

HIJOS DE LOS HOMBRES

Por Claudi Paz

INTRODUCCIÓN

Aventura pensada para 3-5 personajes preferentemente de condición humilde. Sería interesante que al menos alguno de ellos fuera marinero o pirata. Contará más su instinto y sus ganas de investigar que su habilidad con las armas. En esta historia, que transcurre en algún momento entre el año 1337 y 1379, el grupo se adentrará en un pequeño pueblo de pescadores del reino de Valencia, con viejas rencillas y un oscuro secreto.

EL CAP D'ALJUB

Los Pjs han llegado desde Elche, bien entrada la mañana, en el cap d'Aljub, un pequeño pueblo pesquero que está creciendo en los últimos tiempos. Habrán pasado las escasas y humildes casas y visto el puerto, en el que se está construyendo un nuevo muelle. En el momento en que empiece la partida estos estarán ya navegando en una pequeña barca propiedad de Bernat. Este puede ser un viejo amigo de algún miembro del grupo. La razón por la que los Pjs estarán en la localidad es visitarle y también valorar sus reiteradas peticiones, que habrán llegado por mensajero o carta, de que vengán a este pueblo a por trabajo, pues como explica Bernat parece que se necesitan brazos y sobra faena (Nota para el Dj: Este Pnj es perfectamente reemplazable por cualquier persona humilde que haya hecho migas con los pjs en anteriores aventuras o campañas, se trata de alguien que ha probado de buscarse la vida lejos de su casa, deseando una existencia más estable). Bernat ofrecerá mejor aspecto de lo que recuerdan los Pjs. Lleva una vestimenta tremendamente humilde y va descalzo, pero en cambio no estará tan flaco y lucirá una piel bronceada y sana. Charlará, sin que le pregunten, de él mismo y también dará algunas informaciones sobre el cap d'Aljub:

“Creo que desde que estoy aquí mi vida ha cambiado a mejor... En Valencia me moría de hambre y era muy difícil acceder a una tripulación. Allí la cofradía de pescadores es muy reticente a aceptar gente que no haya trabajado en el puerto o no sea familiar de algún marinero... En cambio aquí siempre falta alguien para remar o pescar... Y además se pesca mejor”.

“ En serio, os voy a presentar a mi patrón, el mestre Curial. Es un gran hombre y estoy convencido de que en poco tiempo será uno de los marineros más ricos y exitosos de levante. Aquí en el cap d'Aljub la mitad de los marinos trabajan para él... Y paga bien y trata estupendamente a la gente. Hoy, al explicarle que vendriáis vosotros me dió el día libre... También insistió en que os lo presentara, seguro que querrá proponeros que forméis parte de la tripulación del nuevo laúd”.

“Dicen que hace mucho mucho tiempo este pueblo era un importante puerto romano y que en él había unos comercios enormes dedicados a salar pescado y que su puerto albergaba una flota entera de galeras. Yo pensaba que era mentira pero entonces vi las ruinas de las salinas...”

“La gente en general es muy amable. Hay mucho moro pero nada que ver con los de Valencia, aquí todo el mundo convive en paz. De vez en cuando hay algún problema con los piratas pero desde hace poco el pueblo dispone de una torre y a la gente se le permite refugiarse ahí si hay problemas... Creo que desde hace una semana los guardias no están porque ha habido problemas en la frontera y los han reclamado pero bueno, al menos tenemos refugio...”

En medio de alabanzas a la buena vida que ahora tiene, a pocos kilómetros de la costa los Pjs divisarán unas islas. Si le preguntan a Bernat por ellas él les explicará que se trata de la “Isla Plana” y algunos islotes. Comentará que él aún no ha tenido ocasión de explorarlas pero que muchos pescadores dicen que allí se pesca en cantidades enormes. También que algunos de ellos colocan ahí nasas para capturar crustáceos.

En otro momento se cruzaran con una rupestre barca con un único tripulante, un mudéjar que saludará amigablemente a Bernat. Este les explicará que se trata de Saïd, uno de los pescadores más viejos y expertos del puerto. Bernat intercambiará unas palabras en un árabe muy básico. Luego Bernat les explicará en castellano que está enseñando el pueblo a unos amigos que quizás se queden por aquí. Saïd sonreirá y se despedirá para seguir su camino.

UN MAL COMIENZO

A mediodía Bernat dará media vuelta y navegará hasta el puerto con los Pjs. Allí les comentará de ir a comer algo a la “casalot del poble”, que no es más que una casa grande que sirve a la vez como taberna, tienda de aprovisionamiento y sitio de reunión de la gente del pueblo. El casalot se des de la playa, que hace la función de astillero y donde hay un par de laúdes en construcción. Un par de mozos están puliendo maderos para hacer una quilla. Hay algunas casas más en posición de semicírculo, haciendo una especie de plaza. Al llegar ahí Bernat dirá a los Pjs: “Qué suerte! Ahí está el mestre Curial”. Nada más decir eso los Pjs apreciarán una mujer de mediana edad dándole bofetadas al mencionado Curial que intenta cubrirse como puede con los brazos. Oirán cosas así como:

“Eres un desgraciado! Desgraciado! Yo te maldigo...”

“Avaricioso! Ojala el mar te trague y te dé tu merecido... Avaricioso asqueroso!”

“Mandar a esos desalmados a matarlos! Encima no tienes valor ni de enfrentarte a ellos!!!”

Antes de que los Pjs puedan hacer ninguna acción. El mestre Curial dará un empujón a la mujer, que caerá al suelo y se largará a paso ligero de la placeta. Los personajes podrán interesarse por el

estado de la señora o por el contrario seguir al mestre Curial, pero la segunda opción requerirá una tirada de **Correr** para ver que se mete en una casa grande y de dos pisos. A diferencia de las otras casas del pueblo esta es de piedra y parece de mejor calidad.

Si se interesan por la señora, esta se mostrará muy afectada, hiperventilando y soltando insultos. Si consiguen calmarla, con palabras amables, ofreciendo acompañarla a algún sitio, etc (Y sacando una tirada de **Elocuencia** con +25%, pues está necesitada de ayuda)... Esta les agradecerá las atenciones y les dirá que se llama Salma. Si le preguntan por el anterior altercado explicará muy enfadada que Curial está tratando de quitarse de enmedio a sus hijos. Explicará que como él són pescadores, y que el mestre quiere sacarse de en medio toda la competencia y controlar él toda la actividad del pueblo. Si le preguntan cómo piensa cometer tal atrocidad les dirá que ha ido explicando una sarta de mentiras sobre que sus hijos tienen pactos con criaturas diabólicas y que consiguen la pesca usando la magia negra. El sacerdote que viene al pueblo a oficiar misa los domingos, que confraterniza bastante con Curial, lo escuchó y parece que le ha concedido el favor de una especie de mercenarios fanáticos para que apresen y maten a sus hijos. Esta mañana han llegado al pueblo y ella sabe de todo el plan porque un trabajador de Curial, amigo de su familia de toda la vida se lo ha explicado. Salma les pedirá ayuda, pues como ha dicho la batida para encontrar a sus hijos ha empezado ya. También pedirá a Bernat, sabiendo que él trabaja para Curial, que no convenza a los pjs de lo contrario, que lo que dice ella es cierto. Una tirada de **Empatía** revelará que pese a estar sumamente alterada y asustada Salma no ha explicado ni la mitad de la película.

Si al alejarse de la mujer los Pjs le piden la opinión a Bernat, él explicará que aún no ha tratado mucho a Salma ni a sus hijos gemelos, que se llaman Omar y Badis. Les dirá que sinceramente no ha visto nada que le haya hecho pensar en demonios ni magia negra pero que es cierto que la cantidad de pesca que consiguen con su único barco es sorprendente y se han ganado la fama de mejores pescadores de la zona.

Si por el contrario los Pjs, o alguno de ellos decide seguir al mestre Curial y entrar en la casa lo encontrarán tomándose un vaso de vino de pie, visiblemente nervioso y además sorprendido por la irrupción. Curial es un hombre de mediana edad, bastante alto y robusto, cabellera abundante y canosa. Tiene la tez morena y rasgos marcados. Irá vestido bastante más digno que Bernat y la gente del pueblo que hasta el momento hayan visto, con unas abarcas de cuero y un velmez algo gastado. Lucirá pendientes y una fina cadena que parece de oro con una cruz blanca. La estancia que tendrán delante es bastante austera. Los Pjs verán una mesa bastante grande de madera, una cocina con los mínimos utensilios necesarios. Un escritorio con algunos pergaminos enrollados y un tintero en una esquina, un arcón y una escalera de piedra que sube al piso superior. También verán una especie de lanza colgada de la pared. Si alguno de los pjs es marinero o pirata deberá hacer una tirada de **Cultura x5** para saber que se trata de un arpón para matar ballenas. De no pertenecer a esas profesiones los Pjs deberán pasar una tirada de **Cultura x2** para darse cuenta del detalle. Aún hay otra información de interés pero debería permanecer oculta a no ser que los jugadores pidan hacer una tirada de **descubrir**. En cuyo caso y tras pasar un **malus del -50%** se darán cuenta de que la puerta del piso superior está protegida por un grueso candado.

Si los Pjs adoptan de entrada una actitud hostil y de querer pedirle explicaciones por el altercado con la mujer, Bernat irrumpirá en la escena para calmar los ánimos. Explicándole a Curial que los Pjs són los amigos de los que le habló y que deseaban conocerle. En todo caso, quieran los Pjs hablar de lo que ha sucedido o pasar directamente a hablar de empleo el marinero se mostrará incómodo e insistirá en dar un paseo para hablar. Mientras pasean, Curial los conducirá por el camino de las rocas que va hacia las antiguas salinas romanas.

Respecto a Salma explicará que lamentablemente es cierto que tiene algo contra sus hijos pero no por avaricia como la madre le achacaba en la plaza. Contará que los hijos de Salma tienen un pacto con unos demonios que residen en la costa y que por eso su barco siempre vuelve con una gran pesca. Curial relatará, sin mucho detalle, que durante tiempo esos demonios han causado perjuicios a la aldea, pues a veces atacan a los marineros y los devoran, roban la pesca o violan doncellas. Se justificará diciendo que él se considera protector del Cap d'Aljub i que como buen cristiano no podía dejar que esta situación siguiese y decidió pedir ayuda al sacerdote que viene al pueblo. Si los Pjs muestran interés en respaldar la causa de Curial este les informará de que los "guardias" han partido hacia la Isla Plana, con uno de sus laúdes, ya que sospechan que Omar y Badis se esconden ahí. Intentará convencer a Bernat para que los lleve al pequeño archipiélago a parte de prometer una recompensa por ayudar a los supuestos "guardias".

Si los Pjs pasan de esa historia y se interesan directamente por el trabajo que Bernat les ha prometido, el mestre marinero les explicará que está intentando modernizar la pesca del pueblo. Les contará que quiere formar un gremio con los otros pescadores y que tiene planes para ampliar las salinas y hacer una gran factoría de salazón. En ese momento el grupo llegará a las antiguas salinas romanas. Les enseñará unas obras para reconstruir los viejos canales y poder evaporar grandes cantidades de agua de mar. En ese momento ofrecerá al grupo formar parte de la tripulación de un nuevo pesquero. Cobrarán 20 maravedíes a la semana. (Pasando una tirada de **Comerciar**, podrán pactar con él 25). De todas formas, como el barco nuevo aún no estará listo para zarpar, Curial les pedirá que entretanto colaboren con la batida para encontrar a los gemelos junto con Bernat, y en el caso de encontrarlos los apresen. Los Pjs tienen margen para negarse a este primer encargo sin que por ello se enemisten del todo con el mestre. Simplemente si se niegan este les dirá que entonces se arriesgan a que él encuentre a nuevos candidatos pero que en todo caso pueden pensarlo y aceptar el trabajo en otro momento.

(Nota para el DJ: Los contactos con Salma y Curial no són excluyentes. Si los Pjs no siguen al mestre lo podrán encontrar más tarde en su casa, a la que Bernat los acompañará. De la misma forma, el grupo puede elegir hablar con la señora y encontrarla en su casa igual de afectada)

PREGUNTANDO POR EL PUEBLO

Es bastante probable que después de esta primera escena los pjs decidan darse un tiempo y contrastar un poco las informaciones que han recibido. También se puede dar el caso de que

empresan la búsqueda de los gemelos, pero en todo caso si más tarde preguntan por el Cap d'Aljub las respuestas serán las mismas. Pueden preguntar por las calles, el embarcadero y por supuesto en el casalt, donde darán con gente comprando o comiendo. Hay algunos Pnjs que tienen información privilegiada, como más adelante se detallará.

Sobre el mestre Curial...

Se van a encontrar con opiniones opuestas. El mestre tiene serios detractores y gente que lo considera el salvador del pueblo. Ahí van algunas de las ideas que los aldeanos transmitirán.

A favor:

- Curial es un hombre trabajador, inteligente y que está intentando traer la prosperidad al Cap d'Aljub dotando de recursos al puerto y los marineros. Es posible que gracias a él la comunidad crezca y llegue a ser un puerto próspero e importante.
- Es un gran negociante, y ha conseguido un trato bastante favorable con el concejo de Elche a la hora de vender el pescado. Además se dice que quiere crear una cofradía que vele por los intereses de los pescadores y sea un contrapoder a lo que se manda desde Elche.
- Gracias a él es raro que haya marineros sin trabajo y familias en las que no entre dinero.
- Fue uno de los promotores de la construcción de la torre y de que el pueblo tenga una pequeña guarnición que proteja a la gente de los piratas.
- Es un hombre luchador. Su padre murió muy joven y desde niño empezó a subir a los barcos para ganarse la vida.

En contra:

- El grupo encontrará algunos ejemplos de negocios un tanto desleales y sucios. Por ejemplo un marinero tullido, sin una pierna, que les explicará que tuvo que malvender su laúd a Curial por un precio ridículo a condición de que este le diese un trabajo en tierra, cosa que el mestre nunca cumplió. O un pescador que trabaja por su cuenta y que se quejará del abusivo precio al que Curial vende la sal, de la que parece que tiene el monopolio en la aldea. Otro pescador independiente les contará que como tiene contactos con gente de Elche si te discutes con él maneja hilos para que no te compren los excedentes de pesca, ni el pescado ahumado o salado. Para todos ellos, lo que ambiciona este hombre, es eliminar la competencia en la pesca y conseguir ser el amo y señor del Cap d'Aljub.
- Una mujer vieja, de nombre Elena, que conoce a la madre de Curial, de nombre Ximena, explicará a los Pjs que Curial es un maltratador, que con los años que tiene ninguna de las mozas que ha cortejado lo ha aguantado y que parece que tiene a su madre encerrada en casa, a la que no deja salir desde hace mucho tiempo.
- Gente que trabaja en tierra (algun labrador, por ejemplo) explicará de él que se cree el amo del pueblo, que se considera a él mismo el alcalde y por ejemplo es el único que tiene las llaves de la torre.

Sobre Salma...

De la mujer de la plaza oirán que forma parte de una de las familias más antiguas del Cap d'Aljub y que ha sufrido mucho en su vida. Sus padres perecieron cuando ella aún era niña y cuando contaba con apenas 15 años alguien la violó y quedó embarazada. Un viejo pescador viudo, llamado Onofre, se apiadó de ella y se casaron antes de que diera a luz. Parece que no eran un matrimonio al uso pero en cierta forma cuidaron el uno del otro y de los gemelos. Hay gente del pueblo que cuenta que Salma en realidad fue forzada por un "escamat" pero nadie lo dirá con mucho convencimiento (si los Pjs preguntan qué són los "escamats" los aldeanos responderán de forma un tanto ambigua: algunos creen que són demonios, otros que són medio hombres y medio peces, otros que realmente no existen... que són los mismos piratas que se disfrazan para encubrir sus fechorías... Otros les dirán que pueden convertirse en lobo marino a voluntad, para así pasar desapercibidos delante de los humanos. Sólo se permitirá una tirada de **Leyendas -25%** a los Pjs naturales del reino de Valencia, tener éxito en esta tirada confirmará que se trata de criaturas marinas de forma humanoide que a veces suelen aventurarse fuera de los mares llevadas por su curiosidad). Onofre murió hace un año y desde entonces sus hijos cuidan de la madre y juntos siguen vendiendo el pescado a la gente del pueblo y las cercanías.

Sobre Omar y Badis

Toda la gente con la que hablen mostrará respeto y cierta admiración por los gemelos. Contarán que se trata de muchachos cordiales y trabajadores. Algún marinero explicará que són unos maestros buceando y colocando nasas. Si se les pregunta expresamente por su supuesto trato con demonios y se pasa una tirada de **Elocuencia** no obtendrán ninguna respuesta tajante pero sí que parece que el aguante que los chicos tiene bajo el agua es sobrenatural (se les ha visto bucear grandes cantidades de tiempo sin salir a respirar) y que sus pies tienen una especie de deformidad que les es favorable para nadar (describirán una especie de membranas entre los dedos).

EXPLORANDO LAS ISLAS

Durante este primer día el grupo puede ir con Bernat a reconocer el pequeño archipiélago, situado a menos de una legua de la costa. Por el camino, se cruzarán con un laúd conducido por un marinero y cuatro hombres de armas con cara de malas pulgas. Son los supuestos guardias enviados por el mestre Curial. Estarán muy poco receptivos a hablar con los Pjs y se les verá con prisa para volver al puerto. No querrán responder a preguntas pues su misión es, en teoría, confidencial.

La Isla plana tiene una longitud de menos de media legua y en su parte más ancha mide unas 500 varas. La rodean varios islotes de poco tamaño. El mayor está situado en la parte oeste y es el primero que se encontraron los Pjs. El segundo más cercano está situado en la parte sur. Los otros quedan al sureste y al este de la isla principal.

Isla Plana: Tiene un pequeño atracadero en el pequeño canal que se forma entre el islote este y la isla en sí. Podrán atracar allí sin problemas. La Isla tiene un perímetro rocoso y una parte central llana y de poca vegetación aunque en el centro de la isla se alzan algunos árboles. Si los Pjs van hacia allí se encontrarán un pequeño refugio de madera. Delante de la caseta habrá restos de una hoguera y algunos utensilios de cocina. Si se tiene éxito en una tirada de **Rastrear** los Pjs sabrán que allí no ha estado nadie en los últimos días.

Islote Este: La aproximación a este islote es algo más complicada y Bernat (o el Pj que maneje la embarcación) va a tener que pasar una tirada de **Navegar** para no golpear con la roca. Si se da el caso de que golpea los Pjs deberán pasar una tirada de **Agilidad x5** para no caer al agua. Si alguien saca una pifia además se golpeará contra la barca recibiendo 1D6 de daño. En este islote, de unas 200 varas hay un alijo secreto. Si los Pjs sacan una tirada de **Descubrir -25%** verán un barril escondido entre unas rocas. En él hay una bolsa con 500 maravedíes y una copa dorada (una tirada de **Conocimiento mineral** confirmará que es de oro). Además hay 4 teleks adornados con piedras preciosas. (Nota para el DJ: Si los Pjs visitan este islote de noche hay un 50% de posibilidades de que aparezcan los propietarios del botín, que són tres piratas berberiscos que frecuentan el archipiélago para esconderse. Si se da este caso, ya en el islote, si los Pjs pasan una tirada de **Escuchar** oirán unas voces hablando árabe. Si alguno sabe este idioma entenderá que dicen: "Hay alguien en el Islote, vienen a por nuestro tesoro". Si nadie pasa la tirada, por desgracia, los piratas los asaltarán por sorpresa cuando vuelvan a por la barca.

Islote sur: Así como en la lejanía a los Pjs les parecerá que no hay nada más que rocas inaccesibles, al acercarse verán un conjunto de pequeñas cuevas y una gran gruta por donde se adentra el agua. Bernat les dirá que aunque no ha estado nunca aquí algunos marineros le han explicado que uno de los islotes tiene una gran cueva. Si los Pjs deciden penetrar en ella verán enseguida unas formas extrañas en el agua. De repente, verán un lobo marino saltar y alejarse a gran velocidad. Si se siguen adentrando en la cueva, llegaran a una galería con una gran roca de escasa inclinación que sobresale del agua. Si alguno de los Pjs la inspecciona verá restos de pescado ahumado y de hoguera. Además si se saca una tirada de **Descubrir** encontrará un collar con la cadena rota con un pequeño trozo de coral rojo. Si le preguntan a Bernat sobre el collar este dirá no recordar a quien puede pertenecer, aunque varios marineros en el pueblo usan coral y conchas para hacerse joyas. Las formas extrañas seguirán apareciendo en el agua. Al partir a Bernat le parecerá ver la cabeza de alguien sobresaliendo de la superficie, pero posteriormente dirá haberse confundido con las forma de la roca. (Nota para el DJ: En realidad este es el escondrijo de Omar y Badis, pero en este momento no estarán en él).

Los otros islotes del archipiélago serán inaccesibles.

OTROS SITIOS DE INTERÉS EN EL PUEBLO

La cabaña de Saïd: Al noreste del pueblo, en un montículo rocoso, desde el que se divisan las islas, está situada la cabaña del viejo Saïd. Si la visitan encontrarán a este Npj que también merece una mención a parte (Ver el apartado más adelante).

La casa de Curial: Siempre hay la opción de intentar entrar a escondidas en la casa del mestre. (Esta posibilidad merece un apartado aparte que se detalla más adelante).

El casalot del pueblo: Como ya se ha dicho antes en este sitio los habitantes del pueblo pueden comer y aprovisionarse. Se sirve sobre todo comida basada en el pescado: sopas, pescado fresco, ahumado, salado y seco (sobretudo sardina, boga, boquerón y chucla). También pueden comprar equipo básico de pesca: anzuelos, cañas, cuerdas y cebo. También venden candiles, aceite, antorchas, mantas, sombreros de mimbre y ropa básica. La mujer que se encarga de atender se llama Júlia, es una mujer de unos 30 años, robusta y con el pelo rubio y grasiento. Su marido murió hace años en una reyerta con los piratas. Como tenía un niño que mantener (Germán, que ahora ya ha cumplido los 12 y le ayuda mucho en sus quehaceres) el pueblo acordó que fuera ella la que gestionara el Casalot. Por cierto, Júlia hace bastante tiempo que no cata varón y pondrá los ojos encima del Pj más atractivo del grupo para intentar satisfacer sus apetitos.

La playa: Como el grupo ha visto al volver con el paseo con Bernat la Playa es un espacio común y polivalente donde se construyen barcos (pero también carros, puertas, tablones para el uso doméstico, etc...). En él estarán trabajando un par de operarios acabando una embarcación encargada por Curial.

El puerto: Hay un muelle de piedra que está en construcción. El otro muelle estará casi vacío hasta que caiga el atardecer, cuando llegan las barcas de los pescadores. Hasta entonces habrá un par de trabajadores que estarán cargando y colocando piedras para el nuevo muelle. Si los Pjs les preguntan explicarán que están contratados por el concejo de Elche y que está previsto que el nuevo muelle esté y que puede albergar embarcaciones mayores.

Las salinas: Són un entramado de canales y compuertas por las que se conduce el agua de mar hasta unas piscinas poco profundas hechas de piedra. Sólo habrá unas pocas operativas pero se intuyen restos de los estanques antiguos que usaban los romanos para evaporar el agua. En ellas estarán trabajando un par de obreros. Si se les pregunta dirán que han sido contratados directamente por Curial. Si los Pjs se interesan por cómo el mestre ha obtenido la propiedad de las salinas contestarán que no lo saben del todo bien pero que creen que las compró a un viejo y arruinado noble de Elche. Explicarán que su trabajo es duro y tedioso pero que el sueldo que les paga Curial les parece justo.

La torre: La torre del pueblo tiene una doble función: actúa como estructura defensiva en caso de ataque pero también es la talaya que usan los pescadores para observar el estado del mar. Esta es la razón por la que el mestre Curial tiene las llaves, pues suele ser él quien hace tal reconocimiento.

Si los Pjs quieren acceder a ella tendrán que forzar la cerradura de la entrada con una tirada de **Forzar Mecanismos**. Además deberán pasar una tirada de **Suerte** para no ser vistos por los habitantes del pueblo. La torre es de planta circular y tiene tres niveles. En el nivel inferior hay un pequeño almacén en la que los Pjs encontraran dos gambesones de cuero, una hacha de armas, dos ballestas y 50 virotes (Para ver características consultar Manual Básico pág. 132 y 136 o Brevarium 113 y 119). En el segundo nivel hay un cuartucho con una alcoba y un arcón con uniformes militares con el escudo de Elche y un cuerno (para dar la alarma). El tercer nivel es descubierto y es el lugar de vigilancia.

LA HISTORIA SECRETA DEL CAP D'ALJUB

Los personajes ignoran que están en medio de conflictos que tienen la raíz en la misma historia del pequeño pueblo. Algunos de los rumores, que no todos, que pueden oír por el pueblo són ciertos.

Des del tiempo de los íberos, los “escamats” (basados en las leyendas de los hombres pez, consultar Bestiarium Hispaniae pág. 62-63) han tenido contactos con los habitantes de esta región costera. Se trata de criaturas de fisionomía humanoide pero con el cuerpo cubierto de escamas de color grisáceo. Están dotados de branquias y membranas interdigitales en las manos y pies. No són demonios, y de hecho són tan buenos o malos como los humanos. No són antropófagos, aunque los machos a veces les puede la lujuria y toman por la fuerza a alguna mujer. Las hembras són mucho menos curiosas y no se dejan ver tanto por la superficie. Algunos de los contactos que han tenido con humanos han sido benignos e incluso muy beneficiosos para ambos, pues estas criaturas adoran los frutos de la tierra y la carne de los animales que la habitan, de la misma forma que los habitantes de la costa se han beneficiado de los secretos del mar y algunas valiosas enseñanzas. Dominan algunos hechizos y pueden desplazarse por encima del agua o crear pequeñas olas y corrientes marinas pero no pueden transformarse en leones marinos. Esta creencia viene de que comparten hábitat y a menudo se los ve juntos o los pescadores los confunden. De hecho, para los “escamats” són animales sagrados e intocables.

Durante los tiempos de los romanos, cuando Ilicia (Elche) y su puerto alcanzaron su esplendor, estos contactos se redujeron (pues estos seres marinos aborrecen el ajetreo y las grandes concentraciones de humanos), volviendo a aumentar durante los últimos siglos, donde el Cap d'Aljub y su puerto habían entrado en decadencia. El rumor de que Salma fue violada por un “escamat” es cierto y sus hijos son el fruto de ese acto. Omar y Badis son entonces híbridos de escamat y humano. Esta circunstancia les proporciona algunas ventajas de cara a la vida acuática: poseen unas pequeñas branquias detrás de las orejas y una membrana interdigital en los pies, hecho que les capacita para respirar debajo del agua y nadar mucho más rápido que cualquier humano (Ver “Orgullos y vergüenzas secretas” en el suplemento Bestiarum Hispaniae, pág 276 y 277). Como ya se ha contado Salma fue acogida por Onofre y entre los dos subieron a los muchachos. Con la edad fueron conscientes de su condición especial y la supieron llevar con mucha discreción, aunque a la vez le sacaron mucho partido para la pesca, pues poder respirar debajo del agua y nadar rápido es una

gran ventaja para pescar y colocar nasas. En un momento de su adolescencia, su padre biológico, un escamat llamado Throith, fue a su encuentro, con un sentimiento de arrepentimiento y a la vez de curiosidad por ver crecer a sus hijos. Después de varios contactos se ganó su favor y ha mantenido contacto regular con los dos jóvenes pescadores. En el momento en que se desarrolla la aventura, los gemelos se refugian en la cueva del islote sur, dentro del pequeño reino de los “escamats” y bajo la protección de su padre, que no dudará en defenderles de cualquier amenaza.

El mestre Curial hace tiempo investigó lo que se decía de Salma y los gemelos y los estuvo observando en secreto llegando a la acertada conclusión de que lo que se contaba en el pueblo era cierto. Pero Salma y sus hijos no són los únicos habitantes vivos del pueblo que han tenido contacto con estos seres marinos. Hay otro secreto que no conoce casi nadie en el Cap d’Aljub.

Hace 40 años, Ximena, la madre de Curial, se enamoró de una de estas criaturas. Aún estando casada con un pescador del pueblo mantuvo un romance paralelo de la que nació un hijo, el mismo Curial. El marido de Ximena, al descubrir todo el embrollo se ahorcó, pero gracias a la astucia y la tenacidad de la mujer todo quedó escondido y pudo criar a su bebé en una cierta normalidad. Cuando Curial fue creciendo y fue siendo consciente de sus diferencias su madre tuvo que explicarle la verdad. El cabreo del chico y la repulsión que sintió por su madre fue tan grande que en cuanto tuvo edad se marchó lejos de casa, consiguió operar su “deformidad” en los pies por un cirujano árabe que residía en Valencia y después estuvo años viviendo en las costas vascas. Allí perfeccionó su habilidad para la pesca y aprendió mucho de cómo funcionaban las cofradías de pescadores. Amasó unos respetables ahorros y volvió a su pueblo natal con la idea de comprar su propio barco y transformar el Cap d’Aljub en un puerto moderno. Respecto a su madre, las cosas no mejoraron y acabó haciéndola pasar por loca y encerrándola en el piso superior de su casa, donde sigue en el momento que se desarrolla la aventura. En los últimos años Curial ha ido plasmando su idea en varios frentes. Se ganó la amistad del noble que poseía las tierras donde se ubica la vieja salina, fue comprando barcos y contratando a pescadores con medios más o menos limpios y fue ganándose la fama de hombre fuerte dentro de la comunidad. Cuando descubrió el secreto de Omar y Badis, vio la oportunidad de satisfacer sus ambiciones profesionales, sacándose de encima unos fuertes competidores y además combatiendo a lo que más odia, que es todo lo que tenga relación con los “escamats”. Y es que al contrario que los gemelos, que han aceptado su condición híbrida, a Curial le repugna esta parte de su ser. A través del sacerdote que viene al pueblo, que tiene vínculos con la Fraternitas Vera Lucis, a conseguido que un pelotón de frateres miles se desplace al pueblo y acaben con los mestizos.

INVITACIONES INTERESANTES

En algún momento de la jornada el grupo de Pjs se cruzará con Saïd, el pescador musulmán con el que se han cruzado en el primer paseo con Bernat. Éste se acercará al grupo y amablemente les ofrecerá cenar en su casa más tarde. Puede motivarlos prometiendo el mejor pescado que han probado nunca. Paralelamente, a través de Bernat o algún trabajador también serán invitados a una

cena “privada” en el casalot del puerto con el mestre Curial. Anteriormente Bernat les habrá ofrecido de cenar en su propia casa pero insistirá en no despreciar la invitación de su jefe. Los personajes són libres de intentar convencer a Bernat de cenar en su casa o bién de decantarse por la invitación de Saïd. (Nota para el Dj: esta escena está planteada para que se dé al final de la primera jornada de la aventura pero no hay ningún impedimento para adaptarla a otro momento en la cronología. Por ejemplo podría ser un desayuno o un almuerzo. Lo que es importante es que las invitaciones se den simultáneamente).

Un atardecer con el pescador Saïd

Saïd les estará esperando a la hora convenida en su casa. Es un hombre de edad avanzada pero que aún desprende todo el vigor necesario para la vida de pescador. Pese a ser evidente su etnia no habrá ningún ropaje demasiado diferente del de sus conciudadanos (de hecho en el Cap d’Aljub conviven mudéjares y cristianos sin demasiadas diferencias en la vestimenta). Lo que sí que distinguirán los personajes es un collar con una pieza de coral rojizo en el cuello. En realidad es un amuleto con el hechizo “Don de Tritón” (Consultar Manual 3ª Edición pág. 172), aprendido gracias a los contactos con los “escamats”.

Saïd es en realidad un hombre místico y entregado a los misterios del mar y de lo irracional en general. Habrá observado algunos de los movimientos de los Pjs y querrá alejarlos de la causa de Curial, que choca con su concepción de lo que debería ser el pueblo y de la vida en general.

Después de saludar al grupo tomará un sendero entre las rocas instando a los Pjs a seguirle: “a ir a por la cena”. Si los Pjs le recuerdan su promesa él dirá que “no hay manjar que sepa mejor que el que uno mismo ha pescado”. Descenderán por un camino entre las rocas hasta llegar a una minúscula cala. A unas 25 varas de la costa estará su barca atada a una argolla clavada en una roca que sobresale del mar. Para llegar a la barca los Pjs deberán mojarse y nadar un poco (no es necesario hacer tirada). Si alguno de los Pjs tiene menos de 40 en la competencia **Nadar**, Saïd se reirá un poco de él y se ofrecerá a darle unos consejos básicos (en ese mismo momento o quizás pueden quedar al día siguiente). Saïd deberá efectuar una tirada de **Enseñar** y si la saca los Pjs que hayan accedido a la “clase” tendrán derecho a realizar una tirada de **Agilidad x5**. Posteriormente, los que hayan tenido éxito en esta última tirada recibirán 5 pAp para gastarse en aumentar la competencia de nadar.

Cuando todos hayan embarcado Saïd llevará su lembo un poco mar adentro “en el lugar idóneo a la mejor hora” para empezar la pesca. Repartirá unas cañas a todo el grupo, les colocará el cebo y les aconsejará cómo pescar (Para determinar la tirada y los bonificadores de cada Pj consultar los Anexos). Los personajes que tengan éxito en la tirada pueden lanzar 1D4 para determinar la captura:

1: Sardina 2: Boga 3: Chucla 4: Boquerón

Mientras la pesca avance Saïd irá explicando que su familia llegó a estas tierras hace siglos y que la tradición de la pesca ha ido pasando de padres a hijos. Explicará que él ama esta costa y cree que debería haber siempre una comunión total entre los pescadores y el mar, respetando por encima de

todo a sus habitantes, siendo cuidadoso y agradeciendo al mar cada captura. En algún momento dejará ir la idea de que no todos los pescadores que ahora habitan el Cap d'Aljub comparten esta manera de pensar y que teme que la tranquilidad que ha tenido hasta ahora la localidad se vea truncada por la construcción del nuevo muelle. Después de la charla Saïd habrá pescado tres buenas capturas.

Después de la pesca Saïd remarará hasta el punto de partida. Después conducirá al grupo a su cabaña. Encenderá un fuego y empezará a hacer el pescado a la brasa. Durante la cena los Pjs pueden explicando lo que han ido descubriendo y lo que piensa sobre las diferentes personas que han ido conociendo. Saïd recela mucho de las intenciones de Curial, de quien dirá que es una persona dominada por sus ambiciones. Además confesará que sus planes de reformar la vida del pueblo no le gustan y que cree que no llevarán mejoras reales para la mayoría de los pescadores, más bién a Curial le asegurarán beneficios y el dominio sobre la actividad pesquera de la zona. Si le preguntan por Salma contará que siempre ha tenido buena relación con ella y de hecho él pescó una temporada junto a su difunto marido. Él hecho que persigan a sus hijos lo entristece enormemente. Dirá cosas como:

“Hubo un tiempo en que en estas tierras, y también en muchas otras, los hombres vivían en armonía con la naturaleza y todos sus habitantes. No había tanta necesidad de imponer normas y límites entre lo que lo que era de buen hacer y lo que no pues todo fluía desde un saber interior que todos tenemos. Yo sigo creyendo en esta forma de vivir y es mi auténtica manera de conectar con Allah”.

“Es posible que Omar y Badis sean fruto de un acto terrible, pero su existencia ha dado otro sentido a la vida de Salma y són buenas personas y buenos pescadores. Són simplemente hijos de la costa”.

“Yo no creo en que algunos hombres que vienen de fuera de la aldea y que no saben nada de nuestras historias tengan que impartir justicia. Ni siquiera con el permiso de la iglesia. Pues la verdadera voluntad de Allah ya se ha manifestado muchas veces ante nosotros de otras maneras. Si esos chicos tienen un don y lo aprovechan para cuidarnos y a la vez respetan el mar porque se los tiene que ajusticiar?”.

La actitud de Saïd será siempre de afinidad poco disimulada hacia lo irracional, la magia, etc... Si algún Pj se muestra hostil o contrario a estas cuestiones Saïd se irá mostrando frío y poco hablador e intentará concluir la cena rápidamente. Si por el contrario los Pjs se muestran a favor de estas cuestiones y muestran auténtico interés Saïd se irá abriendo más hasta reconocer abiertamente la existencia de los “escamats” y su curiosidad con ellos, confesando haber tenido algún contacto próximo (sin especificar más allá). También ofrecerá a los Pjs hacer noche en su cabaña. Tanto si aceptan como si no. Al levantarse al siguiente día Saïd llegará de algún sitio y les dará un regalo a los Pjs. Les habrá hecho a cada uno un collar con un trozo de coral rojo (Són talismanes de “Don de Tritón”). Les explicará que es un amuleto protector y que sirve para no hundirse en el agua. Les ayudará en el caso de que quieran ayudar a Omar y Badis, tanto a nivel práctico como para que ellos les identifiquen como amigos. Saïd explicará que se activa con un salmo:

“Alma' yatahawal wayusbih albarq , yusbih... fi alkhamirat walnaar... fi zanabiq alma... ma hi wasadati tatlub lilnuwm¹”

Lo enseñará al Pj que tenga más conocimiento mágico. También se ofrecerá a realizar él el ritual si el grupo lo necesita.

Una cena de negocios con Curial y los frateres

Si los Pjs se decantan para asistir a su invitación al Casalot se encontrarán con una pequeña sorpresa. Para empezar, Júlia y su hijo no estarán, aunque habrán dejado una mesa bien surtida (pescado recién hecho, almejas, gambas a la brasa, etc...). A parte de Curial, que preside la mesa, se encontrarán con la presencia de los 4 “guardias”. Estos se mostrarán, de entrada, desconfiados y con cara de malas pulgas (y no sin razón, pues llevan todo el día de batida y no han conseguido dar aún con los gemelos). En el caso de que los Pjs no hubiesen aceptado los anteriores encargos del mestre Curial, este tomará la iniciativa en la charla y volverá a insistir a los Pjs para que se enrolen en su flota pesquera. Además explicará que la batida para buscar a los “endemoniados” no ha ido como esperaban y que necesitará la colaboración del grupo. Les ofrecerá una recompensa extra de 100 maravedís por cabeza si encuentran y matan a los gemelos. Si se da el caso de que los Pjs ya han optado por ayudarlo entonces los arengará para intentarlo con más firmeza el día siguiente. Insistirá en los mismos puntos: que són demonios, que tienen un pacto, etc... Si los Pjs conocen más detalles de la historia del pueblo y piden más aclaraciones sobre los “escamats” o la historia de Salma (y tienen éxito en una tirada de **Elocuencia**) Curial reconocerá que són ciertas las informaciones, pero que no cambian nada la situación.

Llegados a este punto, cuando los Pjs empiecen a preguntar, los frateres miles, que hasta entonces habrán permanecido bastante callados empezaran a intervenir en un tono sentencioso y algo agresivo:

“Todas las criaturas de ese tipo són engendros del demonio y por lo tanto sus hijos y la gente que los trata són endemoniados”.

“Diós a puesto en la tierra el hombre para que la more y la reine. Cualquier relación con los engendros de satán es un peligro para la raza humana y debe ser castigada con la muerte”:

“Hemos detectado muchas supersticiones y costumbres paganas y heréticas en esta aldea. La intención de Curial le honra, pues quiere traer al pueblo una manera de vivir diferente, cercana al orden y a Dios”.

¹ El agua se enciende y se convierte en rayo... se convierte en levadura y en fuego... en nenúfar... que pide mi almohada para dormir

“Este pueblo necesita urgentemente la construcción de una iglesia, que limpie de pensamientos paganos y mágicos las mentes de la gente, que llevan tiempo contaminadas por tradiciones que bien seguro iniciaron seguidores del demonio”.

Después de estas perlas, es bastante probable que los Pjs se den cuenta de que no són guardias corrientes. De hecho si tienen éxito en una tirada de **Empatía** se darán cuenta de que sus palabras desprenden un fanatismo férreo. Irán vestidos con gambesones y túnicas negras. Si pasan una tirada de **Descubrir**, se darán cuenta que uno de ellos lleva un medallón rojizo con un símbolo estraño. Si a la vez pasán una tirada de **Cultura** (Cultura x3 si el Pj tiene vínculos con la iglesia) se darán cuenta de que se trata de la suavástica, la cruz que usan para identificarse los miembros de la Fraternitas Vera Lucis. En ningún caso esto le será revelado a los Pjs por parte de los frateres. Tan sólo podrían conseguirlo mostrando una actitud y un discurso totalmente afín (de repugna hacia la magia y lo irracional). Si se da esta circunstancia y los Pjs deciden preguntar más acerca de su cometido uno de los frateres les explicará que forman parte de un contencioso especial, relacionado con la santa iglesia y la inquisición aragonesa, que se dedica a investigar y a acabar con toda clase de manifestaciones demoníacas.

El grupo deberá tener mucho cuidado con lo que diga. Pues una sola frase simpatizando con lo irracional o lo mágico bastará para que los frateres se pongan muy hostiles, llegando a desenvainar sus armas y no dudando en pelear si detectan que el grupo va en una honda opuesta a la suya. Curial adoptará una actitud algo más fría e intentará justificar con argumentos más terrenales el necesario cambio económico y cultural que necesita el pueblo y que éste no es posible con pescadores medio demonios correteando por el puerto.

Ni que decir que si esta vez los Pjs no aceptan el encargo se enemistarán definitivamente con el mestre. Además necesitarán dar una buena excusa para no ser hostigados por los intransigentes frateres. Si los Pjs deciden aceptar el encargo se les explicará que al día siguiente partirán hacia el archipiélago, pues a los frateres les ha parecido muy sospechoso el islote sur y quieren hechar un vistazo más a fondo y debidamente equipados. Además Curial les ofrecerá quedarse a dormir en el mismo Casalot, pues ya ha hablado de esta posibilidad con Júlia.

(Nota para el Dj: Si los Pjs se van enterando de que ha pasado en el pueblo es previsible que simpaticen más con Salma y los gemelos huidos que con Curial. Se puede intentar crear dilema en el grupo mostrando la parte “buena” de sus intenciones, como es el hecho de traer la bonanza y el progreso al pueblo, a través de sus intervenciones y del contacto con algunos aldeanos. Lo interesante es ayudar a que haya cierto dilema en los Pjs).

DESCUBRIENDO LA CARA OCULTA DEL MESTRE

Otra línea que se puede abrir es el de intentar investigar a Curial y descubrir su secreto. Sólo habrá dos maneras de conseguirlo. Una es conseguir hablar con la única persona del pueblo que lo conoce,

su madre. La otra es descubriendo un pequeño desliz del mestre pescador (pues aunque él rechaza tajantemente su parte de “escamat” no puede controlar del todo su naturaleza, por lo que se siente empujado, en ocasiones, a zambullirse en solitario en el mar).

La vieja Ximena

Es probable que los Pjs oigan rumores sobre que Curial no deja salir a su loca madre de casa. O también que percibieran la extraña actitud de éste al no querer hablar en su hogar. También les puede parecer sospechoso el hecho de no celebrar la cena en su casa, etc... En todo caso si exploran la casa de Curial durante el día deberán realizar primero una tirada de **Forzar Mecanismos**, pues siempre cierra con llave. Además habrá un 20% de posibilidades de que Curial esté en casa (en este caso la puerta principal no estaría cerrada con llave pero los Pjs deberían inventarse una excusa para visitarlo) o que llegue al cabo de pocos minutos (si se da esta situación la excusa ya será un poco más difícil). Lo que hay en la planta baja ya se ha descrito en el apartado “Un mal comienzo”. Si consiguen entrar en esta estancia y Curial no está y se pasa una tirada de **Escuchar** se podrá percibir un rumor humano en el piso superior (si se saca un crítico se escuchará: “ya estás aquí desgraciado?”). Los Pjs no percibirán nada más.

Si deciden subir la escalera se darán cuenta de que la puerta del piso superior está protegida por un gran candado. Será necesaria otra tirada de **Forzar Mecanismos** para abrirla. Al abrir la puerta un olor nauseabundo les asaltará. Verán una fea anciana vestida en harapos echada en un catre de paja sucia protegiéndose de la luz. A un lado una palangana con heces y orina y un plato con espinas de pescado. La única ventana que tiene la estancia está cerrada por dentro con una balda cerrada con otro candado (con lo cual los Pjs deducirán que la persona suele estar a oscuras recluida en la estancia). Si los Pjs son amables con ella y la atienden Ximena les explicará que su hijo la mantiene cautiva en casa y que va diciendo por el pueblo que está loca. Hablará sin muchos reparos de su historia y la de su hijo. De manera que si los Pjs le preguntan la razón del cautiverio les explicará que Curial tiene mucho rencor guardado contra ella por cosas que ocurrieron antes y durante su infancia. Empezará a charlar sobre la verdadera naturaleza del mestre y de su rechazo a los hombres del mar, los “escamats”. También les dirá que cree que su rencor le ha ennegrecido el alma, que se ha vuelto insensible y que sólo se guía por los negocios y el poder. Ximena pedirá que la acompañen fuera de la casa y que la lleven a la casa de Elena, una anciana del pueblo, con la que quizás los Pjs hayan hablado.

El paseo solitario de Curial

En algún momento de la partida (a discreción del DJ) los Pjs pueden darse cuenta de que Curial se dirige a las rocas en solitario. Si deciden seguirlo verán que se pierde por un pequeño camino entre las rocas, se quita la ropa y se tira en calzones al mar desde un trampolín natural. Si los Pjs deciden quedarse y pasan una tirada de **Descubrir +25%** se darán cuenta de que el mestre se ha perdido debajo de las aguas del mar (y se puede añadir que los Pjs tienen una buena panorámica para asegurarse de que no ha salido nadando por otro sitio). Se pueden quedar el tiempo que quieran esperando pero sólo verán salir a Curial, por el mismo sitio que se ha zambullido, si se quedan

esperando media hora. En realidad, gracias a sus branquias Curial puede bucear sin problemas el tiempo que quiera, y de hecho suele hacerlo en momentos de estrés o de decisiones importantes. En este caso deberán hacer una tirada enfrentada de **Esconderse** contra la competencia de **Descubrir** del mestre. En caso de fallarla, éste los verá. Si los Pjs lo abordan y le preguntan mucho o se muestran abiertamente sorprendidos por lo que han visto el mestre Curial les explicará que ha ido a una cueva, la cual sólo se puede acceder buceando, y que es uno de sus sitios preferidos. Si algún Pj se pone muy pesado y quiere ver la cueva Curial se ofrecerá a acompañarlo. Una vez debajo del agua Curial intentará ahogarlo reteniendo al personaje en cuestión (y ojo porque el hecho de respirar debajo del agua tiene un bonificador de +50% en la acción).

EL ENCUENTRO CON OMAR Y BADIS

En algún momento del día siguiente a las invitaciones los fráteres se pondrán en marcha para terminar su particular cacería. Esta vez volverán a la cueva más equipados (con antorchas y arpones) y más decididos que nunca a cerrar el asunto de los gemelos mestizos. Depende de la línea que hayan seguido los Pjs se pueden anticipar a la expedición, seguirlos o bien unirse a ellos (si es lo que han acordado con Curial), pero en éste último caso los fráteres no querrán compartir el láud y será necesario que los Pjs usen otra embarcación (puede ser la de Bernat o la de algún otro pescador al que convenzan). A continuación se narra lo que podría suceder en cada caso:

Caso 1: el grupo se anticipa a los fráteres miles y se va sólo a la cueva del islote sur

Al entrar en la cueva, si se equipan con antorchas, les parecerá ver un par de formas hechadas sobre la gran roca del final. Al acercarse verán dos grandes lobos marinos que se zambullirán enseguida en el agua. Es muy importante la manera en que hayan decidido entrar en la cueva. Si van en barca serán percibidos por los gemelos y los “escamats” como enemigos. Si deciden activar sus amuletos y tienen éxito, de manera que alguno de ellos pueda andar sobre el agua serán percibidos como aliados, pues este poder lo brindan sólo estas criaturas o los pescadores que lo conocen a personas amigas.

En el caso de ser percibidos como amenaza Omar y Badis se lanzarán desde unas rocas altas e intentarán tirar a los Pjs al agua. Tres “escamats”, entre ellos el padre de los chicos surgirán de la superficie y atacarán por sorpresa los Pjs que queden en pie (intentando, en cuanto puedan, derribarlos y tirarlos de la barca, pues se saben superiores combatiendo en el agua). Se deberán tener en cuenta los modificadores de ataque por sorpresa. Además, si los Pjs intentan pedir a gritos el cese del ataque, mostrar sus amuletos o demostrar buenas intenciones no serán escuchados hasta el tercer asalto (siempre a criterio del Dj y dependiendo de qué se les ocurra).

Si consiguen entablar diálogo con ellos y ganarse su confianza se darán cuenta de que Omar y Badis ofrecen un aspecto un tanto animalesco: van prácticamente desnudos, sólo cubiertos por unos calzones, les asoman algunas escamas en las axilas y las ingles y tienen los pies morfológicamente diferentes, con membranas entre los dedos. Por contra, su trato será respetuoso. Explicarán que se

han escondido los dos últimos días en la cueva y ayer vieron la embarcación de los frateres. Se estaban preparando para emboscarlos si volvían. Ellos rechazan la violencia pero se sienten gravemente amenazados. Contarán que Curial les odia porque desea controlar toda la pesca del Cap d'Aljub y ellos siempre han ido por libre. Durante la conversación los Pjs verán tres cabezas que emergen del agua. Se darán cuenta de que són los "escamats" por su morfología, llena de escamas grisáceas (deberán efectuar una tirada de **Irracionalidad** y si fallan sumarán 1D10 de IRR). Posteriormente los frateres irrumpirán en su barca en la cueva y empezará un enfrentamiento en el que evidentemente se verán involucrados los Pjs.

Caso 2: Los Pjs escoltan la embarcación de los frateres y entran con ellos a la cueva

De entrada pasaría lo mismo que en el caso uno pero los gemelos caerían sobre los frateres y los tres "escamats" asaltarían la barca de los Pjs (se deberá tener en cuenta el modificador de ataque por sorpresa). Los humanoides marinos dominan el hechizo "Don de tritón" y pueden levantarse sobre el agua. Además pueden usar su poder para crear olas e intentar derribar el laúd de los Pjs. Evidentemente entrar con los frateres miles corta cualquier posibilidad de diálogo con Omar y Badis. Los miembros de la Vera Lucis no se rendirán nunca, en cambio las criaturas marinas huirán nadando si los mestizos pierden la vida.

Caso 3: Los Pjs deciden quedarse a la expectativa y observar qué pasa con los frateres.

Pueden esconderse o dejar abiertamente que los miembros de la Vera Lucis tomen la iniciativa. De hecho los frateres són orgullosos y no les terminará de gustar la idea de contar con apoyo de "inexpertos".

Se puede resolver la escena de forma narrativa. Tirar 1D4:

1: Después de una hora de oír gritos, chapoteos y golpes. Dos de los frateres salen vivos de la cueva con los cuerpos inertes de los gemelos. Han cumplido la misión pagando un alto precio.

2: Después de un buen rato de oír ruidos de combate, estos cesan, pero no hay señales de los frateres ni de sus rivales. Si el grupo decide entrar en la cueva se encontrará un penoso panorama: la barca con los cadáveres de los frateres flota por la cueva junto con el cuerpo inmóvil de uno de los "escamats". Los otros dos acompañan a Omar, que está llorando la muerte de su hermano en la roca grande. La actitud que tomen los tres supervivientes sigue los mismos criterios que en el caso 1.

3-4: Después de unos pocos minutos de aullidos, golpes y sonido de olas rebotando contra las paredes de la gruta los Pjs percibirán que el agua se tiñe de rojo. Los frateres han caído de lleno en la emboscada y algunos pedazos de sus cuerpos salen flotando por la entrada de la gruta. Posteriormente lo hace su laúd que va a la deriva con su mástil completamente partido. Si los Pjs deciden entrar, la actitud de los "escamats" y sus mestizos seguirá los mismos criterios que en el caso 1.

FINAL Y RECOMPENSAS

Hay dos variables principales que influirán en el desenlace la historia. La primera es si los frateres (ayudados o no por los personajes) completan su misión y acaban con los hijos de Salma. La segunda es si los Pjs descubren el secreto de Curial liberando a su madre Ximena (o bién espiando al mestre y hablando posteriormente con Saïd).

En todo caso, si los frateres eliminan a los gemelos y los Pjs han colaborado pagará la recompensa acordada y se mostrará eufórico. Mandará un mensajero urgente hacia Elche y al poco llegará el padre Ambrosio (el sacerdote que oficia las misas del pueblo). Éste reunirá a todo el mundo con la intención de celebrar una ceremonia religiosa para agradecer el valor de los héroes que han acabado con los “engendros”. Durante la ceremonia, a la que por cierto no asistirá Saïd ni muchos de los pescadores, se mostrará paternalista y algo aleccionador hacia los feligreses, alentando a todo el mundo a abandonar creencias paganas y contactos con “criaturas oscuras”. Posteriormente el sacerdote se marchará a Elche acompañado de los frateres supervivientes. Si por el contrario los frateres són derrotados, Curial, que habrá estado esperando noticias desde lo alto de la torre del pueblo montará rumbo a Elche donde buscará refugio y nuevos apoyos para continuar su particular purga del Cap d’Aljub (aunque esto ya será parte de otra posible aventura).

A todo esto hay que añadir que si los Pjs han liberado a Ximena esta habrá ido escampano por el pueblo la crueldad de su hijo hacia ella. También contará que usa la supuesta naturaleza híbrida de los chicos como excusa pues él mismo es hijo de “escamat”. Pase lo que pase (se celebre la ceremonia o Curial emprenda la huida hacia Elche) la cosa acabará mal para el mestre, pues una docena de pescadores, capitaneados por Saïd y acompañados por Salma y Ximena lo apresarán y lo meterán en un barril lleno de agua putrefacta (llena de barro y restos de pescado). A continuación sellaran el recipiente y lo enterrarán para que muera intoxicándose lentamente a través de sus branquias.

El grupo puede hacer lo que quiera ante estos hechos. Pero si se da el último caso e intentan ayudar a Curial se van a tener que meter de tortas con los pescadores.

Recompensas:

Como se ha visto los Pjs pueden tomar partido por el mestre pescador o alinearse con Salma y los pescadores “paganos” que tienen tratos con los “escamats”. En cualquier opción tendrán premio si tienen éxito.

- Ayudar a los frateres a acabar con Omar y Badis: 30 pAp y 100 maravedís de recompensa para cada uno.
- Ayudar a Salma y proteger a Omar y Badis acabando con los frateres: 30 pAp. Y si además liberan a Ximena: 10 pAp adicionales.

ANEXO: PNJS

Badis, gemelo de Omar

Posición social: Campesino

Profesión: Marinero **Profesión paterna:** Marinero

FUE: 15 **Altura:** 1'72m

AGI: 17 **Peso:** 64Kg

HAB: 20 **Aspecto:** 17 (Atractivo)

RES: 13 **IRR:** 80 **RR:** 20

PER: 15 **Edad:** 20

COM: 10 **Templanza:** 55

CUL: 8 **Suerte:** 33

Combate: Coltell 45% (1D6 + 1 + 1D6), Pelea 30% (1D3 + 1D4)

Protección: Carece

Competencias: Descubrir 45%, Nadar 80%, Navegar 50%, Con. Área 40%, Con. Animal 30%, Tregar 30%, Carpintería 25%, Comerciar 30%

Hechizos: Don de Tritón

Poderes especiales:

- Respiración acuática: Por ser hijo de "escamat" Badis posee branquias que le permiten respirar debajo del agua.

Bernat, pescador ilusionado

Posición social: Campesino

Profesión: Marinero **Profesión paterna:** Artesano

FUE: 10 **Altura:** 1'60m

AGI: 15 **Peso:** 50Kg

HAB: 15 **Aspecto:** 13 (Normal)

RES: 10 **IRR:** 50 **RR:** 50

PER: 12 **Edad:** 21

COM: 10 **Templanza:** 45

CUL: 7 **Suerte:** 29

Combate: Cuchillo 30% (1D6+1D4)

Protección: Carece

Competencias: Descubrir 50%, Nadar 45%, Navegar 40%, Con. Área 20%, Con. Animal 20%, Tregar 20%, Carpintería 25%, Comerciar 30%

Curial, maestro pescador controvertido

Posición social: Burgués

Profesión: Marinero / Comerciante **Profesión paterna:** -

FUE: 10 **Altura:** 1'75m

AGI: 15 **Peso:** 75 Kg

HAB: 20 **Aspecto:** 16 (Normal)

RES: 10 **IRR:** 75 **RR:** 25

PER: 15 **Edad:** 40

COM: 15 **Templanza:** 55

CUL: 10 **Suerte:** 40

Combate: Coltell 35% (1D6 + 1 + 1D6), Daga 35% (2D3 + 1D6), Pelea 35% (1D3)

Protección: Velmezo de cuero (Prot:2), Capacete de cuero (Prot: 2)

Competencias: Descubrir 60%, Mando 60%, Nadar 70%, Navegar 75%, Astrología 30%, Comerciar 40%, Tregar 35%

Poderes especiales:

- Respiración acuática: Por ser hijo de "escamat" Curial posee branquias que le permiten respirar debajo del agua.

"Escamats", ni hombres ni peces

Posición social: -

Profesión: - **Profesión paterna:** -

FUE: 20 **Altura:** 1'70m

AGI: 15 **Peso:** 60 Kg

HAB: 15 **Aspecto:** -

RES: 15 **IRR:** 100 **RR:** 0

PER: 20 **Edad:** -

COM: 5 **Templanza:** 60

CUL: 15 **Suerte:** 40

Combate: Horquilla de dientes de tiburón 50% (1D8+1D4), Pelea 40% (1D3 + 1D4), Esquivar 30%

Protección: Escamas (Prot: 2)

Competencias: Con. Área (Mar) 95%, Nadar 90%, Sigilo 85%

Hechizos: Dón de Tritón

Poderes especiales:

- Respiración subacuática: Un "escamat" puede respirar tanto fuera como dentro del agua, ya que posee pulmones y branquias.
- Combate subacuático: Los "escamats" són expertos combatientes en el agua. Cualquier acción de combate subacuática tendrá un bonus del 50%.
- Creación de olas: Estas criaturas pueden crear olas pequeñas y medianas (en ningún caso podrán crear olas más altas que ellos mismos). Éste poder funciona como un hechizo de vis tertia. Si la tirada de activación es un éxito cualquier tripulante de una embarcación pequeña, como un laúd, que se encuentre a menos de 10 varas del "escamat" deberá efectuar una tirada de **Agilidad x4** para no caerse al agua. En el caso de conseguir un crítico en la tirada de activación la embarcación volcaría con todos sus tripulantes.

Frateres Miles

Posición social: Villano

Profesión: Soldado **Profesión paterna:** Cazador

FUE: 16 **Altura:** 1'60m - 1'70m
AGI: 12 **Peso:** 55 Kg - 65 Kg
HAB: 15 **Aspecto:** 8 (Marcadamente feo) - 12 (Normal)
RES: 16 **IRR:** 25 **RR:** 75
PER: 13 **Edad:** 20 - 25
COM: 8 **Templanza:** 65
CUL: 6 **Suerte:** 27

Combate: Maza de Armas 55% (1d8+2+1D4), Cuchillo 35% (1D6 + 1D4), Arpón remachado 35% (1D6 +1)

(Nota para el DJ: los frateres sólo irán equipados con arpones en su expedición final a la cueva del islote. Es una arma que se puede arrojar al agua y recuperar con una nasa, lo cual cuenta como una acción de recarga. En el caso de que se ensarte, siguiendo las normas de lanzas [Consultar Manual 3º Edición pág. 131 o Brevarium pág. 117] puede ensartarse, en cuyo caso realizaría un daño de 2D6+1).

Protección: Gambesón reforzado (Prot:3), Bacinete (Prot: 4)

Competencias: Cabalgar 35%, Descubrir 50%, Lanzar 35%, Leyendas 20%, Sigilo 50%, Tormento 55%

Germán, el mozo del casalot

Posición social: Campesino

Profesión: - **Profesión materna:** Cocinera

FUE: 5 **Altura:** 1'35m
AGI: 15 **Peso:** 30 Kg
HAB: 10 **Aspecto:** 11 (Mediocre)
RES: 9 **IRR:** 65 **RR:** 35
PER: 15 **Edad:** 12
COM: 6 **Templanza:** 40
CUL: 5 **Suerte:** 26

Combate: Esquivar 30%

Protección: Carece

Competencias: Con. Área 10%, Correr 30%, Lanzar 30%, Con. Animal 15%, Con. Vegetal 15%, Descubrir 25%, Escuchar 25%, Cocinar 20%

Habitante del Cap d'Alub

Posición social: Campesino

Profesión: Marinero **Profesión paterna:** Marinero

FUE: 10 **Altura:** Variable
AGI: 12 **Peso:** Variable
HAB: 15 **Aspecto:** Variable
RES: 10 **IRR:** 60 **RR:** 40
PER: 10 **Edad:** Variable
COM: 8 **Templanza:** 50

CUL: 5 **Suerte:** 23

Combate: Daga 25% (2D3 +1D4)

Protección: Carecen

Competencias: Descubrir 35%, Nadar 45%, Navegar 40%, Con. Área 20%, Con. Animal 20%, Tregar 20%, Carpintería 25%, Comerciar 30%

Júlia, cocinera insatisfecha

Posición social: Campesina

Profesión: Cocinera **Profesión paterna:** Marinero

FUE: 10 **Altura:** 1'70m

AGI: 10 **Peso:** 80 Kg

HAB: 14 **Aspecto:** 10 (Mediocre)

RES: 11 **IRR:** 50 **RR:** 50

PER: 12 **Edad:** 30

COM: 10 **Templanza:** 50

CUL: 7 **Suerte:** 29

Combate: Cuchillo de cocina 20% (1D6), Esquivar 30%

Protección: Carece

Competencias: Comerciar 30%, Escuchar 37%, Cocinar 40%, Empatía 40%, Nadar 25%, Navegar 20%, Con. Área 25%, Memoria 30%, Lanzar 30%

Omar, gemelo de Badis

Posición social: Campesino

Profesión: Marinero **Profesión paterna:** Marinero

FUE: 15 **Altura:** 1'74m

AGI: 17 **Peso:** 66Kg

HAB: 20 **Aspecto:** 18 (Atractivo)

RES: 13 **IRR:** 80 **RR:** 20

PER: 15 **Edad:** 20

COM: 10 **Templanza:** 55

CUL: 8 **Suerte:** 33

Combate: Coltell 45% (1D6 + 1 + 1D6), Pelea 30% (1D3 + 1D4)

Protección: Carece

Competencias: Descubrir 45%, Nadar 80%, Navegar 50%, Con. Área 40%, Con. Animal 30%, Tregar 30%, Carpintería 25%, Comerciar 30%

Hechizos: Don de Tritón

Poderes especiales:

- Respiración acuática: Por ser hijo de "escamat" Omar posee branquias que le permiten respirar debajo del agua.

Padre Ambrosio, capellán sin iglesia

Posición social: Villano

Profesión: Sacerdote **Profesión paterna:** Artesano

FUE: 10 **Altura:** 1'59m

AGI: 10 **Peso:** 65

HAB: 10 **Aspecto:** 11 (Mediocre)

RES: 10 **IRR:** 70 **RR:** 30

PER: 10 **Edad:** 29

COM: 10 **Templanza:** 45

CUL: 15 **Suerte:** 35

Combate: Pelea 20% (1D3)

Protección: Carece

Competencias: Latín 40%, Elocuencia 60%, Empatía 40%, Leer y Escribir 60%, Teología 60%, Escuchar 30%, Enseñar 20%, Mando 30%; Sigilo 30%

Rituales de fe: Todos los de primus ordo

Piratas berberiscos

Posición social: Villano

Profesión: Pirata **Profesión paterna:** Marinero

FUE: 12 **Altura:** 1'55m - 1'65m

AGI: 10 **Peso:** 45Kg - 55Kg

HAB: 15 **Aspecto:** 9-11 (Mediocres)

RES: 12 **IRR:** 50 **RR:** 50

PER: 10 **Edad:** 20-30

COM: 5 **Templanza:** 55

CUL: 6 **Suerte:** 21

Combate: Saïf 45% (1D6 + 2 + 1D4), Ballesta 30% (1D10)

Protección: Capacete de cuero (Prot: 2), Brazales (Prot: 2)

Competencias: Árabe 80%, Descubrir 30%, Nadar 30%, Navegar 45%, Con. Área 25%, Tregar 31%, Carpintería 20%

Saïd, pescador místico

Posición social: Campesino

Profesión: Marinero **Profesión paterna:** Marinero

FUE: 10 **Altura:** 1'63m

AGI: 12 **Peso:** 49 Kg

HAB: 15 **Aspecto:** 10 (Mediocre)

RES: 15 **IRR:** 80 **RR:** 20

PER: 15 **Edad:** 49

COM: 15 **Templanza:** 60

CUL: 10 **Suerte:** 40

Combate: Terciado 40% (1D6 + 1 + 1D4), Cuchillo 40% (1D6 + 1D4)

Protección: Ropa gruesa (Prot: 1)

Competencias: Árabe 70%, Descubrir 60%, Lanzar 51%, Navegar 75%, Con. Área 50%, Con. Animal 40%, Con. Mágico 50%, Nadar 50%, Comerciar 20%

Hechizos: Don de Tritón (Consultar Manual 3ª Edición pág. 172)

Salma, madre furiosa

Posición social: Campesina

Profesión: Labradora **Profesión paterna:** Marinero

FUE: 10 **Altura:** 1'49m

AGI: 10 **Peso:** 45 Kg

HAB: 15 **Aspecto:** 14 (Normal)

RES: 12 **IRR:** 75 **RR:** 25

PER: 10 **Edad:** 36

COM: 8 **Templanza:** 55

CUL: 5 **Suerte:** 23

Combate: Cuchillo pequeño 30% (1D4 + 1D4)

Protección: Carece

Competencias: Árabe 70%, Con. Área 25%, Con. Animal 20%, Con. Vegetal 30%, Descubrir 40%, Comerciar 15%, Escuchar 30%, Nadar 20%, Navegar 25%, Sanar 20%, Sigilo 20%, Cocinar 20%

Ximena, madre maltratada

Posición social: Campesina

Profesión: Labradora **Profesión paterna:** Marinero

FUE: 5 **Altura:** 1'45m

AGI: 5 **Peso:** 38 Kg

HAB: 8 **Aspecto:** 9 (Mediocre)

RES: 6 **IRR:** 75 **RR:** 25

PER: 5 **Edad:** 61

COM: 8 **Templanza:** 55

CUL: 5 **Suerte:** 18

Combate: Pelea 5% (1D3)

Protección: Carece

Competencias: Con. Área 25%, Con. Animal 20%, Con. Vegetal 42%, Descubrir 20%, Comerciar 15%, Escuchar 15%, Sanar 20%, Sigilo 20%, Nadar 10%, Navegar 10%

ANEXO: MECÁNICA DE PESCA PARA AQUELARRE²

La siguiente ayuda pretende dar forma al modo en el que un personaje pueda pescar durante una aventura. Para poder pescar con caña, red, hilo o trampa, aparte de contar con tales herramientas, se ha de realizar un lanzamiento de Habilidad x2, añadiendo previamente a la dificultad (y si es posible) una serie de modificadores recogidos en la siguiente tabla. Por supuesto, todos los aspectos referentes a una pesca exitosa son de carácter general, habiendo otros muchos factores que los directores/as puedan tener en cuenta y que, por supuesto, son libres de añadir (como lo relativos a pescar en zonas o épocas concretas, o la dificultad de atrapar una u otra especie piezas).

MODIFICADOR	NOTAS
+5% si se supera una tirada de conocimiento animal	Lo cual hace intuir el comportamiento de los peces en el momento de la pesca
+5% si se supera una tirada de suerte	Este factor siempre influye
+5% si se es de profesión marinero o pirata	
+5% si se posee el orgullo "Criado en la costa" o se es de una ciudad interior en torno a un río	
+5% si se supera una tirada de Percepción x3	Con esta tirada se puede intuir el mejor lugar para la pesca.
+5% si es de noche en la estación de verano	Por el día hace más calor y los peces se retiran a los fondos, que estan más fríos.
+5% si es de día en la estación de invierno	Por la noche hace frío y de día buscan el calor de la superficie.
+5% si siendo de noche hay luna nueva o llena. A determinar por el Dj o tirar 1D4: 1: Nueva 2: Creciente 3: Llena 4: Menguante	Muchos peces són más activos en luna nueva y llena y suben a la superficie a buscar alimento.
+5% Si hay viento suave. Determinar por el Dj o tirar 1D4: 1: Sin viento 2: Viento suave 3: Viento fuerte 4: Vendaval	Los vientos suaves arrastran a la superficie insectos y comida, lo cual aumenta la probabilidad de capturas.
Nota final: El porcentaje máximo de lanzamiento para pescar, una vez añadidos los bonificadores pertinentes, es del 80%.	

² Mecánica creada por Orthanc, autor del blog Perso-rol - www.persorol.blogspot.com.es

ANEXO: LA PESCA EN LA EDAD MEDIA

El consumo de pescado era elevado en la edad media debido a los períodos de abstinencia y ayuno que imponía la iglesia. Mucha gente compaginaba su trabajo habitual con esta actividad en los mares y ríos de la península.

La mayoría de los métodos de pesca usados en el medievo ya se usaban en la antigüedad y se fueron perfeccionando a lo largo de los siglos. Lo más común era el uso de cuerdas o palangres (cuerda a la que se ataban varios cabos verticales, cada uno con su anzuelo). Los mismos pescadores se encargaban de hilarlas a base de lino y fijaban los cebos en los anzuelos antes de salir a faenar. Posteriormente sostenían las cuerdas desde las cubiertas y aprendían a detectar cuando los peces picaban. El uso de redes, hechas con cañamo entrelazado, también estaba muy extendido. Las había de muchos tipos, como las trainas, redes de forma cónica que se usaban para cazar a las sardinas; las llamadas almadravas, un entramado de redes que se usaba para atrapar atunes durante sus períodos de migración o los bolitx, que consistían en dos bandas y un copo que se arrastraban desde la costa para atrapar el pescado. En las zonas costeras y en las rías era frecuente pescar con sistemas de pesca pasiva, como las nasas o los butrones, una especie de trampas de mimbre.

Salir a pescar era una actividad reservada para los hombres. Las mujeres quedaban relegadas a las tareas de tierra, a la fabricación de las redes, preparar los cebos y la venta. A medida que las ciudades y las poblaciones costeras crecieron fue necesario regular los usos de la actividad que se organizaba de un modo parecido al de un taller artesanal. En el eslabón más alto estaba el capitán o maestro, que casi siempre era el propietario de la embarcación, aunque esta podía estar compartida con alguien que se quedaba en tierra. La tripulación estaba formada por los trabajadores y marineros. El eslabón más bajo lo componían los mozos, chicos jóvenes que aprendían el oficio y que podían ser hijos o familiares de marineros. El capitán debía ejercer también de gestor y contratar a su tripulación. Se estilaban los contratos de palabra y solían durar una temporada de pesca, dependiendo de las especies de peces que abundaban en la zona. Se crearon cofradías pesqueras en muchas poblaciones desde las que se regulaba toda la actividad: los horarios, las condiciones que debían cumplir las embarcaciones, los salarios de los empleados, las técnicas de pesca permitidas y los castigos para los que incumplían las normas. Los gestores de las cofradías recibían el nombre de mayordomos y también se encargaban de mediar en los pleitos que pudiese haber entre los integrantes de la cofradía. Otra función muy importante era la de los talayeros o vigías, que se encargaban de escrutar el mar desde las talayas para valorar su estado y decidir si se faenaba ya que debido a la precariedad de las embarcaciones de la época era muy peligroso pescar si la climatología era adversa.

Después de la jornada de pesca se vendía el género, siempre en la misma localidad o en las inmediaciones ya que era imposible trasladar el pescado fresco lejos de los centros de pesca. Esto impulsó pequeñas industrias de salazón, un método de conservación efectivo y que permitía la comercialización del pescado. También se podía ahumar o secar.

Las embarcaciones que se usaban varían levemente según la zona. En el mar cantabro y la costa vasca se usaban unas barcas estrechas llamadas pinazas. Eran embarcaciones ligeras de vela y remos pero su tamaño variaba dependiendo de las distancias de pesca. En el mediterráneo las barcas recibían el nombre de laúdes o lembos, eran pequeñas y con una sola vela latina. También se usaron los lembos, que eran embarcaciones aún más pequeñas y sin quilla. Era habitual que cada comunidad construyera sus propios barcos en astilleros muy diferentes a los que tenemos en mente hoy en día, pues se situaban en espacios comunales y al aire libre, como por ejemplo las playas de las poblaciones.

ANEXO: BREVES APUNTES HISTÓRICOS SOBRE EL CAP D'ALJUB (ACTUAL SANTA POLA)

La historia de Santa Pola va ligada a la de Elche (Ilici). Los romanos fundaron un puerto, Portus Ilicitanus, que sirvió de puerta de entrada para los productos que llegaban por mar. En esa etapa se construyó una industria para salar pescado. Después de una etapa de prosperidad la población en que el puerto llegó a ser uno de los más importantes de la región, junto al de Cartagena, entró en decadencia y la población descendió drásticamente. El puerto entró en un cierto desuso, aunque hay constancia de que los visigodos lo usaron para albergar una flota. Durante la ocupación musulmana Elche y Santa Pola formaron parte de la taifa de Murcia. En 1244 se firmó el tratado de Almizra por el cual las coronas de Castilla y Aragón se repartieron el reino de Murcia. En 1250 se conquistó la villa de Elche, que pasó a formar parte de la corona de Castilla pero en 1265, después de una sublevación musulmana, Jaime I de Aragón tuvo que ayudar a reconquistar el reino para luego cederlo a Castilla. En 1296 Jaime II de Aragón mandó atacar varias poblaciones al sur de Alicante, entre ellas Elche, que quedarían con el tiempo integradas en el reino de Valencia. En 1337 el infante Ramón Berenguer, conde de Prades y en ese momento gobernante de la villa de Elche ordenó al concejo de la villa que construyera una torre de vigilancia para que guardara el puerto y sus navegantes, pues parece ser que eran frecuentes los ataques de piratas. En 1379 la torre ya estaba comandada por un alcaide. Durante el siglo XV la población del puerto del cap d'Aljub fue creciendo y se construyeron un almacén, un horno de pan y una iglesia. Para protegerse de la piratería la torre fue sustituida por un castillo durante el siglo XVI que pudiera albergar a los pescadores y mercaderes. La colonización de la isla de Tabarca, anteriormente conocida como Isla Plana, no se inició hasta mediados del s.XVIII.

La cueva en la que se desarrolla parte de la aventura se llama actualmente la "Cova del Llop Marí" y recibe este nombre por una leyenda. Esta explica la historia de la última pareja de lobos marinos que a finales del s.XIX habitaron la zona. Los animales se cobijaron en la cueva para recibir el nacimiento de su primera cría. Los pescadores, pensando que se comerían la pesca o estropearían las redes, trataron de capturarlos pero precipitaron el parto de la hembra. La cría nació muerta y la madre murió de pena. Cuentan que el padre estuvo aullando de dolor tres días en la cueva, el tiempo en que tardó en morir. Según afirman su cadáver aún está en el fondo de la gruta y de vez en cuando lanza aullidos que se oyen desde Santa Pola.

BIBLIOGRAFÍA

Arizaga Bolumburu, Beatriz. "La pesca en el País Vasco en la Edad Media". Itsas Memoria. Revista de Estudios Marítimos del País Vasco, 3. Untzi Museoa-Museo Naval, Donostia San Sebastián, 2000. pp 13-28

Fuentes internet:

La leyenda del lobo marino. Alicante diferente. 25 de marzo del 2015 alicantediferente.com › [la-leyenda-del-lobo-marino-la-cova-del-llop-mari](http://alicantediferente.com/la-leyenda-del-lobo-marino-la-cova-del-llop-mari)

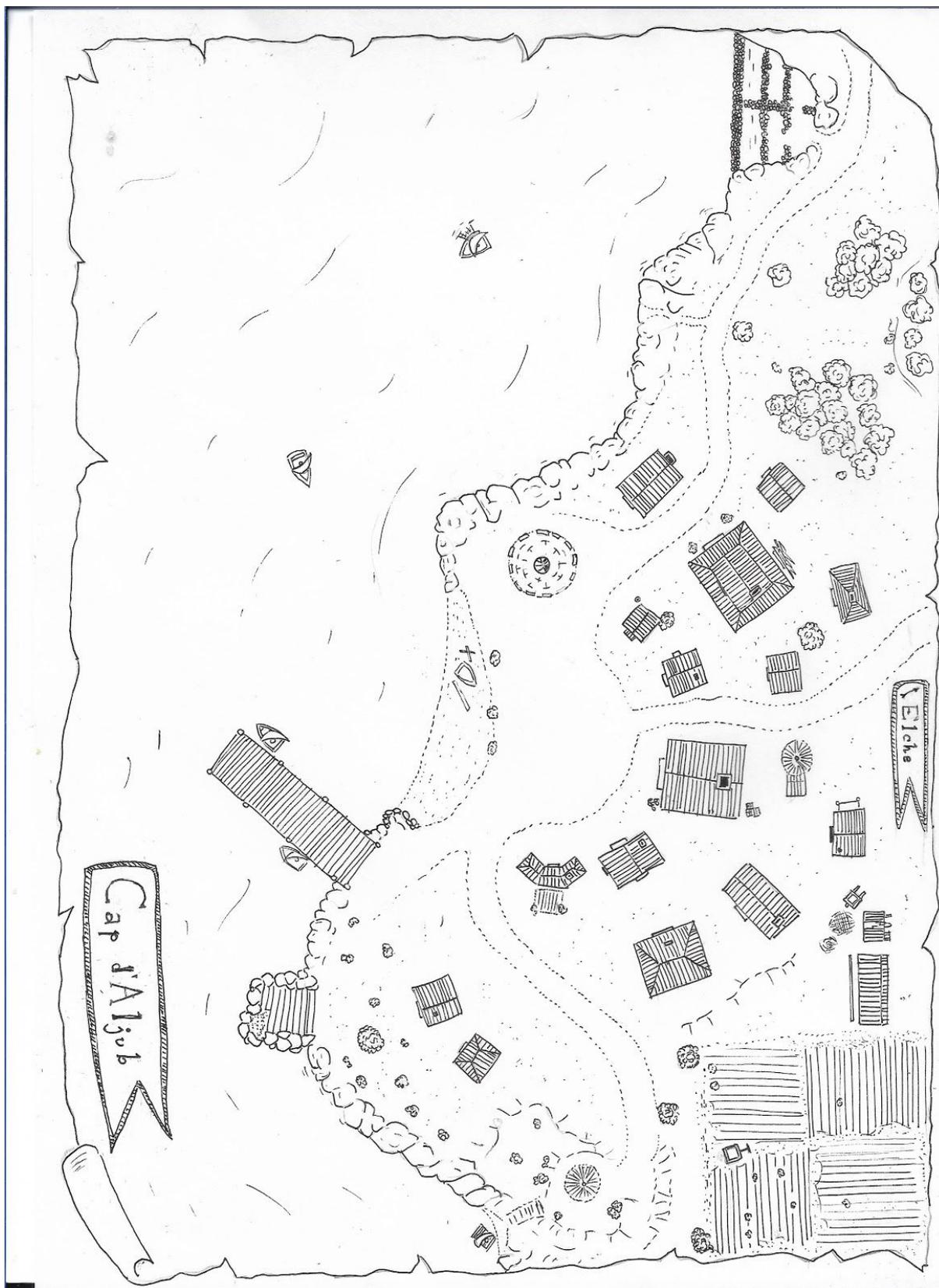
Los distintos nombres de las embarcaciones. Duarrydifusión. www.duarrydifusion.com › [los-distintos-nombres-de-las-embarcaciones](http://www.duarrydifusion.com/los-distintos-nombres-de-las-embarcaciones)

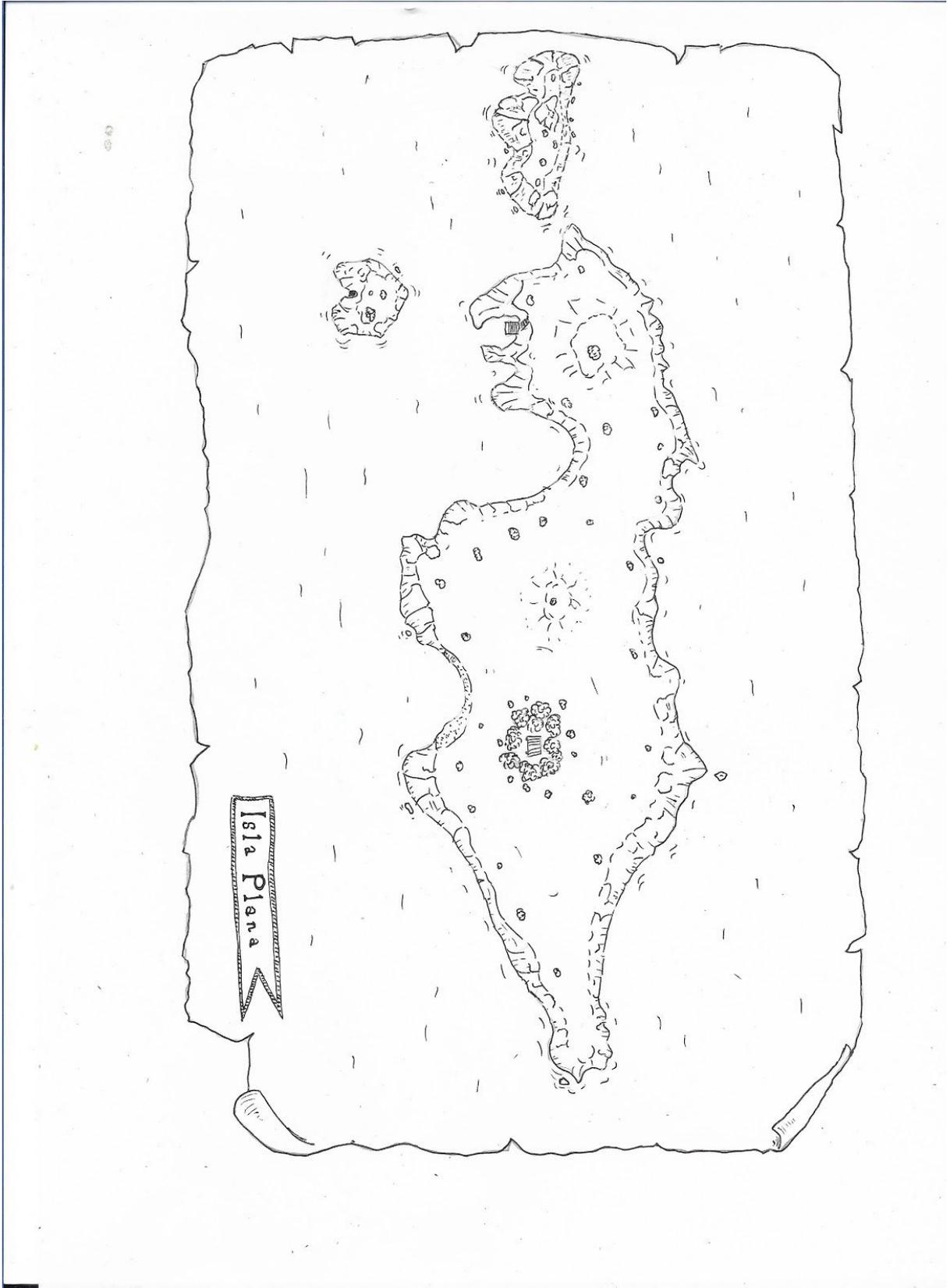
Oprynsnyk, Stalnislav. La pesca, Historia medieval de Alicante. Blogs Universidad de Alicante. 12 de diciembre de 2013. <https://blogs.ua.es> › [historiaalicantemedieval](https://blogs.ua.es/historiaalicantemedieval) › [2013/12/12 › la-pesca-2](https://blogs.ua.es/historiaalicantemedieval/2013/12/12/la-pesca-2)

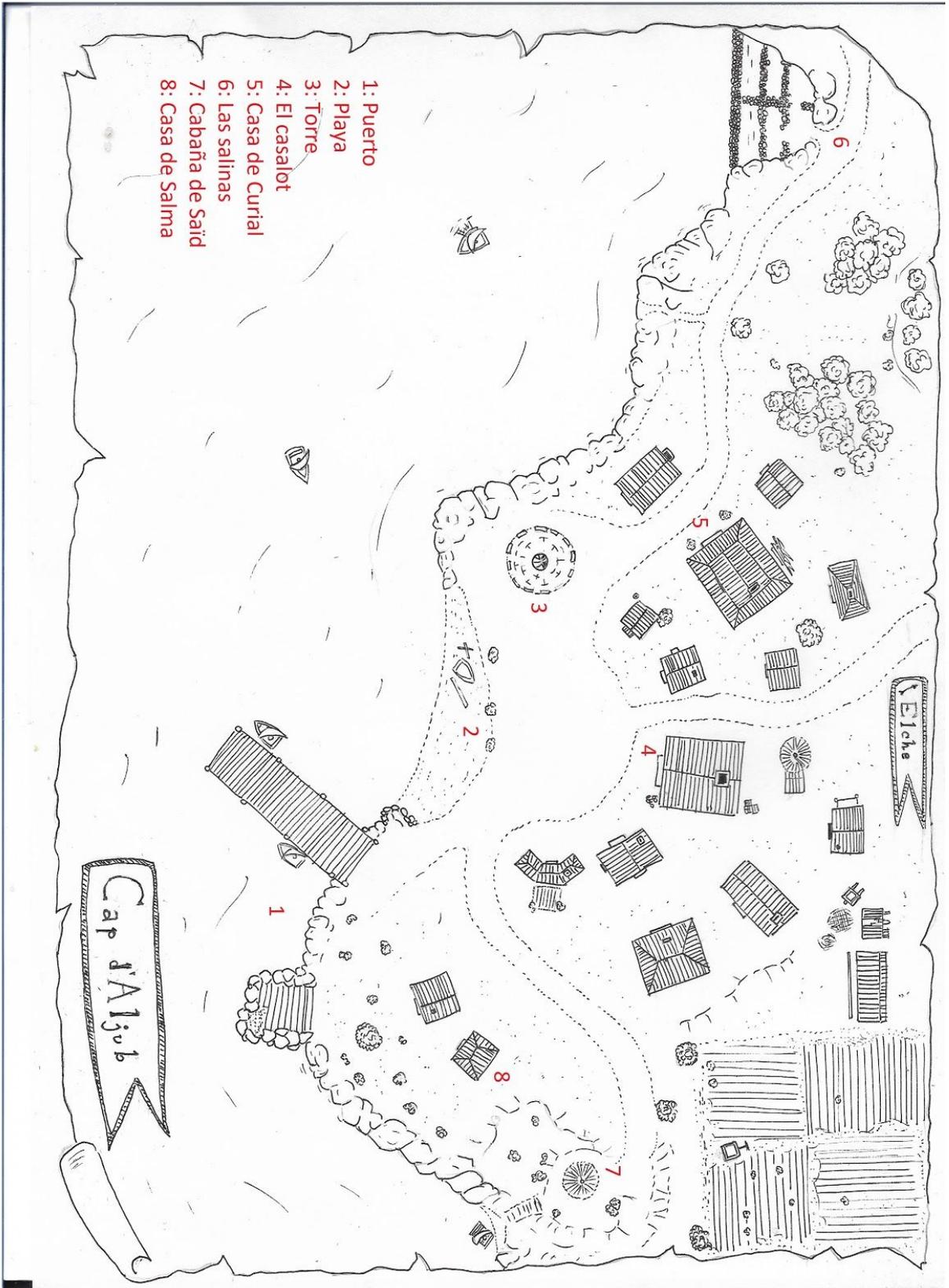
Soler Seguí, Santiago. De cocas, galeras y leños. Embarcaciones medievales en el puerto de Valencia. Un guiño al barco encallado de la calle Bolsería. Valentia Mediaevalis. 7 de enero de 2019. <https://valentia.hypotheses.org/3294>

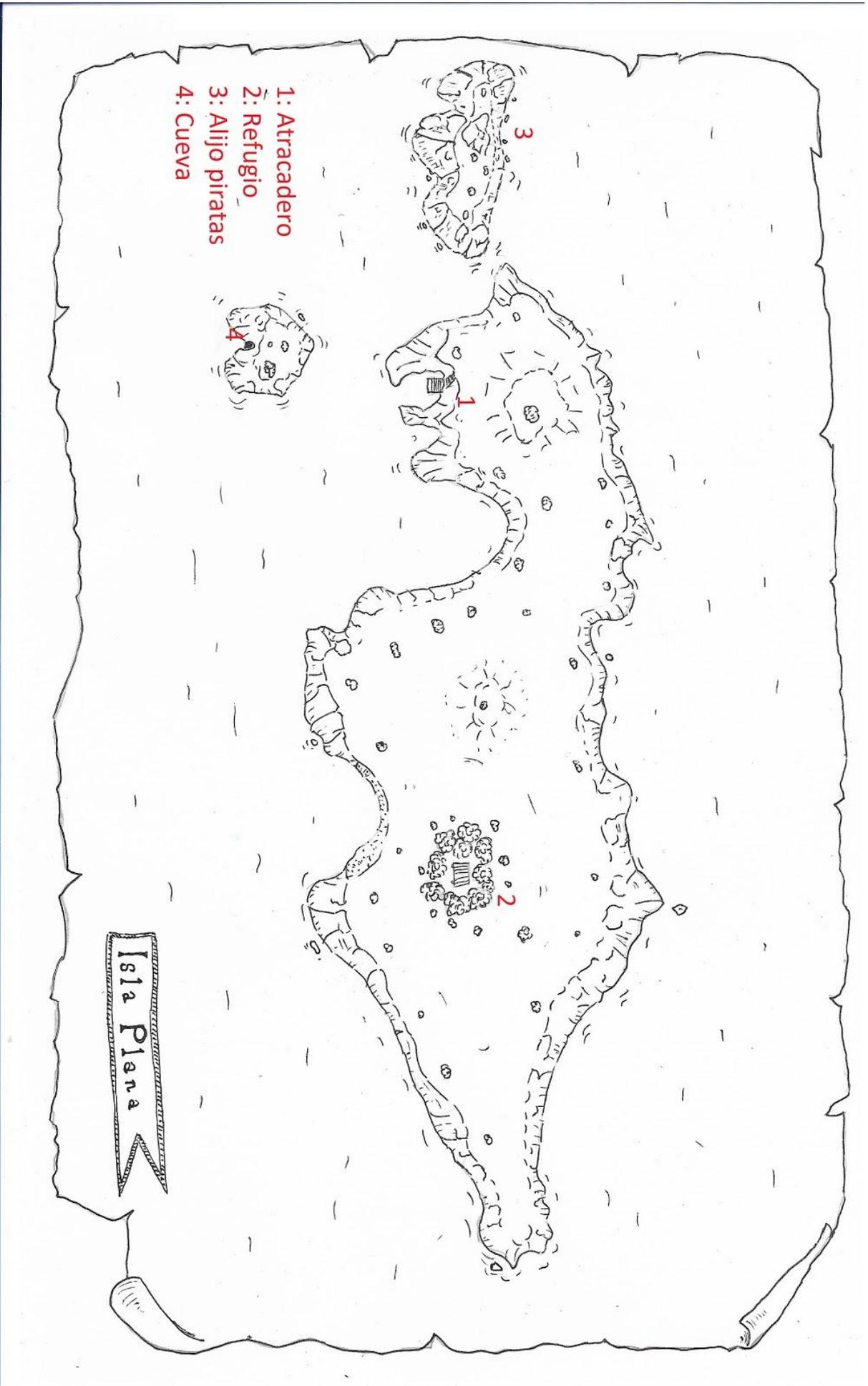
<https://es.wikipedia.org>

MAPAS









- 1: Atracadero
- 2: Refugio
- 3: Alijo piratas
- 4: Cueva

Isla Plana