce a la fortaleza mientras la contemplas extasiado. Excavada en la roca, dispone de varias torres rectangulares y una central aún más grande que las otras. El portón de entrada se mantiene abierto, puesto que los campesinos acuden temprano al castillo para cocer el pan en los hornos del señor. Un escalofrío te recorre el cuerpo al ver varias horcas cerca de la puerta, una de ellas ocupada

Fabula I: *Spetus Despertilionum*

por un cuerpo en descomposición que oscila levemente mecido por el viento. Un soldado, armado con una lanza y protegido con un peto de cuero, se mantiene erguido a duras penas a un lado de la puerta. No obstante, su cara de aburrimiento se despabila al ver en ti un rostro desconocido. Se yergue cuando le preguntas por su señor.

— Estará en la torre del homenaje, como siempre — te contesta —. ¿Para qué quieres verle?

Le dices que deseas ponerte a su servicio. El soldado frunce el ceño y te examina de arriba abajo, pero tras un instante de profundo escrutinio, te franquea el paso.

— Ve a la torre del homenaje y avisa al capitán — añade.

Si le haces caso, pasa al 35.

Si prefieres seguir hablando con él, pasa al 58.

Si quieres dar antes un paseo por el patio de armas, pasa al 76.

2

El primer día te toca hacer guardia junto a la puerta y hacer la ronda por el patio de armas. Esto te sirve para conocer a los demás soldados y a los criados del castillo. No tardas demasiado en integrarte entre tus compañeros de armas, pero tanto los criados como la gente del pueblo te evita como si fueras la peste. Pronto descubres la razón de ello, pues los hombres del capitán Héctor no distan mucho de ser unos bandidos. Un día acompañas a Gonzalo al pueblo junto con otros tres hombres para cobrar los impuestos. Entonces eres testigo de la brutalidad de los soldados. Éstos golpean a los campesinos sin motivo, los arrastran por el suelo agarrándolos de los pelos, los amenazan con las puntas de sus lanzas..., se recrean en el miedo de las pobres gentes, disfrutando del poder que les confieren sus armas. Gonzalo se da cuenta de que te mantienes al margen, y te explica que es necesario intimidar y asustar a los asnos, como él los llama, para que ni siquiera se les pase por la cabeza enfrentarse a su señor. Cuando llegas al castillo, agradeces no tener que volver a acompañar a Gonzalo al pueblo al menos en un mes, cuando te llegue nuevamente el turno. Poco después, charlando con un soldado, te enteras del mal trago que tuvo que pasar don Pedro cuando se enteró del asesinato de su hijo. Se lo encontraron cerca de una cueva que hay en la sierra, que llaman la Cueva de los Murciélagos. El duro golpe sufrido por el conde le endureció aún más el corazón. Cogió a tres campesinos, los torturó para que le dijeran el nombre del culpable del asesinato de su hijo y los encerró en las mazmorras. Al no hallar respuesta, en un arrebato de ira mandó ahorcar a uno de ellos, pero no le ha servido de nada, pues parece ser que en realidad los campesinos que encerró no saben quién ha perpetrado el crimen.

El séptimo día desde tu llegada, tras recibir tu paga (añade 75 maravedíes a tu bolsa si tu posición social es burgués, 36 si es villano o campesino) te encuentras haciendo la ronda por el exterior de la muralla, cuando ves desde lejos a Héctor, que da órdenes a cuatro de sus hombres. Éstos bajan al pueblo y regresan instantes después llevando a rastras a una persona. Te diriges a la puerta disimuladamente para averiguar de quién se trata.

Pasa al 37.

3

— Porque el muy hideputa tenía la daga de don Fernando en su casa — te dice uno —. Gregorio el sepulturero se la vio cuando fue a comprarle unos nabos y avisó al capitán.

Si las preguntas quién de ellos encontró el cuerpo de Fernando, pasa al 27 si trabajas como soldado en el castillo. Si no, haz una tirada de Elocuencia (o, si lo prefieres, una tirada de Mando en caso de que seas noble). Si tienes éxito, pasa al 27; si fallas, pasa al 32.

Si no quieres preguntar nada más, pasa al 44.

4

— Ah, ¿no? — contestas —. ¿Y esto que es? — añades, enseñándole el anillo que has encontrado en su casa.

El miedo se apodera de Gregorio, que mira el anillo como extasiado. Segundos después, sin pensárselo dos veces, alza su pico y se lanza hacia ti. Pero ya esperabas esa reacción.

Pasa al 34.

5

La galería avanza zigzagueando durante un centenar de varas hasta desembocar en un enorme pozo. Del fondo emana un hedor insoportable; tanto es así que te ves obligado a cubrirte la nariz para no vomitar. Alumbras su interior y quedas paralizado al ver miles de huesos y restos humanos amontonados por toda su extensión. Retrocedes asqueado. Ahora tienes el convencimiento de que esta cueva es el hogar de una bestia antropófaga.

Haz una tirada de Templanza; si fallas, te invade un miedo atroz: mientras estés dentro de la cueva, tienes un penalizador de -10% a todas tus tiradas de competencias.

Retrocedes hasta la cámara anterior (pasa al 83).

6

Gregorio vive en una cabaña al lado del cementerio, construido tras un amplio recodo a los pies de la sierra. Cuando llegas al lugar, ves que el Camposanto no se encuentra ni siquiera vallado. Un tipo alto, delgado, de piel morena y oscuros cabellos está cavando una fosa cerca de unas tumbas.

Si te aproximas a él, pasa al 64.

Si quieres echar antes un vistazo dentro de su cabaña, pasa al 95.

7

Cuando a duras penas consigues levantarte del suelo y ponerte en pie, descubres que tu bolsa de dinero ha desaparecido. Te la deben haber robado los soldados mientras forcejeabas con ellos. Dándola por perdida, pues ni siquiera te atreves a mirar atrás, te encaminas hacia el pueblo. Allí te encuentras a Tobías, que al enterarse de lo sucedido te ayuda a caminar hasta su casa y le ordena a su mujer que te cure las heridas.

Haz una tirada de curación natural (consulta la pág. 111) y suma el resultado a tus Puntos de Vida. A continuación, haz una tirada de Medicina por la mujer de Tobías (por desgracia, sólo tiene un 25%); si fallas la tirada de medicina, tira 1D4 y resta el resultado a tus Puntos de Vida.

Agradecido, una mañana le dices a Tobías que cuando regrese de trabajar las tierras del conde le acompañarás a su pequeña parcela para echarle una mano con las labores del campo.

Llegado el mediodía, mientras aguardas a la familia en el establo, oyes unos gritos que se acercan. Sales para ver qué ocurre y, para tu sorpresa, a sólo unos metros, ves que Tobías, su mujer y sus hijos forcejean con tres soldados, mientras un cuarto sale de la casa con una daga. Éstos resuelven el conflicto rápidamente

con tremendos golpes que hacen doblarse a los campesinos, sin importarles que se trate de una mujer y unos niños. Acto seguido propinan un doloroso puntapié en el estómago a Tobías y se lo llevan arrastrando.

•Te acercas para socorrer a su familia.

—¡Por favor! —solloza la mujer, con los labios ensangrentados por los golpes—. ¡Ayuda a mi marido!

Le pides que se calme y que te cuente qué ha pasado.

—Se lo llevan preso acusado de matar a Fernando, el hijo del conde. ¡Pero él no ha hecho nada! —grita, rompiendo a llorar desconsoladamente. Intentas calmarla de nuevo para preguntarle el porqué de la acusación—. Han encontrado en nuestra casa una daga que pertenecía a Fernando —te explica—, ¡pero no sabemos cómo ha llegado hasta allí! ¡Dios mío, ayúdanos! —se lamenta.

Sabes que ni Gonzalo ni don Pedro tendrán contemplaciones con Tobías. Lo ahorcarán casi con total seguridad. Te ves en la obligación de ayudar a este pobre hombre que tan bien te ha tratado.

Pasa al 127.

8

Saludas al mozo mientras te diriges hacia él. Éste te devuelve el saludo, y viendo que deseas preguntarle algo, deja lo que está haciendo y se levanta. Le dices que acabas de llegar a Zuheros y que quieres entrar al servicio del señor del castillo, pero que antes te gustaría saber la opinión que le merece como criado suyo. El semblante del mozo cambia repentinamente. Se niega a contarte nada, evidentemente por miedo.

Puedes ofrecerle unas monedas para ver si así se le suelta la lengua. Para ello, elige cuántas monedas le vas a ofrecer y haz una tirada de Comerciar. Si tienes éxito, pasa al 28; si fallas, pasa al 72.

Si no quieres hacerlo, tal vez prefieras ir en busca de la muchacha, si no lo has hecho ya (pasa al 63), o dirigirte a la torre del homenaje (pasa al 35).

9

Consigues sobreponerte al miedo que te provoca la idea de cometer un acto tan deplorable pensando que lo haces por una buena causa. Ahora sólo te queda decidir cuál de las losas levantarás, la de la izquierda (pasa al 21) o la de la derecha (pasa al 101).

10

Llevas ya una semana viviendo en el castillo de don Pedro. Para demostrar tu buena disposición y asegurarte un futuro estable, decidiste restaurar todas las secciones de la muralla que presentaban peligro de ruina. Aunque te hubiera gustado contar con una buena cuadrilla, te abstuviste de echar mano de los campesinos; bastante rencor hay ya como para que encima les obligues a trabajar reparando la fortaleza de un señor al que odian. Has ido conociendo a todos los criados y los soldados y no te ha costado demasiado integrarte. Al final de la semana, Gonzalo te entrega unos maravedíes como pago por tus servicios (*divide entre dos tu porcentaje de Artesanía para averiguar cuántos maravedíes has ganado*).

Estás tranquilamente sentado en tu taller, reparando una cuba de madera, cuando ves correr a algunos criados. Le preguntas a uno de ellos qué ocurre y te dice que traen a un campesino preso al castillo. Dejas lo que estás haciendo y te acercas a curiosar.

Pasa al 37.

11

Terminas con la vida de Gregorio. Entonces reparas en tu error. A pesar de tus sospechas, no puedes asegurar que él matara a Fernando. No obstante, tu única oportunidad de salvar a Tobías es intentar convencer a don Pedro de que Gregorio es el verdadero culpable.

Si tienes el anillo de Fernando, pasa al 82; si no lo tienes, pasa al 106.

12

La criada se huele algo extraño y no suelta prenda. Se limita a decirte que su señor es virtuoso y de moral intachable, lo cual es evidentemente falso.

Si aún no has hablado con el mozo, puedes hacerlo ahora (pasa al 8).

Si prefieres dirigirte a la torre del homenaje, pasa al 35.

13

El pasillo termina bruscamente en un escalón de unas cinco varas de altura. Si quieres avanzar tendrás que descenderlo.

Haz una tirada de Trepár. Si tienes éxito, llegas al otro lado sano y salvo, pero si no, sufres una caída desde una altura de 5 varas (consulta la pág. 102 para saber los efectos de una caída). Pasa al 39 en ambos casos.

Si lo prefieres, puedes dar la vuelta y volver al 20.

14

No puedes hacerlo. Es un pecado demasiado grave, y además tiembles sólo con la idea de contemplar los cuerpos en descomposición que hay bajo las losas. Temiendo que la imagen del santo te señale de un momento a otro con un dedo acusador por tus blasfemos pensamientos, abandonas la capilla a toda prisa. No piensas volver a entrar ahí.

Pasa al 44.

15

Te resistes con todas tus fuerzas al efecto aturdidor que provoca en ti el aullido. La criatura, al ver que no has quedado afectado, corre hacia ti dispuesta a hacerte frente. Sacas tu arma y te dispones a luchar.

Pasa al 24.

16

—No nos vendría mal un artesano —dice Gonzalo—. Bien, dirigirás las reparaciones que se lleven a cabo en el castillo, pero antes, para asegurarnos de que eres bueno en tu trabajo, tendrás que ofrecernos una prueba de tu valía. En los establos hay algunas ruedas de carro rotas. Si las arreglas de manera satisfactoria, pasarás la prueba. Francisco —llama al soldado que hay junto a la entrada—, acompaña al almacén para que coja todas las herramientas que necesite.

Acto seguido, el soldado te conduce hasta un edificio donde se guardan multitud de utensilios. En un rincón de la habitación hay algunos de carpintero. Bajo la atenta mirada del soldado, tomas aquéllos que juzgas necesarios para desempeñar tu tarea, y seguidamente eres conducido al establo. El soldado ordena al mozo que allí se encuentra que saque fuera las ruedas estropeadas. Éste cumple la orden en un santiamén. De las tres ruedas, una no tiene arreglo, pero las otras dos aún podrían repararse. Te pones manos a la obra enseguida.

Fabula 1: Spetus Despertilionum

Haz una tirada de Artesanía. Si has elegido la especialidad de carpintería, tienes un bonificador de +25% a esta tirada de competencia. Si tienes éxito, pasa al 33; si no, pasa al 22.

17

Pero lo más curioso es que nada de esto ha sido esculpido; las originales formas adoptadas por las rocas son obra de la propia naturaleza, lo cual resulta aún más sorprendente si cabe, pues la mayoría de ellas recuerdan a formas creadas por la mano del hombre.

Pasa al 39.

18

Se accede a las mazmorras a través de un edificio adosado a la muralla. Un soldado hace guardia en su interior, junto a la trampilla que conduce al sótano donde están encerrados los reos.

Si eres soldado, puedes pasar sin problemas, alegando un cambio de turno. Pasa al 29.

Si eres noble, puedes intentar imponerte al soldado. En ese caso debes hacer una tirada de Mando. Si tienes éxito, pasa al 29; si fallas, pasa al 128.

Como alternativa, puedes intentar sobornar al soldado para que te permita pasar. Haz una tirada de Comerciar y elige la cantidad de maravedíes que ofrecerás al soldado. Si tienes éxito, pasa al 61; de lo contrario, pasa al 124.

19

Por fin sales del bosque. Multitud de montañas se recortan frente a ti. A lo lejos, en la pared de una gran montaña y situada tras un pequeño promontorio rocoso, divisas la abertura que debe dar paso a la Cueva de los Murciélagos.

Si has visto el cadáver de Fernando, o si el soldado que lo encontró accedió a hablar contigo, pasa al 57.

De lo contrario, pasa al 119.

20

El pasillo se ensancha, formando una pequeña cámara con una gran piedra central en forma de estrella. Avanzas con cuidado, pues hay estalactitas que llegan hasta tu altura, y otras se unen con las estalagmitas formando delgadas columnas.

Un pasillo conduce hacia el sur (pasa al 83) y otro viene desde el este (pasa al 13).

21

Intentas levantar la losa sirviéndote de la argolla, pero es demasiado pesada.

Haz una tirada de Fuerza x2. Si tienes éxito, pasa al 115; si fallas, pasa al 87.

22

A pesar de poner todo tu empeño en ello, al sentirte observado tus nervios te traicionan. No has conseguido reparar ninguna de las ruedas. El soldado llama a Gonzalo, que acude en persona.

—¿Y dices que eres artesano? —pregunta con tono sarcástico—. Azotadlo y echadlo de aquí —le ordena al soldado.

Éste te apunta inmediatamente con la lanza, clavándote ligeramente su punta para que eches a andar. Sería un suicidio ofrecer

resistencia dentro de un castillo rodeado de soldados; no te queda otra que soportar el castigo.

Pasa al 88.

23

Intentas demostrarle tu buena fe, diciéndole que tienes entendido que existen problemas por aquí y que te gustaría ayudar. El soldado por fin se relaja y consiente en hablarte.

—Sí —confirma—, las cosas no van bien. Hace tiempo el castillo de Zuheros era propiedad del Concejo de Córdoba, pero el rey se lo donó a la casa de Aguilar. La gente del lugar no se lo tomó nada bien. Cuando llegó el señor don Pedro aumentó el impuesto por usar los hornos del castillo y sus molinos, y encargó nuevas tareas a los campesinos: abastecer el castillo de víveres y de leña, hacer reparaciones en las murallas, trabajar sus tierras... No es que las cosas fueran muy diferentes cuando el castillo pertenecía al Concejo, pero ahora, además de las horas de más que deben dedicar al señor, se han encontrado con que ni siquiera pueden quejarse, pues él es el único juez en sus dominios. En cambio, yo no me puedo quejar; antes el Concejo me pagaba un sueldo de alguacil, ahora he pasado a ser soldado del nuevo señor. El problema es que esos estúpidos campesinos asesinaron al hijo de don Pedro y ahora se va a liar la gorda. Día y noche nos manda vigilarlos y a arrestar a todo aquél que muestre el más mínimo indicio de insurrección. Y ya has visto el resultado —añade, señalando al ahorcado a unos metros de vosotros.

Agradeces la información al soldado y te dispones a entrar en el castillo.

Puedes dirigirte a la torre del homenaje y avisar al capitán (pasa al 35).

También puedes darte un paseo por el patio de armas (pasa al 76).

24

La criatura actúa efectuando un ataque y una parada cada asalto de combate.

Características de la Criatura

FUE:	15	RR:	0%
AGI:	25	IRR:	100%
HAB:	10		
RES:	15		
PER:	25		
COM:	10		
CUL:	5		

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 45% (1D6+1D4).

Si vences, pasa al 111.

25

Cuando entras por la puerta, el capitán Héctor se te acerca con cara de pocos amigos.

—¿Dónde has estado? —pregunta enfurecido—. ¿Por qué no obedeciste la orden de don Pedro de despejar la entrada al castillo?

Tendrás que mentirle para evitar problemas. Haz una confrontación de tiradas entre tu Elocuencia y la Empatía de Héctor (su porcentaje es 35%). Si ganas, pasa al 53; si pierdes, pasa al 94.

26

Lázaro es muy bueno, pero tu última flecha es la que más se acerca al centro de la diana. Todos los presentes quedan impresionados con tu demostración de puntería. Don Pedro, que parece haber disfrutado de la competición, te pide que te acerques y te ofrece su anillo de oro para que lo beses. Eso significa que pasas a ser su súbdito.

—Desde ahora eres nuestro nuevo cazador —te dice Gonzalo—. Te instalarás en la casa de Lázaro. En cuanto a ti —se dirige al otro cazador—, has demostrado ser indigno de la confianza de nuestro señor. Azotadle y encerradle en las mazmorras —ordena a los soldados.

Nadie se atreve a protestar las órdenes de Gonzalo, pues saben que correrían la misma suerte que Lázaro. Éste se resiste, pero es reducido en un santiamén a golpe de puño y acaba sangrando y con el tabique nasal fracturado.

—¡Me las pagarás, hideputa! —te grita mientras se lo llevan a rastras.

Pasa al 50.

27

Te informan de que fue Francisco quien encontró el cuerpo. Por su descripción parece el soldado que estaba en la puerta de la torre del homenaje cuando entraste por primera vez. Te diriges entonces a la puerta de entrada al castillo, donde está haciendo guardia. Cuando pides que te cuente cómo encontró el cuerpo, comienza a ponerse nervioso.

—Tenía el día libre y salí a pasear por el campo —arguye—. Fue entonces cuando lo encontré.

Hipnotizado por el recuerdo, su rostro se torna pálido, y parece como si le fuera a subir una arcada en cualquier momento.

Haz una tirada de Empatía. Si tienes éxito, pasa al 56; si fallas, pasa al 97.

28

Si le ofreciste 30 monedas o más, el muchacho comienza a hablar. Si le ofreciste menos, el muchacho te dice que no hablará por menos de 30 monedas.

Si le das el dinero, pasa al 89.

Si no, aún puedes ir en busca de la muchacha, si no lo has hecho antes (pasa al 63), o dirigirte a la torre del homenaje (pasa al 35).

29

Coges una antorcha encendida que está apoyada en la pared mediante un soporte metálico y te dispones a descender por las escaleras a las que da paso la trampilla. Comienzas a oler a humedad y a podredumbre conforme descienes los peldaños. Llegas a un pasillo en el que se abren seis puertas de madera gruesa practicadas en la roca, tres a cada lado. Cada una está protegida por un fuerte candado. Una pequeña abertura a la altura de la vista permite a duras penas ver el interior de las celdas, o al menos lo poco que ilumina la antorcha. En una de ellas te parece ver un cuerpo inmóvil tirado en el suelo. Llamas a Tobías, pero no se mueve. Oyes una voz procedente de la celda de al lado. Cuando te asomas a la abertura ves a tu amigo Tobías, que se arrastra por el suelo, implorándote que le saques de allí. Le deben haber partido las piernas. Intentas tranquilizarle diciéndole que estás haciendo

lo posible por encontrar al verdadero culpable de la muerte de Francisco, pero que necesitas su ayuda. Le dices que sospechas de Gregorio, el sepulturero, y le pides que te cuente al detalle todo lo que ocurrió cuando fue a su casa. Tobías se toma un tiempo para ordenar sus recuerdos y te contesta, balbuciendo debido al dolor:

—Llegó ayer por la tarde. Me extrañó un poco, porque nunca antes me había comprado nada, pero pensé que se había enterado de mi buena cosecha de nabos de este año. Entró conmigo en la casa y me pidió que le enseñara algunos. Le pedí que esperara un momento mientras iba a por ellos, se los traje, me pagó una docena para probarlos y se fue, diciendo que si le gustaban volvería para comprarme más.

Le preguntas si había alguien más en la casa.

—No —contesta—, mi mujer y mis hijos estaban con la mujer de Pelayo, nuestro vecino, que ha tenido un bebé. Va a visitarla casi todas las tardes por si necesita algo.

Para ti está claro lo que ocurrió: mientras Tobías iba a por los nabos, Gregorio aprovechó para esconder la daga en algún lugar de su casa. Se lo dices a Tobías y se muestra de acuerdo con tu teoría. Te despides de él, prometiéndole que le sacarás de allí.

Pasa al 44.

30

Recordando lo que te dijo Gregorio, buscas en la pared oriental de la cámara y das con la roca que cubre el pasadizo donde se esconde la mujer. Te ves obligado a inclinarte, ya que el techo del pasadizo es muy bajo. Ascendes durante un rato hasta que percibes una luz titilante tras un recodo, producida por un fuego. Al doblarlo, entras en una pequeña caverna. El fuego procede de una fogata al fondo, al lado de la cual se sienta una mujer que, alertada por la claridad de tu antorcha, se mantiene expectante. Es tal como te la describió Gregorio. Tras ella puedes entrever un cadáver yacente al que le faltan los brazos, y cerca de él, una espada de bella manufactura está apoyada contra la pared. Al verte, la mujer se levanta y emite un gruñido. No eres la persona que esperaba. Entonces te das cuenta de que tiene la boca cubierta de sangre. Te quedas boquiabierto cuando comienza a transformarse en una peluda bestia bípeda.

Haz una tirada de Leyendas.

Si tu nacionalidad no es la del reino de Granada, tienes un penalizador de -25%.

Si has visto el cadáver de Fernando, o si el soldado que acompañó a Fernando te ha contado lo que vio, añade un bonificador de +10%.

Por último, si has rastreado con éxito las huellas de la criatura, añade un bonificador de +15%.

Si tienes éxito, pasa al 45; si no, pasa al 67.

31

Examinas cuidadosamente la pata y descubres fácilmente la zona afectada, marcada por una ligera hinchazón. Por suerte para el animal (y para su dueño), no parece que haya rotura de hueso. Aplicas una cataplasma hecha con sustancias que sirven para bajar la inflamación y la cubres con vendas. Después vuelves a la torre del homenaje en compañía del soldado para informar a don Pedro de la operación realizada, y le adviertes que el animal debe guardar reposo durante una semana, pasada la cual se le podrá retirar el vendaje y podrá volver a cabalgar. Por primera vez ves a don Pedro algo más animado.

Fabula I: Spetus Despertilionum

—Excelente — exclama Gonzalo —. ¿Qué pago quieres por tus servicios?

Aprovechando la ocasión, pides que se te aloje durante una semana y que se te proporcione comida; así podrás vigilar cómo evoluciona la herida. Tanto a Gonzalo como a don Pedro les parece una idea estupenda.

—Puedes alojarte en la cabaña de Esteban, que está cerca del bosque; él no la necesitará durante algún tiempo — te indica Gonzalo con cierto sarcasmo. Te preguntas qué ha querido decir, pero estás contento con el pago y se lo agradeces.

Pasa al 85.

32

—Nosotros no sabemos nada — te dice uno de ellos.

Parece que no vas a poder sacar nada en claro de estos holgazanes. Te miran molestos, deseando que te alejes. Es mejor que te vayas.

Pasa al 44.

33

Con tus arreglos, las ruedas quedan perfectas y pueden volver a ser utilizadas. Coges ambas y te diriges de vuelta a la torre del homenaje en compañía del soldado. Una vez en el salón, se las muestras a Gonzalo y a don Pedro.

—Muy bien — exclama Gonzalo, satisfecho —, no nos mentías. Eres un buen artesano. Desde ahora pasas a ser siervo del señor don Pedro, lo que significa que deberás obedecerle y rendirle pleitesía.

Don Pedro alarga la mano, dejando ver un magnífico anillo de oro, con la intención de que lo beses. Te acercas prudentemente y pones tus labios sobre él. Don Pedro retira la mano y hace un ademán para que te alejes.

—Como te dije — continúa Gonzalo —, dirigirás toda reparación que se lleve a cabo en el castillo. Puedes disponer siempre de cuantos hombres necesites; si es necesario, sacaremos de sus casas a los campesinos. Dormirás con los criados, que mañana te ayudarán a construir un pequeño taller. ¿Entendido?

Asientes con una reverencia y te retiras, contento por haber encontrado trabajo.

Pasa al 10.

34

Gregorio te ataca con su pico. Resuelve el combate teniendo en cuenta las reglas de la *Pars IV: De Re Militari*. Tu adversario actúa atacando y parando cada asalto.

Características de Gregorio

FUE:	12	RR:	40%
AGI:	10	IRR:	60%
HAB:	12		
RES:	16		
PER:	18		
COM:	10		
CUL:	8		

Protección: Carece.

Armas: Pico 35% (1D8).

Cuando le hayas causado 8 puntos de daño o más, pasa al 109.

Si le has matado, pasa al 11.

35

Estás frente a una gran torre rectangular de tres plantas, cuya puerta es custodiada por un soldado con indumentaria idéntica a la del de la puerta de entrada al castillo. Le pides que avise a su capitán. Éste llama a voces a un soldado que se encuentra en el interior de la torre y le transmite tu petición. Al poco, aparece en el umbral un hombre alto y fuerte, moreno, calvo y de barba rala, que viste gambesón reforzado y capá de color rojo oscuro. A diferencia de los demás soldados, no lleva casco, pero sí una espada al cinto.

—¿Quién eres y qué deseas? — te pregunta con una voz grave y potente, típica de un militar.

Te presentas y le informas de tu intención de ponerte al servicio del señor del castillo.

Si eres noble, pasa al 132.

Si no eres noble, pasa al 51.

Si no eres noble pero eres alguacil, almogávar, bandido, pardo o pirata, pasa al 125.

36

Tus compañeros te saludan efusivamente. Habláis durante un rato sobre lo ocurrido en el día de hoy y la ejecución que tendrá lugar esa noche, aprovechando la llegada de la poderosa familia del conde don Pedro.

—Ha pospuesto la ejecución para quedar bien delante de sus parientes — comenta uno de los soldados —, para demostrarles que domina Zuheros con mano de hierro. He oído que en otros pueblos de la sierra los campesinos han tomado las armas y han llegado a plantarle cara a su señor.

—Bah — exclama otro —, éstos no llegarán a eso, sobre todo después de esta noche.

Aprovechas el tema de conversación para indagar sobre el asunto del asesinato de Fernando.

Si les preguntas quién de ellos encontró el cuerpo de Fernando, pasa al 27.

Si les preguntas cómo saben que Tobías es el culpable, pasa al 3.

37

Se te cae el alma al suelo cuando ves a Tobías siendo arrastrado por los soldados camino arriba. Esos brutos deben haberle dado una paliza, ya que no ofrece ninguna resistencia y parece incapaz de caminar por sí solo. Su mujer y sus hijos, así como varios campesinos, van detrás de ellos, increpando a los soldados. Corres al encuentro de la mujer para que te explique qué ha pasado.

—¡Por favor! — solloza —. ¡Ayuda a mi marido! Se lo llevan preso acusado de matar a Fernando, el hijo del conde. ¡Pero él no ha hecho nada! — grita, rompiendo a llorar desconsoladamente. Le preguntas el porqué de la acusación —. Han encontrado en nuestra casa una daga que pertenecía a Fernando — te explica —, ¡pero no sabemos cómo ha llegado hasta allí, debes creerme! ¡Dios mío, ayúdanos! — se lamenta, agarrándose a tus ropas.

Sabes que ni Gonzalo ni don Pedro tendrán contemplaciones con Tobías. Lo ahorcarán casi con total seguridad. Te ves en la obligación de ayudar a este pobre hombre que tan bien te ha tratado.

Pasa al 127.

38

Éste es el equipo de que disponen. Si deseas comprar algo, págalo haciendo los ajustes correspondientes en tu bolsa y apunta lo que compres en tu hoja de personaje.

Cuchillo (3 maravedíes)

Cayado (3 maravedíes)

Ropa gruesa (216 maravedíes)

10 varas de cuerda (20 maravedíes)

3 antorchas (3 maravedíes)

Yesquero (6 maravedíes)

Manta (36 maravedíes)

Saco (6 maravedíes)

Cuando termines de hacer tus compras, vuelve al 74.

39

Estás en la entrada de la cueva, que forma una gran cámara irregular con extrañas formas. El suelo, salpicado por un ejército de estalagmitas, desciende en una pronunciada pendiente conforme se adentra en la cueva. Más allá, al final de la pendiente, se abren dos estrechos pasillos, uno de los cuales continúa de frente y el otro en dirección nordeste.

Si continúas de frente, pasa al 83.

Si caminas en dirección nordeste, pasa al 117.

También puedes salir de la cueva y regresar al pueblo. Si lo haces, réstate una antorcha (bórrala de tu hoja de personaje) y pasa al 74.

40

Presionas al soldado para que hable, pero no resultas nada convincente.

—Forastero, no estoy para perder el tiempo contigo —replica, malhumorado—. Si quieres pasar, adelante, y si no, puedes irte con viento fresco.

Resuelves que es prudente dejarle en paz.

Ahora puedes dirigirte a la torre del homenaje (*pasa al 35*).

Si lo prefieres, también puedes darte un paseo por el patio de armas (*pasa al 76*).

41

La familia de Tobías se alegra de tenerte entre ellos, ya que, aunque eres una boca más que llenar, también representas buena mano de obra, de manera que, además de trabajar las tierras del señor, echas una mano en la pequeña parcela que tiene Tobías. Te acostumbras pronto a la monótona vida de campesino, levantándote temprano para ir a trabajar, regresando a casa para tomar el almuerzo, volviendo de nuevo al trabajo en las tierras de tu anfitrión y terminando la jornada con una cena. Tras una semana, empiezas a sentir las molestias propias de la gente que comienza a trabajar duramente en el campo, pero estás feliz por la relativa estabilidad que has conseguido.

Un día, al regresar para almorzar, no encuentras a nadie en casa. Extrañado, preguntas a un anciano vecino llamado Raimundo y te dice que los soldados del conde se acaban de llevar preso a Tobías. Miras a lo lejos y ves a un grupo de gente subiendo

el camino que conduce al castillo. Allí te diriges inmediatamente.

Pasa al 37.

42

La imagen muestra un hombre de mediana edad y barba canosa, sosteniendo unas llaves en su mano derecha. Eso lo identifica como San Pedro, Padre de la Iglesia. Tal vez la devoción del conde por San Pedro se deba simplemente a su nombre.

Vuelve al 84.

43

Cierto es que de nada serviría iniciar un complicado ritual de cortejo con esta muchacha, pero enseguida entiendes que no le ha gustado nada eso de “pequeña zorrita”, sobre todo a juzgar por el sonoro guantazo que te ha soltado en cuanto te has acercado a ella. Mejor será desistir antes de que la cosa vaya a peor.

Si no has hablado aún con el mozo, puedes hacerlo ahora (*pasa al 8*).

También puedes dirigirte a la torre del homenaje (*pasa al 35*).

44

Estás en el patio de armas. Puedes hacer varias cosas:

Intentar ver a Tobías (*pasa al 18*).

Indagar entre los soldados (*pasa al 68*).

Ir a la capilla donde está enterrado Fernando (*pasa al 84*).

Si prefieres hacer otra cosa, pasa al 74.

45

Entonces recuerdas una leyenda que habla de una criatura que se alimenta de cadáveres y tiene la capacidad de convertirse en mujer. ¡Esta criatura es un gul! La leyenda también dice que con su aullido es capaz de hacer abortar a las mujeres y de causar una gran conmoción en todo aquél que lo oye. Rápidamente, arrojas al suelo la antorcha y te tapas los oídos. Ves cómo la criatura alza el hocico emitiendo un sonoro aullido, pero por suerte no lo oyes. Seguidamente te acercas a ella y te dispones a luchar.

Pasa al 24.

46

Señalas las tumbas y le preguntas por qué las ha abierto. Notas que comienza a sentirse incómodo, pero te contesta con convicción:

—Las abro de vez en cuando para comprobar el estado de los ataúdes. A veces la madera se echa a perder por la humedad, se parte y la caja se llena de tierra.

Haz una tirada de Empatía. Si tienes éxito, pasa al 112; si fallas, vuelve al 118.

47

Fijas tu atención en dos de los criados: un mozo que limpia sillas y arreos de monta en las cuadras (*pasa al 8*) y una muchacha que acaba de salir de la torre del homenaje y se dirige a la cocina (*pasa al 63*).

48

Gregorio no puede soportar más el dolor; te implora clemencia y jura que te lo dirá todo si dejas de hacerle daño. Le das un respiro para que hable.

— Todo empezó hace dos meses — comienza a decir, balbuciendo entre lloriqueos —. Estaba en mi cabaña cuando vi que alguien merodeaba por el cementerio. Salí para ver quién era y me encontré con una mujer muy hermosa. Me propuso que desenterrara un muerto cada día y se lo llevara a la Cueva de los Murciélagos. Al principio me sorprendió aquel negocio tan macabro; pensé que no era más que una chiflada y estuve a punto de mandarla a tomar viento, pero entonces sacó una bolsa llena de dinero y me dijo que me entregaría otro tesoro como ése por cada cadáver que le llevara. No pude resistirme. Cada día desenterraba un cadáver y se lo llevaba, y ella siempre cumplía su promesa. Pero poco a poco el cementerio se fue quedando sin cadáveres. Cuando le dije que quedaban pocos, me dijo que le llevara uno cada tres días. Así lo hice hasta que anteayer, cuando le llevé el último, me dio un anillo de oro y una daga de plata, y me dijo que acusara a uno de los vecinos de la muerte de Fernando escondiéndola en su casa y avisando a los soldados. Yo ya sospechaba que había sido ella quien había matado al hijo del conde.

Le preguntas por qué quiere inculpar a un campesino del asesinato.

— No lo sé — asegura Gregorio —, supongo que al ver que se le están terminando los cadáveres, quiere que le “fabrique” más... el anillo también es para inculpar a otro vecino una vez que Tobías haya sido ejecutado.

Si aún no tienes el anillo de oro, Gregorio te confiesa que lo guarda en su cabaña y vas a buscarlo (apúntalo en tu hoja de personaje si no lo tenías).

— ¿Cómo puedo encontrar a esa mujer? — inquieres.

— Al entrar en la cueva — te explica —, debes torcer a la derecha hasta llegar a una pequeña cámara con una roca en forma de estrella. En la pared derecha hay un pasadizo cubierto por una gran piedra. Si lo sigues, llegarás a su guarida.

Dejas a Gregorio atado al árbol y te diriges a la cueva, en busca de la mujer.

Cuando llegues a la cámara descrita por Gregorio, suma 10 al número de sección en que te encuentres y pasa a la sección correspondiente.

Pasa al 66.

49

Tanto Gonzalo como don Pedro han quedado impresionados con tu actuación. Don Pedro susurra unas palabras inaudibles al oído de su mayordomo.

— Bravo — te felicita —, mi señor don Pedro ha disfrutado mucho y quiere que actúes para él la semana que viene en un banquete que tendrá lugar en el castillo. Hasta que llegue el momento, actuarás para él cada noche. Mientras tanto, puedes dormir con los criados.

Te retiras agradecido y pletórico por tu impecable actuación.

Pasa al 71.

50

La cabaña de Lázaro, aunque pequeña y maloliente, no está tan mal una vez que te acostumbras. Al principio los perros te extra-

ñan, pero poco a poco te vas haciendo con su confianza hasta que, pasada una semana, prácticamente ya se han acostumbrado a ti. Te entretienes estos días fabricando flechas de las ramas que recoges en tus incursiones al bosque, donde además de intentar cazar algún ave o liebre para don Pedro (amén de alguna para ti, que para eso eres quien las caza) paseas a los perros y compruebas lo bien entrenados que están.

Haz una tirada de Artesanía. Si la pasas, has conseguido fabricar 2D10 flechas en este tiempo.

Un día mientras regresas del castillo, a donde acudes para dejar a la cocinera las tres liebres que habías cazado el día anterior y para que Gonzalo te pague por tus servicios (*divide entre dos tu porcentaje de Rastrear para saber cuántos maravedíes has ganado*), ves un grupo de gente que asciende el camino en medio de un tumulto. Te acercas para ver de qué se trata.

Pasa al 37.

51

— Bien — exclama el capitán —, esto es cosa de Gonzalo. Acompáñame.

Sigues al capitán hacia el interior de la torre. El lugar está oscuro debido a que carece de ventanas, aunque tus ojos se acostumbran fácilmente a la falta de iluminación. Te encuentras en un salón rectangular cuyas paredes están cubiertas de bonitos tapices. Al fondo hay una gran silla ricamente ornamentada que hace las veces de trono, donde se sienta un hombre de pelo entrecano pero de regio porte y vestido con ropas de calidad, que apoya su codo en el brazo de la silla y te observa como si fueras un insecto insignificante. A su lado, de pie, se encuentra un individuo de edad similar, de escasa barba y largo bigote, también ricamente ataviado, pero no tanto como el otro. A ambos lados de la sala hay sendas mesas de madera con un candelabro como único adorno.

— Este hombre solicita ponerse a vuestro servicio, señor — dice el capitán, cuyo tono enérgico ha pasado a ser de sumo respeto y deferencia, y te deja solo ante ellos.

— Acércate — dice el hombre del bigote. Ése debe de ser el hombre al que el capitán se refirió como Gonzalo. Seguramente se trata del mayordomo del castillo.

Obedeces al instante y te acercas a una distancia prudencial. El conde se limita a escuchar, apoyado en su silla, como si no tuviera el más mínimo interés en ti.

— Dinos — inquiera Gonzalo —, ¿qué sabes hacer?

Si eres artesano, pasa al 16.

Si eres bufón, cómico o juglar, pasa al 122.

Si eres cazador y llevas un arco, pasa al 65.

Si eres barbero-cirujano, curandero o médico, pasa al 129.

Si tienes una profesión distinta a las anteriores, pasa al 92.

52

— Tienes razón — dices —, no tengo pruebas. Pero estoy convencido de que tú eres el culpable de todo. Y tarde o temprano daré con la prueba que te inculpe.

— Bah — exclama Gregorio —. Haz lo que quieras. Pierdes el tiempo.

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

Después de esto, decides volver a la cabaña de Gregorio para registrarla, pues estás convencido de que oculta algo. *Pasa al 95 (si ya has hecho la tirada de Descubrir que se pide en esa sección, puedes repetirla, pero esta vez con un bonificador de +25%).*

53

Le dices que perseguiste a los campesinos camino abajo hasta sus casas, pero que una vez allí te viste solo, se reagruparon y te persiguieron, y no tuviste más remedio que huir hacia el bosque; cuando viste el camino despejado, volviste al castillo. Héctor se traga la historia.

— Sé más prudente la próxima vez — te amonesta —. Esos campesinos son más traicioneros de lo que parecen. Tómate libre el resto del día, pero asegúrate de estar en tu puesto al anochecer. El conde ha sido demasiado insensato al convocar a todo el pueblo para que presencie la ejecución de ese campesino, y temo por la seguridad del castillo.

Pasa al 44.

54

Le dices que eres un nuevo siervo que ha entrado al servicio del señor del castillo y que por boca de los campesinos has oído que es un señor cruel. Le preguntas si es así.

Si eres burgués o noble, primero tendrás que convencer a la criada de que eres de su misma condición. Haz una tirada de confrontación entre tu puntuación combinada de Disfrazarse o de Elocuencia (es decir, la más baja de las dos) y su porcentaje de Empatía (que es 30%). Si tienes éxito, pasa al 89; si no, pasa al 12.

Si eres villano o campesino, tendrás que intentar que se trague tu mentira. Para ello debes hacer una confrontación entre tu Elocuencia y su Empatía, cuya puntuación es 30%. Si vences la confrontación, pasa al 89; de lo contrario, pasa al 12.

55

Observas con horror cómo la última flecha de Lázaro da casi en el centro. Todo el mundo le alaba entre gritos, y don Pedro se muestra satisfecho de que su siervo se haya mostrado tan competente.

— Ha quedado demostrado quién es el mejor — dice Gonzalo —. Y ahora, ya sabes lo que te espera — te dice con una mueca burlesca.

Los soldados te prenden sin que puedas hacer nada por evitarlo; por otra parte, sería un suicidio intentar escapar. No tienes más remedio que resignarte y recibir el castigo anunciado.

Pasa al 88.

56

Está excesivamente nervioso; sabes que está mintiendo.

Si eres noble, puedes presionarle con una tirada de Mando. Si no, puedes probar a convencerle de que te diga la verdad con una tirada de Elocuencia (con un bonificador de +25% si has sido contratado como soldado).

Si tienes éxito, pasa al 73; si no, pasa al 97.

57

Te dispones a buscar las huellas de alguna gran bestia, como un oso o un lobo, pues piensas que tal vez uno de estos animales fue el que devoró el cuerpo de Fernando.

Haz una tirada de Descubrir. Si tienes éxito, pasa al 133; si no, pasa al 126.

58

Antes de atravesar la puerta, le preguntas al soldado cómo están por ahí las cosas. Asoma a su rostro una mueca de desconfianza, lo cual no es extraño teniendo en cuenta la creciente tensión que se respira estos días, según te contó Tobías.

— Tú mismo lo comprobarás cuando hables con don Pedro — termina diciendo con una sonrisa maliciosa.

¿Intentarás convencer al soldado de que él mismo te explique cuál es la situación? Si así es, debes hacer una tirada de Elocuencia. Si tienes éxito, pasa al 23; si fallas, pasa al 40.

Si por el contrario te olvidas del soldado y te adentras en la fortaleza, puedes hacer dos cosas:

Ir a la torre del homenaje y preguntar por el capitán de la guardia, como te ha dicho el soldado (pasa al 35).

Darte antes un paseo por el patio de armas (pasa al 76).

59

En la losa de la izquierda reza:

*“AQVI YACE DON FERNANDO FERNANDEZ,
HIJO DE DON PEDRO FERNANDEZ, CONDE DE ZVHEROS”*

En la de la derecha reza:

*“AQVI YACE DOÑA VRSVLA ESTEBANEZ,
ESPOSA DE DON PEDRO FERNANDEZ, CONDE DE
ZVHEROS”*

Vuelve al 84.

60

Al tocar la pata del caballo, no tienes suficiente cuidado y le provocas tal dolor que el animal relincha y cocea con su pata sana como si fuera un corcel salvaje. Al hacerlo, se causa aún más daño en la pata herida y queda tendido en el suelo. El soldado avisa inmediatamente a Gonzalo.

— Pero, ¿qué has hecho, desgraciado? — te grita, sin darte tiempo a explicarte —. ¡Pagarás cara tu torpeza! ¡Azotadlo y echadlo de aquí! — ordena al soldado.

Francisco te apunta con su lanza y pronto acuden más soldados para reducirte. Tendrás que resignarte a recibir los azotes, pues sería un suicidio intentar resistirse en un castillo plagado de soldados.

Pasa al 88.

61

Si has prometido 45 o más maravedíes, el soldado te deja pasar, pero te pide que te des prisa. Si has ofrecido una cantidad inferior, te dice que no te permitirá la entrada a menos que le entregues 45 maravedíes.

Si cierras el trato con el soldado, pasa al 29.

Si no, vuelves al patio (pasa al 44).

62

El aullido te deja bastante aturdido. Tambaleándote, echas mano a tu arma mientras la criatura corre hacia ti, dispuesta a darte muerte.

Fabula I: Specus Despertilionum

Durante la lucha, tendrás un penalizador de -50% a todas tus acciones y pierdes la Iniciativa automáticamente cada asalto.

Pasa al 24.

63

Entras en la cocina y encuentras allí a la muchacha, que se dispone a recoger algunos utensilios para lavarlos con el agua de una cuba extraída del pozo. Está sola, pero no se sobresalta cuando requieres su atención, sino que te observa con cierta indiferencia. Sus pequeños ojillos negros y sus dientes desiguales no le confieren un rostro muy agraciado.

Si quieres obtener información de ella tendrás que recurrir a una de las siguientes estrategias:

Intentar convencerla mediante alguna mentira (pasa al 54).

Intentar seducirla para que te cuente alguna confidencia (pasa al 69).

64

Haz una tirada de Descubrir. Si tienes éxito, pasa al 103; si fallas, pasa al 118.

65

—Era obvio —comenta Gonzalo—, por el arco que cuelga de tu espalda. Ya tenemos un cazador que cuida de los perros del señor don Pedro..., pero se me está ocurriendo algo para divertirnos.

Gonzalo musita algo en el oído de don Pedro y éste asiente con una sonrisa.

—Competirás contra nuestro cazador —dice con aire triunfal—. Si eres mejor que él, pasarás al servicio de don Pedro. Si no, serás azotado y expulsado. Francisco —llama al guardia de la entrada—, manda que avisen a Lázaro, y que se traiga su arco.

No sabes qué pretende Gonzalo, pero no tienes más opción que aceptar el desafío. Observas que don Pedro se muestra algo más animado. Es obvio que su mayordomo ha organizado la competición para levantarle la moral.

Al rato aparece Lázaro, un hombre bajito y moreno, con una espesa barba negra que oculta sus labios. Su aspecto es el de un ser hosco y poco sociable, más parecido a un animal que a un hombre. Cuando entra te observa detenidamente como si fueras una presa. Parece estar completamente loco.

—Lázaro —anuncia Gonzalo—, has de saber que este hombre te ha desafiado y, como súbdito de don Pedro, debes defender tu honor ante él —el cazador vuelve a observarte, esta vez con un brillo de furia en su mirada; parece como si fuera a empezar a ladrarte en cualquier momento—. Saldréis al patio y dispararéis tres flechas cada uno a una diana. Aquél que más se acerque al centro ganará y habrá demostrado ser el mejor.

En ese momento, don Pedro se levanta y ordena a todos salir al patio. Allí, unos soldados preparan la diana, mientras otro acude a una de las torres y vuelve con seis flechas, que reparte entre tú y Lázaro. Sitúan la diana a una distancia de unas 25 varas. Mientras tanto, todo el personal del castillo acude al evento y comienzan a animar a Lázaro. Ambos os ponéis en posición y tensáis vuestros arcos. Lázaro te dedica una última mirada de lobo hambriento antes de comenzar, para ponerte nervioso.

Debes hacer una confrontación de tiradas entre tu competencia de Arcos y la de Lázaro (su puntuación es 70%). Si ganas la confrontación, pasa al 26; si pierdes, pasa al 55.

66

No hay senderos que conduzcan a la cueva. El escarpado terreno te obliga a desviarte hacia el bosque. Ascendes apoyándote en los árboles y los arbustos.

Si trabajas como cazador para el conde y es la primera vez que vas a la cueva, pasa al 102.

De lo contrario, pasa al 19.

67

La criatura alza el hocico y emite un terrible aullido que penetra hasta el fondo de tu alma. Tiras la antorcha y te llevas la mano a los oídos. ¿Serás capaz de sobreponerte?

Haz una tirada de Templanza. Si tienes éxito, pasa al 15; si no, pasa al 62.

68

Ves un grupo de soldados holgazaneando a los pies de una de las torres y te diriges hacia ellos.

Si trabajas como soldado en el castillo, pasa al 36.

Si no, pasa al 81.

69

Bien sabido es que las plebeyas no entienden de buenas maneras, así que te limitas a soltar un simple cumplido y rodearla con tus brazos, aprovechando que estáis solos.

Haz una tirada de Seducción. Si tienes éxito, pasa al 96; de lo contrario, pasa al 43.

70

Enciendes con alivio la antorcha (resta una antorcha de tu hoja de personaje) y te dispones a buscar una salida.

Haz una tirada por tu Suerte Inicial. Si tienes éxito, encuentras por casualidad el camino de vuelta (pasa al 39); si no, se te agota de nuevo la llama de la antorcha antes de que puedas encontrar la salida. Puedes volver a tirar por tu Suerte Inicial mientras te queden antorchas, pero si las agotas todas, pasa al 105.

71

Llevas una semana actuando en el patio de armas, pero la gente del lugar no tiene ánimos para tus juegos. Tus únicos espectadores son los criados y algunos soldados que se acercan para burlarse de ti y lanzarte objetos, intentando que falles en tus juegos malabares y te caigas al suelo. Sin embargo, por la noche te dedicas a amenizar la velada del conde y sus más allegados, quienes sí que aprecian tus cuentos y tus cantos. De entre todos ellos, el conde es el menos animado. Durante este tiempo te has enterado de que encontraron a su hijo cerca de una cueva que hay en la sierra, que llaman la Cueva de los Murciélagos. Las alimañas habían devorado su cuerpo, y para el conde fue un golpe demasiado doloroso ver a su hijo en aquel estado.

Ha llegado por fin el día en que deberás actuar durante la cena que se va a celebrar en honor a unos distinguidos invitados del conde, que no son sino sus parientes, los señores de la casa de Aguilár. Te dedicas a practicar en el patio de armas durante

toda la mañana, intentando evitar a los cretinos de los soldados. Entonces, observas que tanto los criados como los soldados parecen agitados. Le preguntas a uno de ellos y te dice que traen preso a un campesino.

• Rápidamente, sales a la puerta del castillo para curiosear.

Pasa al 37.

72

El muchacho no acepta tu dinero, sólo quiere que le dejes en paz para que pueda seguir trabajando. Está claro que no está dispuesto a arriesgarse a que llegue a oídos de su señor lo que le cuente a un desconocido, y mucho menos a exponerse a su ira.

Aun así, si no lo has hecho ya, puedes intentar hablar con la muchacha (pasa al 63), o dirigirte a la torre del homenaje (pasa al 35).

73

El soldado termina admitiendo que no te ha contado toda la verdad. Le dices que tal vez sea bueno para él hablar de lo ocurrido, aunque sea con un extraño, y accede a contártelo todo.

— Como te he dicho, era mi día libre. Por la tarde bajé al pueblo para divertirme un poco, y allí me encontré con don Fernando. Estaba muy borracho, tanto que me confundió con un amigo e insistió en que le acompañara en la bebida. Llevaba una bota del mejor vino que he probado nunca..., su sabor era estupendo. Pronto me emborraché como él. Entonces don Fernando se puso a perseguir a las muchachas del pueblo, que huían de él despavoridas. Comenzó a enfadarse, pero dio con una que iba buscando guerra, y se fue con ella al bosque. Don Fernando me ordenó que les acompañara y les seguí, pero cuando estábamos cerca de la Cueva de los Murciélagos, llevaba tal cogorza que perdí el conocimiento. Me desperté en plena noche muy desorientado. Quise salir del bosque para ver mejor por dónde iba y emprender el camino de regreso al castillo, cuando encontré el cuerpo de don Fernando. Parecía como si una bestia lo hubiera devorado. Sólo quedaban algunos jirones de carne y los huesos..., ni siquiera la cara estaba completa.

Llegado este punto, el soldado comienza a marearse debido a tan macabro recuerdo. Tambaleándose, encuentra el muro y se apoya en él.

— Nunca olvidaré esa escena — continúa, con la mirada perdida —. ¿Cómo pudo ocurrir todo aquello? Desde entonces no me acerco siquiera a la cueva, debe vivir allí un oso o alguna feroz bestia hambrienta.

Le preguntas por la muchacha que se llevó Fernando al bosque.

— No recuerdo quién fue — dice —, por entonces ya estaba demasiado borracho. Todo está muy borroso desde ese momento hasta que me desperté.

No puedes sacar más de él. Te despedes del soldado y le dejas a solas con sus pensamientos.

Pasa al 44.

74

Pero, ¿qué puedes hacer? No tienes ninguna prueba que exculpe a Tobías. Comienzas preguntándole a su mujer si les ocurrió algo fuera de lo común durante los últimos días. Ella se pone a pensar durante un rato, y entonces te dice que ayer vino a su casa Gregorio, el sepulturero, para comprarle unos nabos a su ma-

rido; Gregorio nunca antes le había comprado nada. A continuación le preguntas si sabe algo del asesinato de Fernando, pero sólo sabe que hallaron su cuerpo cerca de la Cueva de los Murciélagos, que se encuentra en la sierra que está detrás del castillo. Fueron los soldados de don Pedro quienes lo encontraron. Los campesinos están convencidos de que fue atacado por bandidos, porque le faltaban todos sus objetos de valor: su daga, su espada, y su anillo de oro. Pero el conde les culpa a ellos, pues sabía de los excesos cometidos por su hijo y piensa que se han cobrado venganza por ello. Don Pedro lo enterró en la capilla que hay dentro del castillo.

Sabiendo todo esto, puedes hacer varias cosas:

Ir a ver a Gregorio, el sepulturero (pasa al 6).

Ir a la Cueva de los Murciélagos (pasa al 66).

Ir al castillo (sólo puedes ir al castillo si no fuiste expulsado de allí; pasa al 79).

Aparte de esto, si necesitas algo de equipo, los campesinos te lo pueden proporcionar a buen precio (pasa al 38).

75

Atacas a Gregorio sin previo aviso, pero éste responde poniéndose en guardia rápidamente, demostrando que esperaba esa reacción. *Resuelve el combate teniendo en cuenta las reglas del capítulo IV (pág. 112). Tu adversario actúa atacando y parando cada asalto, y luchará hasta la muerte.*

Características de Gregorio

FUE:	12	RR:	40%
AGI:	10	IRR:	60%
HAB:	12		
RES:	16		
PER:	18		
COM:	10		
CUL:	8		

Protección: Carece.

Armas: Pico 35% (1D8).

Si le matas, pasa al 11.

76

El patio de armas se abre en torno a la imponente torre del homenaje. Alrededor del patio, adosados a los muros del castillo, se erigen pequeños edificios destinados a las caballerizas, bodegas y almacenes. Hay además una pequeña herrería y una cocina justo al lado de un gran edificio que debe ser el salón donde el señor organiza sus banquetes. En otra zona del castillo, algo alejado de los demás edificios hay un gran poste de madera clavado en el suelo con restos de sangre reseca. Por último, puedes ver, al otro lado, una pequeña capilla y un pozo, y cerca de las cocinas un gran horno. Observas a algunos criados que se afanan en sus tareas, cuidando de los caballos, transportando leña al horno y ordenando los almacenes.

Si quieres intentar hablar con alguno de ellos, pasa al 47.

Si prefieres dirigirte a la torre del homenaje, pasa al 35.

77

Consigues orientarte y avanzar hasta un lugar desde donde puedes ver una galería que se abre a unos metros del suelo en la parte occidental de la cámara (pasa al 5) y una pronunciada pendiente que asciende hasta un pasillo al norte (pasa al 20). También ves la entrada de la cueva (pasa al 39).

Fabula I: *Spetus Despertilionum*

78

Le preguntas cómo descubrió que Tobías tenía la daga de Fernando.

— Ah, es eso — exclama —. Ayer fui a comprarle unos nabos, porque había oído que los suyos son los mejores de todo el pueblo. Entré en su casa y, mientras esperaba a que me trajera algunos, vi que escondía una daga de plata entre un montón de paja que tiene en un rincón. Me sorprendió que Tobías tuviera semejante tesoro, y entonces pensé que debía haberlo robado. Avisé a los soldados y averiguaron que se trataba de la daga que llevaba el hijo de don Pedro, que había desaparecido tras su muerte. ¿Satisfecho? — añade, impaciente por volver al trabajo.

Vuelve al 118.

79

Si fuiste contratado como soldado por don Pedro, pasa al 25; de lo contrario, pasa al 44.

Si Héctor te ha dado el resto del día libre, pasa directamente al 44.

80

Coges una cuerda de la cabaña de Gregorio y lo arrastras hasta un árbol. Le atas a él de forma que no pueda mover ningún músculo de su cuerpo, dejando libres las manos. A continuación coges uno de sus dedos, dispuesto a torcérselo si no responde a tus preguntas.

Haz una confrontación de tiradas entre tu porcentaje de Tormento y la Templanza de Gregorio, que es 65% (como le estás torturando tiene un penalizador de -25%, por lo que su porcentaje se reduce a 40%). Puedes intentarlo todas las veces que quieras, pero por cada fallo, Gregorio pierde 1D6 Puntos de Vida (recuerda que le quedan 8 o menos). Si los pierde todos, morirá como consecuencia de la tortura. Si sacas una pifia, muere automáticamente. Si esto ocurre, pasa al 11. Si tienes éxito, pasa al 48.

81

Los soldados mantienen una animosa charla, pero cuando te acercas a ellos guardan silencio, incómodos por tu presencia.

¿Qué quieres preguntarle?

Si les preguntas cuál de ellos encontró el cuerpo de Fernando, haz una tirada de Elocuencia (si eres noble, en lugar de ello puedes optar por una tirada de Mando). Si tienes éxito, pasa al 27; si fallas, pasa al 32.

Si les preguntas cómo saben que Tobías es el culpable del asesinato, pasa al 3.

82

Vuelves al castillo y solicitas entrevistarte con el conde, alegando que has descubierto al verdadero asesino de su hijo. El conde enseguida da permiso para que entres en la torre del homenaje. Un soldado te acompaña hasta su interior, donde Gonzalo y don Pedro te esperan. Entregas al conde el anillo de Fernando, y le cuentas que lo encontraste en la cabaña de Gregorio, y que cuando le acusaste de su asesinato te atacó y no tuviste más remedio que matarle.

— Me has prestado un gran servicio — dice el conde —. Gonzalo — ordena —, entrégale trescientos maravedíes.

El mayordomo abandona la estancia para volver con una bolsa repleta de monedas.

— ¿Qué será de Tobías ahora? — preguntas.

— Sigue siendo culpable — dice Gonzalo —, ya que no se ha encontrado ninguna prueba que lo exculpe. Él mismo podría haber vendido el anillo a Gregorio. Será ejecutado.

Te retiras apesadumbrado por no haber podido ayudar a Tobías. No deseas asistir impotente a su injusta ejecución, por lo que abandonas Zuheros y reemprendes tu viaje.

FIN

83

Llegas a una inmensa cámara aún mucho más grande y sorprendente que la de la entrada, de forma semiesférica, con el techo plagado de estalactitas. Las rocas surgen por todo el suelo de la cámara prolongándose muchos metros por encima de tu cabeza y formando un pequeño laberinto.

Haz una tirada de Conocimiento Mineral. Si tienes éxito, pasa al 77; si no, pasa al 131.

84

La capilla es una pequeña estancia que consta solamente de un banco dispuesto enfrente de una imagen de un santo colocada bajo un arco ciego y precedida de unos cirios que se mantienen encendidos. A ambos lados del banco hay sendas losas de piedra con una argolla de bronce en el centro. Hay algo escrito en ellas bajo la argolla.

Si intentas averiguar a qué santo representa la imagen, haz una tirada de Teología. Si tienes éxito, pasa al 42.

Para leer lo que hay escrito en las losas, debes tener éxito en una tirada combinada de Leer y Escribir e Idioma (Castellano); si es así, pasa al 59.

Si quieres intentar levantar una de las losas, pasa al 90.

Si no quieres hacer nada de lo anterior, vuelve al 44.

85

Pronto se corre la voz de la llegada al pueblo de un curandero, y en un abrir y cerrar de ojos tienes a media docena de personas a las puertas de tu nueva casa, quejándose de multitud de dolencias. Lo primero que intentas averiguar es qué le ocurrió a Esteban, el antiguo dueño de la cabaña. Te enteras por tus vecinos de que fue apresado la semana pasada por negarse a trabajar en las tierras del señor debido a que su esposa estaba enferma. Aquello fue interpretado como una muestra de rebeldía y, como resultado, Esteban terminó encerrado en las mazmorras del castillo y su mujer murió debido a la enfermedad que le aquejaba. Al principio sientes remordimientos por estar ocupando la cabaña de ese pobre desgraciado, pero finalmente comprendes que no eres el causante de su desdicha.

Cada día, además de atender a los campesinos (la mayoría de los cuales se quejan de golpes de los brutos de los soldados, que más parecen bandidos que otra cosa), acudes al castillo para ver cómo evoluciona la herida del caballo de don Pedro. El séptimo día compruebas que ya está totalmente curada. Le retiras las vendas y te dispones a informar a Gonzalo, pero cuando sales del establo te sorprende la agitación que impera en el patio de armas. Uno de los criados te informa de que los soldados han tomado preso a un campesino y lo traen al castillo. Te diriges a la puerta para ver de quién se trata.

Pasa al 37.

86

De repente, te parece ver una sombra entre unos árboles. Te pones a cubierto rápidamente tras un árbol. Un cuchillo vuela y se clava justo en la rama que te sirve como cobertura. La sombra se mueve velozmente hacia donde estás. Entonces la ves emerger de entre los arbustos a unos pasos de ti.

Pasa al 108.

87

La losa pesa demasiado. A pesar de que empleas todas tus fuerzas, apenas se mueve. Exhausto y bañado en sudor debido al esfuerzo, abandonas la capilla.

Pasa al 44.

88

Los soldados te llevan a una zona del castillo apartada de los edificios, te atan las manos a un poste de madera y te rasgan la camisa, dejando al descubierto tu espalda. Al poco acude el capitán que te recibió antes, que designa a uno de los soldados para que te azote. El soldado se coloca a tus espaldas, preparado para golpearte con una vara, pero no lo hace inmediatamente. Transcurre un buen rato durante el cual se corre la voz y acude mucha gente a presenciar el castigo, tanto criados del castillo como campesinos. Y parece que, por desgracia, te han elegido a ti, un desconocido forastero, para descargar las tensiones acumuladas. Todos te insultan y te hacen burlas, y para tu horror ves que han venido preparados para bombardearte con nabos y huevos podridos. Una vez que hay suficiente público, el capitán da la orden para que comience el castigo. El primer golpe es el más doloroso; sientes cómo la vara rasga tu carne y la abre dejando brotar la sangre. Como ése siguen otros veinte, acompañados de los gritos y las chanzas de los espectadores, y entonces el capitán alza la mano indicando al soldado que se detenga. Ambos se retiran para dejar paso a la lluvia de nabos, huevos, piedras y demás objetos que castigan tu espalda con crueldad. Una vez terminada la provisión de proyectiles, la gente se cansa de gritarte y se va retirando. Pasa un buen rato antes de que uno de los soldados te desata, te lleva a rastras fuera del castillo y te arroja al camino, sucio, ensangrentado y dolorido.

Tira 2D6 para saber cuánto daño te ha causado la paliza y aplica el resultado al tronco. Si esto reduce a 0 tus Puntos de Vida, caes inconsciente y mueres al no recibir ayuda de nadie. Si sobrevives, pasa al 7.

89

—Don Pedro es un amo muy cruel —comienza a decir—. Pero no lo es tanto con nosotros, sus criados, como con la gente del pueblo. Sobre todo desde que su hijo, Fernando, fue encontrado muerto. El caso es que los vecinos casi odiaban más a su hijo que a él. Por las noches, Fernando se emborrachaba y bajaba al pueblo para divertirse. Acudía en busca de mujeres, y luego las forzaba y las maltrataba. La paciencia de los vecinos se colmó cuando un día entró a punta de espada a una de las casas y violó a una mujer delante de sus hijos. Pocos días después, Fernando fue asesinado, y desde entonces su padre busca cualquier excusa para castigar a los campesinos, pues piensa que el asesino se encuentra entre ellos y lo están encubriendo. Hay tres hombres encerrados en las mazmorras, y a veces se oyen unos espan-

tosos alaridos procedentes de ellas. Todos sabemos que don Pedro intenta sacarles el nombre del asesino mediante el tormento.

Agradeces la información y te despides para dirigirte a la torre del homenaje (pasa al 35).

90

¿Estás seguro de lo que vas a hacer? Estás a punto de profanar una tumba, de perturbar el sueño de los muertos. Además, sabes que no vas a encontrar nada precisamente bonito ahí debajo. ¿Tienes el suficiente aplomo como para cometer tal blasfemia?

Comprobémoslo. Haz una tirada de Templanza. Si tienes éxito, pasa al 9; si no, pasa al 14.

91

—¿Por qué has intentado inculpar a Tobías del asesinato de Fernando? —inquieres. Gregorio se queda estupefacto, pero se recupera rápidamente.

—No sé de qué me hablas —contesta.

—Ayer fuiste a su casa con la excusa de comprarle nabos —afirmas— y escondiste la daga de Fernando en su casa. ¿Fuiste tú quien lo mató?

—¡Todo eso es mentira! —grita, fuera de sí—. ¡No tienes pruebas! *Si tienes el anillo de Fernando, pasa al 4; si no, pasa al 52.*

92

Le dices que te gustaría trabajar como jornalero.

—Es época de cosecha; no nos vendría mal otro peón —comenta Gonzalo, dirigiéndose a su señor.

Don Pedro asiente, dando a entender que está de acuerdo con la idea de contratarte.

—Trabajarás durante este mes —prosigue Gonzalo—. Mientras tanto, puedes alojarte con cualquiera de las familias del pueblo. Confío en que te hayas fijado en las horcas de la entrada... Ten presente que correrás la misma suerte que el desgraciado que se pudre en una de ellas si no obedeces a don Pedro.

Aunque el recuerdo de las horcas te causa temor, estás contento por haber encontrado trabajo.

Mientras vuelves a bajar por la pendiente, intentando evitar fijarte de nuevo en el ahorcado, piensas en alojarte en la casa de Tobías.

Pasa al 41.

93

De repente, sientes una tremenda punzada y caes al suelo. Te examinas y te das cuenta de que tienes un cuchillo alojado en tu cuerpo.

Tira 1D6+1D4 y resta el resultado a tus Puntos de Vida (si llevas armadura, recuerda aplicar su protección). La localización del daño viene indicada por la tirada de 1D10 que hiciste (si la has olvidado, tira 1D10 para determinar la localización).

Te levantas lleno de dolor, a punto para ver cómo una sombra emerge de unos arbustos a pocos pasos de ti.

Pasa al 108.

Fabula I: Specus Despertilionum

94

Le dices al capitán que estabas indispuerto y tuviste que hacer una visita a las letrinas.

—¿Acaso crees que soy estúpido? —contesta, airado—. Gonzalo ya me informó de que mostraste demasiados escrúpulos cuando fuiste con él al pueblo el otro día. Está claro de parte de quién estás. Odio a los desertores y a los cobardes como tú.

Acto seguido, da la orden de arrestarte. Cuatro soldados acuden y te reducen a golpes sin darte ninguna oportunidad para reaccionar. Te encierran en las mazmorras y te vuelven a sacar por la noche para colgarte junto a Tobías por desertor. Todo el pueblo asiste impotente a vuestra ejecución, mientras don Pedro os observa orgulloso de poder demostrar a sus familiares invitados que tiene el señorío bajo control. El verdugo da una patada al barril que te sostiene, caes al vacío y la sogla te rompe el cuello.

FIN

95

La cabaña es muy pequeña. Dentro sólo hay un jergón y algunos alimentos guardados en varios muebles pequeños.

Haz una tirada de Descubrir. Si tienes éxito, pasa al 114; si no, vuelve al 6.

96

Tus caricias son bien acogidas por la muchacha, que se abandona a tu repentino ataque de pasión. Mientras tanto, entre besos y risitas, consigues que te hable de don Pedro.

Pasa al 89.

97

El soldado se niega a contarte nada más, alegando que pretende olvidar aquel desafortunado incidente.

Pasa al 44.

98

Tu fallida actuación es objeto de mofa por parte de Gonzalo. Don Pedro, en cambio, parece malhumorado. Susurra unas palabras al oído de su mayordomo, que te ordena parar.

—Vaya un juglar —se burla—, hasta yo podría hacerlo mejor que tú. Mereces un castigo por habernos hecho perder el tiempo. Francisco —llama al soldado que hay junto a la entrada—, llévate a este idiota, dadle unos azotes y echadlo de aquí.

El soldado cumple la orden inmediatamente. No te queda más remedio que resignarte y aguantar el castigo.

Pasa al 88.

99

Sientes un objeto pasar silbando cerca de ti e impactar sobre un árbol. ¡Alguien te ha lanzado un cuchillo! Miras a tu alrededor y ves que una sombra que se mueve con celeridad entre los árboles se dirige hacia donde estás. Entonces emerge de unos arbustos a sólo unos pasos de ti.

Pasa al 108.

100

Le dices que sabes que ayer por la mañana se acercó a casa de Tobías para comprarle unos nabos.

—Sí —reconoce—, le compré unos cuantos y me fui. ¿Y qué?

—Su esposa dice que nunca antes les habías comprado nada —arguye—. ¿Por qué te dio ayer por los nabos de Tobías?

—No comprendo qué tiene eso de extraño —contesta, malhumorado—. Llegó a mis oídos que sus nabos son los mejores del pueblo y quise comprobarlo por mí mismo. Y si no fuera porque es un maldito asesino le compraría más.

—Él no lo hizo —dices secamente—. Alguien debe haberle tendido una trampa —añades, con intención.

—¿Intentas acusarme? —grita—. Mira, estúpido, no me hagas perder más el tiempo. No tienes ninguna prueba contra mí. Y ahora largo de aquí, que estoy trabajando.

En realidad Gregorio tiene razón, no hay ninguna prueba que le incrimine..., a no ser que tengas alguna en tu poder.

En cualquier caso, puedes atacarle si lo deseas (pasa al 75). Si no, debes abandonar el cementerio (pasa al 74).

101

Intentas levantar la losa sirviéndote de la argolla, pero es demasiado pesada.

Haz una tirada de Fuerza x2. Si tienes éxito, pasa al 110; si fallas, pasa al 87.

102

Haz una tirada de Descubrir; a continuación, haz otra tirada sobre un 70% y compárala con tu tirada (es decir, realiza una confrontación de tiradas).

Si ganas, pasa al 86; si pierdes, pasa al 116.

103

Conforme caminas hacia Gregorio, echas un vistazo alrededor. Entonces adviertes que la mayoría de las tumbas parecen haber sido excavadas recientemente. Te das cuenta porque reparas en la tierra removida sobre ellas, que contrasta con el suelo firme y liso delante de algunas de las lápidas.

Pasa al 118.

104

Para tu sorpresa, la luz de la antorcha te transporta a un mundo mágico: trozos de piedras alargadas cuelgan del techo de la cueva como si fueran gotas de agua petrificadas, las paredes laterales son muy irregulares y crean multitud de formas diferentes, las rocas surgen por doquier formando montículos, plataformas, superficies recortadas por un sinfín de capas asemejando las olas del mar, enormes castillos de infranqueables torres, arcos infinitos... Jamás habías visto nada igual.

Haz una tirada de Conocimiento Mineral. Si tienes éxito, pasa al 17; si no, pasa al 39.

105

Te envuelve la más absoluta oscuridad. Caminas a tuestas en línea recta, tropezando una y otra vez con las piedras. Pasadas unas horas comienzas a desesperarte. Gritas pidiendo ayuda, aunque sabes que nadie acudirá. Tu voz amplificada resuena en toda la caverna, y su eco es devuelto desde los más recónditos recovecos. La locura comienza a apoderarse de ti. Cantas para no sentirte solo, apoyado en una roca y sollozando. Cuando dejas de emitir sonidos, te llegan ecos de extraños ruidos. Poco después te sobresaltas al percibir algo parecido a un gruñido. Algo cae al suelo delante de ti. A pesar de la oscuridad, tienes la certeza de que no estás solo... De repente, lo que quiera que sea que tienes enfrente salta sobre ti y hunde sus garras y sus colmillos en tu carne. Tu agonía es indescriptible; estás siendo devorado.

FIN

106

Lo piensas fríamente y comprendes que no tienes ninguna prueba contra Gregorio. Incluso podrían culparte de su asesinato. Sin embargo, tienes un presentimiento con respecto a las tumbas. Coges el pico de Gregorio y comienzas a cavar en una de ellas. Cuando llegas hasta la caja, compruebas que está vacía. Excavas otras dos tumbas con el mismo resultado. ¿Qué habrá hecho Gregorio con los cadáveres? Nunca lo sabrás, y lo que es peor, nada de esto te sirve para exculpar a Tobías. Apenado por no poder ayudarle, decides abandonar Zuheros y seguir tu camino.

FIN

107

Aguantas una arcada mientras vuelves a poner la losa en su sitio a toda prisa. Después sales de la capilla.

Pasa al 44.

108

Un hombre de espesa barba y ojos crueles aparece delante de ti. Se trata de Lázaro, el antiguo cazador de don Pedro.

— Ahora vas a pagar la humillación que me hiciste sufrir — gruñe arrastrando la voz, como si fuera un lobo a punto de dar caza a su presa, apuntándote con un enorme cuchillo.

Lázaro da un salto hacia ti. Debes luchar contra él. Actúa atacándote y parando tus golpes cada asalto.

Características de Lázaro

FUE:	18	RR:	50%
AGI:	18	IRR:	50%
HAB:	15		
RES:	15		
PER:	20		
COM:	9		
CUL:	5		

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de Protección).

Armas: Cuchillo 55% (1D6+1D4).

Lázaro luchará hasta el final, lo que significa que para deshacerte de él tendrás que matarle. Si lo haces, puedes quedarte con su cuchillo si así lo deseas.

Si le vences, pasa al 19.

109

Golpeas a Gregorio y éste cae al suelo, soltando el pico.

— ¡Por favor, no me mates! — implora, cubriéndose con los brazos.

Si lo rematas, pasa al 11.

Si lo dejas vivir, pasa al 80.

110

Haciendo acopio de tus fuerzas, consigues levantar la losa. Enseguida te invade el cargado y nauseabundo olor de la muerte. Acercas un cirio al hueco para ver el cadáver. Por sus ropas, te das cuenta de que es una mujer, y a juzgar por su estado, parece que murió hace muchos años. ¡Te has equivocado de tumba! Rápidamente, vuelves a poner la losa en su sitio y sales de la capilla, horrorizado por el hecho de que tu sacrilegio no haya servido para nada. No piensas volver a entrar ahí.

Pasa al 44.

111

La criatura cae malherida y la rematas de un certero golpe. Te apoyas contra la pared y respiras profundamente, secándote el sudor tras el duro combate. Así que ésta es la criatura que mató a Fernando. La espada que hay al fondo debe ser la suya. Tras recogerla, sales de la cueva y te encaminas hacia el castillo.

Una vez allí, anuncias que has encontrado la espada y el anillo de Fernando y pides una audiencia con don Pedro. El conde escucha atentamente tu relato. Le cuentas que has encontrado las pertenencias de su hijo en casa de Gregorio, y que éste, para quedar libre de culpa, escondió la daga en casa de Tobías y le acusó, cosa que él mismo te ha confesado bajo tortura. Le indicas dónde te tienes atado y manda a dos soldados para que lo traigan ante su presencia. Al cabo de un rato, los soldados vuelven llevando en volandas a Gregorio.

— ¿Has matado tú a mi hijo? — grita el conde, encolerizado—. ¡Confiesa!

— ¡No! — exclama un aterrado Gregorio—. ¡Fue ella! ¡La mujer de la cueva! ¡Ella lo mató!

A los ojos de todos los presentes, Gregorio empieza a desvariar hablando de venta de cadáveres a una mujer misteriosa y asegurando que fue ella quien le obligó a inculpar a Tobías. Nadie cree su historia. Don Pedro ordena que lo encierren y se lo llevan pataleando y lloriqueando. Poco después sueltan a Tobías, al que ayudas a regresar al pueblo para reunirse con su familia, que lo recibe con fuertes abrazos y lágrimas de alegría.

Esa noche todo el mundo asiste a la ejecución de Gregorio. Don Pedro se encuentra de muy buen ánimo, y se sienta en una grada de madera construida para la ocasión, acompañado de sus parientes. Todos los campesinos se acercan para ver cómo muere el traidor de Gregorio, y le insultan y le arrojan piedras antes de que la sogla le desnude. Por primera vez desde que don Pedro llegó a Zuheros, se respira un buen ambiente entre el señor y sus vasallos. Después tiene lugar un banquete en el salón del castillo, al que eres invitado como premio por haber descubierto al verdadero asesino. Durante el banquete, don Pedro te pide que aceptes una recompensa, que Gonzalo te entrega en una pequeña bolsa. Miras en su interior y compruebas que contiene 300 maravedíes. Pero tal vez es mayor la

Fabula I: Spetus Despertilionum

recompensa de saberte acreedor del hecho de que un pueblo se haya reconciliado por fin con su señor.

FIN

112

Miente. Tu inquisitiva mirada hace que una gota de sudor surque su rostro.

—A don Pedro le gustará saber lo que estás haciendo —le dices con tono amenazante.

Gregorio abre unos ojos como platos. Entonces observas en ellos un brillo de locura que da paso a un grito. Con la determinación de un perturbado, alza su pico y se lanza hacia ti. Pero tú ya estabas preparado para esta reacción.

Pasa al 34.

113

No tienes ni idea de qué animal puede ser. Ni siquiera sabes si realmente son las huellas de un depredador.

De todas formas, puedes intentar rastrearlas si lo deseas. Para ello haz una tirada de Rastrear. Si tienes éxito, pasa al 130; si no quieres rastrearlas o fallas la tirada, te diriges a la cueva (pasa al 119).

114

Lo examinas todo cuidadosamente, pero no encuentras nada fuera de lo común. Entonces te parece percibir un brillo en el jergón. Rebuscas en él y encuentras nada menos que un anillo de oro con las iniciales "F. F.". ¡El anillo de Fernando! Te lo guardas (apúntalo en tu hoja de personaje) y sales de la cabaña.

Vuelve al 6.

115

Con gran esfuerzo, consigues levantar la losa lo suficiente para apoyarla en una esquina. Del interior mana un olor nauseabundo e insoportable. Coges un cirio para alumbrar el hueco; la visión que tienes ante ti casi hace que se te caiga el cirio. Observas un amasijo de huesos y jirones de carne. Falta gran parte del rostro, del que sólo se conservan las orejas y parte del cerebro. Es como si una bestia voraz se hubiera dado un festín con el cadáver.

Tanto la terrible visión como el olor que desprende te provocan náuseas. *Haz una tirada de Resistencia x3. Si tienes éxito, pasa al 107; de lo contrario, pasa al 120.*

116

Tira 1D100.

Si sacas 60 o menos, pasa al 93.

Si sacas más de 60, pasa al 99.

117

El pasillo describe una amplia curva ascendente hacia la izquierda. Llega un punto en el que te ves obligado a escalar para poder continuar. Llegas a un tramo que termina en un enorme escalón de unas cinco varas de altura. Si quieres avanzar tendrás que escalarlo, aunque no parece muy difícil ya que dispone de muchos salientes.

Haz una tirada de Trepar con un bonificador de +25%. Si tienes éxito, pasa al 20. Si fallas, caes desde una distancia de 5 varas (consulta la pág. 102

para ver los efectos de una caída). Puedes intentarlo todas las veces que quieras mientras te queden Puntos de Vida.

Si prefieres volver atrás, pasa al 39.

118

Gregorio se sobresalta al verte llegar. Deja de cavar y se dirige a tu encuentro, sosteniendo su pico.

—¿Quién demonios eres tú y qué haces aquí? —inquire molesto.

Le dices que han acusado a un hombre de un delito que no ha cometido, y que crees que puede ayudarte a demostrar su inocencia. Gregorio queda a la expectativa, observándote con sus profundos ojos negros.

Si pasaste la tirada de Descubrir, pasa al 46.

Si hablaste con los soldados acerca de la acusación de Tobías, pasa al 78.

Si has visitado a Tobías en las mazmorras del castillo, pasa al 91.

Si no has hecho nada de lo anterior, pasa al 100.

Cuando termines de hablar con él, abandonas el cementerio (pasa al 74).

119

La entrada a la cueva es amplia, pero cuando te adentras unos pasos comienza a absorberte la oscuridad. No puedes continuar sin una antorcha y yesca para encenderla.

Si tienes una antorcha y yesca, pasa al 104; si no dispones de ellas, debes regresar al pueblo y comprarlas (pasa al 74).

120

No puedes evitarlo; vacías el estómago dos veces en un rincón de la capilla. Después te apresuras a poner la losa de nuevo en su sitio, sin respirar ni mirar al cadáver para que no te vengan más arcadas, y sales de la capilla a toda prisa.

Desde ahora y hasta que termine la aventura, tienes un penalizador de -10% a todas las competencias de Fuerza, Agilidad y Habilidad debido al malestar de estómago. Pasa al 44.

121

Examinas las huellas durante un buen rato hasta que llegas a la conclusión de que el animal que las ha dejado no lo has visto en tu vida. Se nota que son unas garras, pero no son de lobo, oso, gato montés, lince ni ningún animal que conozcas. Debe de ser un espécimen raro.

Pero aunque no sepas a qué animal pertenecen, puedes seguirlos. Haz una tirada de Rastrear. Si tienes éxito, pasa al 130; si no, pierdes pronto el rastro y te diriges a la cueva (pasa al 119).

122

—No me digas —se burla Gonzalo—. Demuéstranoslo. Entretenenos un rato.

Don Pedro se acomoda en su asiento, algo más animado ante la expectativa de un espectáculo.

Puedes hacer varias cosas para entretener a tan insignes espectadores:

Si eres juglar o cómico, puedes cantar alguna canción o romance. Para ello deberás hacer una tirada de Cantar.

Si eres juglar y dispones de un instrumento, puedes interpretar una alegre melodía con una tirada de Música.

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

Si eres bufón y dispones de tres cuchillos, puedes realizar malabares. También puedes hacerlo con antorchas encendidas. Para ello debes hacer una tirada de Escamotear, pero si fallas, te harás 1D3 puntos de daño en un brazo (si la tirada fue impar es el brazo izquierdo, si fue par es el derecho).

Por último, también tienes la opción de dar volteretas por toda la sala, tanto si eres bufón como juglar. Para ello deberás realizar una tirada por la mitad de la competencia de Saltar, pero si fallas recibirás 1D3 puntos de daño (la localización depende del dado de las unidades de la tirada de saltar). Si pasas la tirada, pasa al 49; si la fallas, pasa al 98.

123

Llevas una semana instalado en la torre nororiental del castillo. La estancia no es nada del otro mundo, es algo pequeña y la cama no es muy cómoda, pero te encanta la comida que preparan los criados, y te reúnes frecuentemente con don Pedro para jugar al ajedrez o ir de caza. El conde es una persona poco habladora, e intenta mantenerse constantemente ocupado cuando estás en su presencia. Gonzalo, su mayordomo, siempre le acompaña. Un día, hablando con él en ausencia de su señor, te cuenta que su esposa doña Úrsula murió hace muchos años, y que desde entonces su carácter se agrió. El asesinato de su único hijo ha sido otro duro golpe, y aunque ha intentado animarle de muchas maneras, el conde permanece siempre en la torre del homenaje, alimentando su rencor hacia los campesinos.

—Solamente con vuestra llegada parece haberse animado un poco — comenta Gonzalo —, y doy gracias al cielo por ello. Esos malditos parientes suyos no vienen sino a disfrutar viendo cómo sufre por la pérdida de Fernando, pero gracias a vos comprobarán que mi señor no está acabado.

Y desde luego que no parece estarlo, pues durante este tiempo compruebas que gobierna con mano de hierro a sus súbditos. Los campesinos le temen y le odian, pues ha convertido a sus soldados en auténticos bandidos que les golpean y les saquean a la más mínima.

La mañana del séptimo día, estando en tu habitación, situada en lo alto de la torre, divisas un grupo de soldados que sube por la pendiente arrastrando a un campesino, seguido de lejos por algunas personas. Bajas y te acercas a la puerta para ver lo que ocurre.

Pasa al 37.

124

El soldado no se toma bien tu intento de soborno y te ordena que te largues, amenazándote con avisar al capitán.

Pasa al 44.

125

—Así que buscas trabajo, ¿eh? —dice el capitán en un tono algo más desenfadado, pero sin perder un ápice de autoridad—. Tienes suerte, ahora más que nunca necesitamos hombres fuertes que sepan defender el castillo.

Le preguntas si tal necesidad se debe a que don Pedro tiene muchos enemigos.

—Ya lo creo que tiene muchos —contesta—. Son todos los campesinos que viven en el pueblo. Hace poco los muy hideputas mataron a su hijo, y si no nos imponemos acabarán asaltando el castillo. Pero basta de cháchara. Ven conmigo.

Atraviesas el umbral tras el capitán y te adentras en una gran cámara decorada con tapices y dos mesas con candelabros.

Al fondo, un hombre de pelo entrecano permanece sentado en una silla ricamente ornamentada, en compañía de otro de edad similar, de barba escasa y largo bigote, que está de pie a su lado. El capitán te presenta a su señor.

—Señor —dice, en un tono mucho más suave y respetuoso que el que te ha dedicado a ti—, nos vendría bien contar con otro soldado más. No sabemos hasta dónde pueden llegar esos asnos y es mejor estar preparados.

El hombre del bigote te observa casi con mayor interés que don Pedro. Tras un instante de escrutinio, formula una pregunta.

—Dime, soldado, ¿cuál es tu experiencia?

Le cuentas dónde fuiste adiestrado y en qué batallas has participado. Lo que dices parece bastarle a don Pedro, que alza la mano para que se guarde silencio, pues se dispone a hablar.

—Muy bien. Desde hoy te conviertes en mi siervo. Defiende con honor este castillo y hazte valedor de la protección de la casa de Aguilar. Héctor —exclama, dirigiéndose al capitán—, hazte cargo de él.

Agradeces la confianza depositada en ti y te retiras junto con el capitán. Éste te describe cómo es la vida en el castillo. Te cuenta que el hombre que estaba de pie junto a don Pedro se llama Gonzalo y es su mayordomo. Gonzalo toma la mayoría de las decisiones en el castillo en representación de su señor, y es quien organiza el trabajo y quien recauda los impuestos. Los soldados duermen en una de las torres. Desgraciadamente, no son muchos; contigo, dice, no llegan ni a la docena. Según te cuenta, tu trabajo consistirá, cuando te llegue el turno, en patrullar por los dominios de Zuheros, vigilar a los campesinos, acompañar a Gonzalo cuando deba salir del castillo y vigilar la fortaleza desde las torres o desde la puerta. Si no dispones de armas, se te entregará una lanza, y si no dispones de protección, se te hará entrega de un gambesón de cuero y un capote del mismo material (*consulta la pág. 132 y 136 para conocer las características de armas y armaduras*).

Haz los ajustes necesarios en tu hoja de personaje y pasa al 2.

126

Por más que buscas unas huellas de depredador, no encuentras nada, así que te diriges a la cueva.

Pasa al 119.

127

Te asomas por la puerta del castillo para ver cómo los soldados le entregan la daga a su capitán. Éste les ordena que encierren a Tobías en las mazmorras y entra en la torre del homenaje. Poco después sale de ella don Pedro, con la daga en la mano y dando largas zancadas hacia el edificio de entrada a las mazmorras, seguido del capitán y del mayordomo. Se le ve furioso, y temes seriamente por la vida de tu antiguo anfitrión. Al cabo de un rato, los tres regresan al patio de armas. Al ver a tanta gente congregada en la puerta del castillo, el conde se dirige hacia ellos. Un sonoro murmullo se extiende entre los campesinos, que retroceden unos pasos, pues temen la terrible ira de su señor. Pero éste se detiene bajo el umbral del gran portón de entrada y les habla en voz alta, con gran desprecio y rabia.

—Al fin ha sido hallado el culpable de la muerte de mi hijo. Esta noche será ejecutado en la horca por su crimen. Quien no acuda a presenciar la ejecución será duramente castigado. Y preparaos, porque si averiguo que alguno de vosotros ha estado encubriendo este delito, se las verá conmigo. ¡Y ahora largo de aquí!

Fabula I: Specus Despertilionum

Dicho esto, el conde se da la vuelta y ordena a su capitán que despeje la entrada. Los campesinos comienzan a correr hacia sus casas perseguidos por los soldados. Más de uno tropieza por los golpes de las lanzas y es apaleado in situ por los sádicos hombres del capitán.

Mientras tanto, acompaña a la mujer y a los hijos de Tobías hasta su casa, apartándolos del peligro a escondidas. Allí intentas tranquilizarles diciéndoles que harás lo posible por ayudar a Tobías.

Pasa al 74.

128

—Lo siento, señor — dice el soldado —, pero mi capitán me ha ordenado que cuide de que nadie entre en las mazmorras.

Por mucho que protestas y maldices, el soldado se mantiene firme en su obligación de no permitir el paso a nadie.

Como alternativa, si aún no lo has hecho, puedes intentar sobornarle para que te permita pasar. Haz una tirada de Comerciar y elige la cantidad de maravedíes que le ofrecerás. Si tienes éxito, pasa al 61; de lo contrario, pasa al 124.

Si ya has intentado sobornarle, o si no quieres hacerlo, pasa al 44.

129

—Así que dominas el arte de la curación — dice Gonzalo —. Pues nos vienes como caído del cielo. En la última cacería, uno de los caballos preferidos de mi señor don Pedro se hirió en una pata y nos hemos estado preguntando si tendríamos que sacrificarlo. Podrías echarle un vistazo. Francisco te acompañará a los establos — dice en voz alta, para que le oiga el soldado de la puerta.

Al instante, eres conducido por el soldado a los establos. Una vez allí, un mozo que cuida de los caballos te indica cuál es el herido. Es un magnífico corcel de color marrón y crines negras. Se pone nervioso cuando te acercas y comienza a piafar, pero observas que evita mover una de sus patas traseras.

Realiza una tirada combinada de Conocimiento Animal y Medicina. Si tienes éxito, pasa al 31; si no, pasa al 60.

130

El rastro se dirige claramente a la cueva. El terreno se vuelve más rocoso conforme avanzas, pero antes de que las huellas desaparezcan, te quedas perplejo al ver aparecer de la nada unas huellas humanas. Es más, las huellas del animal desaparecen justo antes de que aparezcan las huellas humanas... ¡es como si, de repente, al animal le hubieran crecido unas piernas! Pero sabes que eso es imposible. El miedo y la casualidad han conspirado para gastarte una broma. Las huellas humanas se corresponden, por tamaño y peso, con las de una mujer.

Pasa al 119.

131

Vagas durante un buen rato entre las enormes plataformas de piedra sin encontrar ninguna salida. Ni siquiera encuentras el camino de vuelta. Tu antorcha comienza a apagarse.

Si tienes otra antorcha, enciéndela rápidamente con la yesca y pasa al 70. Si no tienes más antorchas, pasa al 105.

132

El capitán no parece quedar impresionado cuando te presentas con tus ilustres apellidos. Se limita a pedirte que le sigas hacia el

interior de la torre. Te adentras en una gran sala muy poco iluminada, debido a que carece de ventanas, aunque tus ojos se acostumbran fácilmente a la falta de iluminación. Las paredes de esta estancia rectangular están cubiertas de bonitos tapices. A ambos lados de la sala hay sendas mesas de madera con un candelabro como único adorno. Al fondo hay una gran silla ricamente ornamentada que hace las veces de trono, donde se sienta el que debe de ser don Pedro, un hombre de pelo entrecano pero de regio porte y vestido con ropas de calidad. A su lado, de pie, se encuentra un individuo de edad similar, de escasa barba y largo bigote, también ricamente ataviado, pero no tanto como el otro. Te presentas al hombre sentado de la misma forma que lo hiciste ante el capitán, y solicitas asilo en su castillo. Éste te lo concede enseguida, obligado por las leyes de la caballería.

—Podéis instalaros en una de las torres — dice don Pedro —. Gonzalo, que preparen la habitación de nuestro invitado — ordena al hombre que está a su lado, que sale inmediatamente de la estancia —. ¿Cuánto tiempo estaréis en el castillo? — te pregunta el conde.

Sabes que, aunque dos caballeros son amigos por el solo hecho de ser caballeros, no se debe abusar de la "amistad" de un desconocido, así que le dices que sólo estarás en el castillo un par de días, tres a lo sumo.

—Os diré entonces que, si lo deseáis, podéis prolongar vuestra estancia una semana para asistir a un banquete que tendrá lugar con motivo de la visita de mis parientes, los señores de Aguilar.

Aceptas encantado. En esos banquetes el anfitrión suele hacer ostentación de su poder y su riqueza, para dejar claro a sus invitados que es mejor ser amigo que enemigo, y aún más con los parientes, que pueden ser tanto los mejores aliados como los peores enemigos. Desde luego, no le vendrá mal al conde hacerles saber que tiene amigos como tú, que vienen de lejos para visitarle y están dispuestos a poner su espada a su servicio. Pero, aunque conoces todos estos detalles, te dejas llevar, ya que ello implica abusar de la hospitalidad de tu anfitrión, teniéndolo además contento de esta manera en lugar de causarle malestar.

Pasa al 123.

133

Tras un buen rato dedicado a la búsqueda de huellas, por fin encuentras un rastro que se aleja del bosque. Sin embargo, no aciertas a saber a qué animal pertenecen.

Haz una tirada de Conocimiento Animal. Si tienes éxito, pasa al 121; si no, pasa al 113.

FINAL

Si has llegado al final de la historia con vida, modifica tu RR o IRR si durante el juego tiene lugar alguno de estos sucesos:

- ✦ Si te encuentras con el gul: ganas +1D10 puntos de IRR si no se pasa una tirada de IRR.
- ✦ Si eliminas al gul sin utilizar magia: aumenta en +1D10 puntos tu RR.

Además, si quieres seguir utilizando ese personaje en posteriores aventuras, conseguirás los siguientes Puntos de Aprendizaje:

- ✦ Ganas 10 PAp por terminar con vida esta aventura.
- ✦ Ganas 20 PAp por demostrar la inocencia de Tobías y hacer que se ejecute al verdadero asesino de Fernando.