

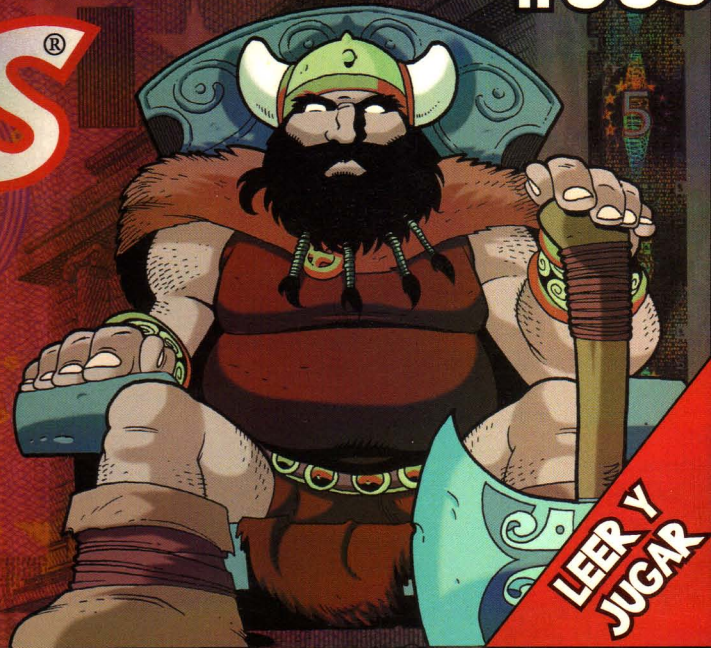
#005

BCE ECB EZB EKT EKP 2002

LOS ROLATOS[®] de CROM

EL SACAMANTECAS
AQUELARRE
LA TENTACIÓN

5 EURO
EYPO Quepuntoes



LEER Y
JUGAR

EL SACAMANTECAS

ROLATO para la serie **Aquelarre: La Tentación**

por Pedro García

Dedico esta historia a mis compañeros
de trabajo del sufrido grupo 0 y en especial
a los compañeros de la furgoneta 6.

© 2.002 Proyectos Editoriales Crom, S.L. - Pedro García

ISBN: 84-95949-46-6

D.L.: SE-3378-2002

Impresión: Publicaciones Digitales, S. A.

www.publidisa.com - (+34) 95.458.34.25.

I. ROLATO:

II. MÓDULO:

Entre las rocas	45
Encuentros	48
Montando el campamento	52
Monistrol	55
La posada d'en Blai	56
Montserrat	59
El Ermitaño	60
La casa de Sacamantecas	61
Sacamantecas	65
Dramatis Personae	66

El cartelón de madera ya oscurecida por el pasar de los años y el duro clima, oscilaba levemente empujado por el viento pese a la nieve que había estado cayendo sobre él las últimas horas. La posada d'en Blai es el nombre que se adivina en este, la única posada del pequeño pueblo de Monistrol.

Ya desde unos metros antes, Eduardo, un mercader de paso por estas tierras catalanas se fijó en este cartel y para sus adentros se alegró de poder entrar en un lugar donde poder calentarse y quizás cenar algo. El poco embutido que traía con él ya se lo había comido hacia el mediodía. Después llegó de nuevo la nevada y el cruzar el empinado camino hasta este pueblo, con la dificultad de la nieve, no ha hecho más que dejarlo agotado, y ahora que ve la luz tras las ventanas de la posada, se da cuenta también de lo hambriento que está.

Un breve rebuzno de su borrico parece decirle que el también se alegra de poder parar a descansar.

- Al menos hemos llegado a salvo Genaro - le dice al borrico mientras le pasa la mano por el lomo - podríamos habernos encontrado lobos o algo peor.

Al llegar frente al pequeño establo que queda al lado de la posada, Edu quita el madero que asegura este, y abre una de las hojas. Después mete al borrico dentro y le quita la carga dejándola en el suelo, selecciona algunos de sus productos, los mete en un saco y tras amarrar al animal y cerrarlo todo de nuevo, entra en la posada.

Dentro el ambiente es muy agradable en comparación con el tiempo de fuera. Al entrar, una ráfaga de aire azotará el interior por un momento, el suficiente para que uno de los presentes le vocifere que cierre.

- ESA PUERTAAAAA!!!!!!

La gran chimenea circular que hay en el centro de la estancia caldea toda la sala. Un muro no muy alto de piedra y una gruesa madera, hacen las funciones de una barra, tras ella un hombre muy corpulento, bajito y ancho de hombros, sin duda Blai, el posadero, está hablando con otro tipo mientras le llena un vaso de vino, ambos ríen fuertemente. Una chica muy joven de pelo largo y castaño hasta la cintura corretea por el local hasta llegar a una de las mesas donde sirve un humeante cuenco, nada más dejarlo, agita las manos y se sopla las yemas. El comentario que le dedica el tipo de la mesa hace que en el pequeño grupo todos rompan en carcajadas.

Tras cerrar la puerta Edu se quita la gruesa manta de encima y la deja en un pequeño colgador que hay al lado de la puerta, donde descansan varias mantas más y una capa. Después se dirige hacia la barra.

- ¿Que hay amigo? - le dedica Blai - mal día para viajar. ¿Deseáis algo para entrar en calor?

Edu asiente y Blai, le sirve vino.

- Disculpe, ¿cree que es posible que alguien esté interesado en unas pieles?, verá, permitidme que os muestre mis productos - tras decir esto y hábilmente, Edu se descuelga un grueso atadillo que porta a la espalda y lo apoya con un golpe brusco sobre la barra, entonces lo abre y extrae de su interior unas pieles enrolladas y ligadas con una cuerda que se apresura a desatar.

Los tres tipos de la mesa más cercana a la chimenea, habiendo seguido con la vista al comerciante desde su entrada, al ver las pieles deciden levantarse y acercarse a echar un vistazo.

Rápidamente, y dándose cuenta de que ha logrado captar la atención de los presentes, Edu, como está acostumbrado a hacer, eleva sutilmente la voz lo justo para que el resto de presentes se fijen en él. Y mostrando sus productos continúa con su cantinela.

- Vean amigos, no hay mejores pieles que estas. Traídas directamente del norte, algunas de ellas incluso cazadas y trabajadas con mis propias manos.

Fuera en las callejuelas del pequeño pueblo, la nieve empieza a caer con más intensidad. Una de las vecinas observa desde el quicio de la puerta como esto sucede, y no puede evitar lanzar una maldición. Una nevada fue la que hace unas semanas tuvo cerrado uno de los pasos a esta zona, los lugareños tuvieron que emplearse a fondo con palas y azadas para liberar el camino y poder siquiera salir de sus casas.

Antes de cerrar la puerta para volver dentro, dedica una mirada hacia la posada, donde sabe que está su marido con sus amigos. Con resignación se da la media vuelta y cierra la puerta tras ella. Si se hubiera quedado un segundo más asomada, hubiera podido ver una silueta que aparece en ese momento tras la esquina de la posada y se acerca a mirar por la ventana.

Esta silueta oscura, lleva un amplio sombrero con las alas vencidas. Por la forma con que mira a través de los ventanales empañados, parece estar buscando a alguien o conocer a alguno de los de la posada. Aunque si miramos en sus ojos, no es curiosidad lo que encontramos. Sus ojos muy abiertos y enrojecidos, están clavados en ese tipo que no había visto antes y que está rodeado de vecinos que miran algunas pieles. Dentro de la posada, ellos ríen e intercambian monedas por pieles, completamente ajenos a que están siendo observados, Edu se alegraba de no haber llamado la atención de los lobos cuando cruzaba el serpenteante camino hasta Monistrol, pero la suerte le ha dado la espalda ya que un animal más peligroso se ha ido a fijar en él.

- Bueno amigos, sepan que no han podido elegir mejores productos, verán como no se arrepienten con este tiempo, de haber comprado esas pieles que tan buen resultado les van a dar. – Comenta Edu al grupo que va regresando a sus mesas, mientras cuenta las monedas con la rapidez de quien está acostumbrado a hacerlo. Entonces y dirigiéndose al posadero le dice mientras arrastra unas pocas monedas sobre la barra en su dirección – Tenga amigo, por el vino y la habitación para esta noche. ¿Todavía puedo cenar?

- ¡Por supuesto!, me quedan unas gachas con champiñones, y en cuanto a la habitación, podéis disponer de tantas como os podáis costear, aproveche pues todavía no ha empezado a venir la gente de los pueblos vecinos.

- ¿Venir?, ¿tienen que venir?- Pregunta, incapaz de reprimir una sonrisa, mientras cierra la bolsa de cuero donde guarda las monedas, dejando algunas fuera.

- Si, dentro de poco tenemos el mercadillo. Cada año lo hacemos y se vende de todo. Aunque con este tiempo quizá no vengan muchas personas este año. Pensé que estabais aquí por este motivo.

- No. Vengo de paso, llevo unas pieles a un comprador en Talamanca. Pero gracias por la información buen amigo. En cuanto deje el material y cargue de nuevo de regreso, pararé por aquí. Un mercadillo, caramba... Por cierto, dejé el borrico fuera, ¿os encargaréis de él también? – diciendo esto, Edu deja un par de monedas más en la barra.

Como única respuesta el posadero coge todas las monedas y le guiña un ojo. Entonces se retira desapareciendo por una puerta que queda tras la barra, la misma por la que la muchacha entraba y salía siempre cargada de cosas.

En lo que tarda en recoger sus cosas metiéndolas de nuevo en el atadillo, aparece de nuevo la muchacha y le sirve un

desbordante plato de gachas, le deja una jarra de vino y una hogaza de pan, después se dirige hacia una de las mesas donde dos de los presentes, entre risotadas abandonan la posada poniéndose sobre la cabeza, al abrir la puerta, una de las recién adquiridas pieles. De nuevo una fuerte ráfaga de aire se cuela en el interior erizándole los pelos de la nuca a Edu que ya devora las gachas.

Blai aparece entonces por la puerta con un candil, sale de detrás de la barra y cruza la planta por entre las mesas, la mayoría ya vacías.

- ¡Ándate con ojo, o vas a pillar un buen catarro!- le grita uno de los presentes, lo cual hace que todos vuelvan a reír fuertemente.

El posadero se coloca sobre si una de las gruesas mantas que quedan colgando al lado de la puerta y finalmente, abre y cierra la puerta desapareciendo entre la nevada.

Blai sale de su posada encorvado bajo su manta, y manteniendo en alto el candil, cruza la pequeña distancia hasta la cuadra, y retira el tablón que mantiene segura la entrada. Nada mas abrir la puerta, un rebufo inquieto resuena en la oscuridad.

- Tranquilo amiguito, vengo a echarte algo para comer. - le calma Blai, que al llegar hasta donde se encuentra el borrico, apoya el candil en una pequeña estantería, le echa un par de cubos de alfalfa y le llena el abrevadero con agua. Después, mientras ve como el animal empieza a comer le da un par de suaves palmadas en el lomo e inicia el camino de regreso a la posada, donde la chimenea le espera.

Mientras camina por el exterior hasta la posada, nota que la tempestad arrecia por momentos, tiene muy presente todavía la última que cerró los pasos al pueblo durante varios días. Mientras abre la puerta de entrada a la posada, a su mente le vienen los recuerdos de los extraños sucesos que se están dando últimamente por estas montañas. Ese diablo que corre por estas tierras asaltando a los viajeros tiene preocupados a todos en el pequeño pueblo. ¿Y en Montserrat?, ¿en aquel pueblo en el que solo viven los criados del monasterio?, son pocos y no tienen forma de protegerse... con este temporal es imposible saber nada de ellos, - Macachu!, podrían estar todos muertos en este momento y nadie lo sabría...

Con una leve sacudida con la cabeza, y en el momento en que entra en la posada donde ya se han ido todos salvo el pecos mercader recién llegado, se quita esos pensamientos de la mente.

- Me voy a acostar, si no os importa. Mañana bien de amanecida parto montaña arriba. ¿Qué sabéis de donde lleva ese camino?- pregunta Edu mientras aparta ligeramente su plato ya vacío.

Mientras Blai cuelga la manta en el colgador y cierra las puertas cruzando un tablón para asegurarlas le comenta - Si seguís el camino, pronto llegaréis a una bifurcación, si tomáis el camino de la izquierda subiréis hasta Montserrat, un pequeño pueblo que rodea el monasterio. Si tomáis el de la derecha os alejaréis de las montañas. Pero os arriesgáis en todo caso a que cualquiera de los caminos esté cortado y tengáis que regresar de nuevo, por no hablar de que podríais encontraros con algo desagradable.

- ¿Desagradable? - le pregunta Edu dedicándole una mirada inquisitiva.

- ¿No habéis oído nada extraño de estas montañas?- le pregunta Blai mientras recorre la planta cerrando los portones de las ventanas y asegurándolas con tablas.

- ¿Qué tendría que haber oído?

- Ahora entiendo como podéis estar cruzando estas tierras tan tranquilamente. Cuando os vi aparecer por la puerta cargado con esos bultos, pensé que veníais con algún grupo de comerciantes, cuando el tiempo acompaña, esta ruta es tomada por muchos comerciantes que se dirigen a los pueblos contiguos a vender sus mercancías, pero cuando me di cuenta de que estabais solo, pensé que erais un loco o un osado.

- O un completo ignorante... no os andéis con más rodeos, decidme Blai ¿que es lo que os tiene preocupado?, ¿los lobos?...

- ¡Ojalá fueran lobos!, montaríamos una batida e intentaríamos acabar con ellos, como hemos hecho otras veces. No..., de lo que os vengo hablando es de un monstruo creado por el demonio, ¡una criatura parida por una bruja y preñada por un lobo!, aquí ya le conocemos como el sacamantecas. - le dice Blai bajando su tono de voz hasta convertirlo en un susurro, mirando por encima de su hombro hacia la puerta, como si tuviese miedo hasta de nombrarlo, o como si con solo hacerlo, fuera este a aparecer tirando la puerta abajo y lo agarrara del cuello mientras le grita con su horrible boca por qué lo ha nombrado.

- ¿Sacamantecas? ¡Vamos hombre!, eso no es más que una leyenda para niños. Yo también la conozco, pero no es de aquí... espera... ¿dónde la he oído?... en Málaga, ¡SI!, eso es, en un pueblecito de los montes de Málaga escuché la historia de un bicho que sorbe los sesos a sus victimas atrayéndoles con su canto. Puede estar tranquilo, no es el sacamantecas lo que os tiene preocupado aquí, si acaso otra cosa... quizá un oso.- Mientras le cuenta todo esto, Edu parece sentirse más cómodo, e incluso una sonrisa le aparece en los labios todavía manchados por las gachas.

- Bueno, no digo que no sea posible que en Málaga se cuente esta historia, pero yo os aseguro que lo que corre por estas montañas es un demonio que se come las mantecas de sus presas. – Mientras dice esto, Blai retira algunos maderos de la chimenea y empieza a apagar algunos candiles de la planta, trayendo las penumbras a las zonas más alejadas- no hace mucho, encontramos a Miguel, un vecino, muerto en el bosque, alguien le había arrancado las tripas, y parte de la cara, ¿Qué me decís a eso?, ¿un oso?, el oso lo hubiera devorado entero, no habría hecho esta selección.

- Blai, amigo, no os enfadéis conmigo, soy tan solo un pobre comerciante que espera vender sus productos lo más rápidamente, procurando recorrer la menor distancia posible. Llevo muchos caminos andados y jamás he visto nada que me induzca a pensar que el hijo de una bruja y un lobo se coma las ¿mantecas? de nadie. Si me disculpáis, me voy a descansar, mañana bien pronto pienso ponerme en camino y cruzar estas montañas.

Dicho esto, y sin que Blai añada nada más, Edu se levanta y se despide cruzando la planta hasta una escalera de madera que queda en la esquina más alejada de la barra, por la que empieza a subir. A medio tramo se detiene y se vuelve hacia Blai, que justo entonces apaga el último candil, dejando toda la zona a oscuras salvo por el destello de las brasas que se van apagando y el candil de aceite que lleva en la mano y con el que empieza a subir las escaleras, dándole las sombras a su rostro, un semblante extraño. Blai vuelve a hablar.

- Espero que lleguéis a vuestro destino sin sufrir mal alguno. Dios quiera que así sea.

De este modo acompaña al comerciante a su habitación y se despide de él, cerrando la puerta y alejándose, dejando a su paso toda la posada a oscuras, como están ya todas las casas del pueblo.

En el exterior, la tormenta golpea con fuerza la zona. Los truenos martillean las montañas y los relámpagos iluminan el perfil irregular de estas y de todo lo que en ellas se esconde. Solo un loco o un animal se atrevería a vagar por las montañas ahora. Y esto es sin duda esa silueta encorvada que corre por la montaña. Por la forma en que lo hace, conoce perfectamente el entorno. Sin haber sendero ninguno corre esquivando las raíces más gruesas que salen del suelo, en la oscuridad de la noche se guía como si pudiera ver, y de vez en cuando da la impresión que se detiene y husmea en el aire. Su pelo enmarañado y cubierto de suciedad, deja entrever unos ojos fríos e inexpresivos. Al momento vuelve a correr, ayudándose de vez en cuando con las manos cuando trastabillea al resbalar con alguna roca, y así hasta que tras un buen rato, entra en un pequeño claro en cuyo centro una vieja casucha se apoya sobre un grueso tronco de una árbol seco.

Al llegar a su puerta, la abre y entra en su interior, perdiéndose de vista.

Dentro de la cabaña ninguna luz se enciende, ha estado muchos años viviendo sin necesitar luz alguna y ahora goza de una capacidad para ver en la oscuridad casi equiparable a algunas alimañas. Si nos colamos por una de las rendijas de la pared, enseguida nos abraza como un buen amigo un horrible olor agrio y seco que se nos mete en las narices hasta agarrarnos las tripas y tirar de ellas obligándonos a vomitar hasta la bilis.

El loco, o el sacamantecas, como lo llaman por la zona, se ha fijado en un recién llegado. Sentado en el suelo, en una esquina, con la mirada clavada en algo que solo ve él, mientras la baba le chorrea por el labio inferior hasta el suelo, empieza a acariciar el desigual filo de un cuchillo con la yema de su dedo.

Esta mañana la tempestad de nieve había dado paso a una fina lluvia cuando todavía no había salido el sol. Edu, el pecoso inquilino de la posada, ya se había levantado y estaba recogiendo sus pocos bártulos. Al poco salió de la habitación y bajó por los estrechos escalones hasta la planta, donde Blai ya estaba avivando la chimenea y ya había abierto las ventanas y quitado el tablón de la puerta principal.

- ¿Ya se va? – pregunta Blai casi sin ganas.

- Si. Voy a comer algo a ver si se calma un poco el tiempo y después me iré – contesta Edu mientras arrastra una silla y se sienta en ella.

Los primeros clientes empiezan a aparecer por la puerta, dos tipos que entran corriendo tratando de evitar la lluvia, dejan sus capas en el colgador a la derecha de la puerta y saludan a los presentes. Ambos cruzan la sala y se sientan tras una mesa, abren un atado y sacan de él algo de embutido.

- Lleva toda la noche con este tiempo. Como no se calme los pasos quedarán cerrados otra vez.- dice uno.

- Si, bueno, yo hoy salgo a las montañas, pronto sabremos si los pasos han quedado cerrados. Si en unas horas estoy de vuelta es que ha sido así.- les dice Edu.

- ¿Sale hoy con este tiempo? ¡Caramba! Sin duda tiene mucha prisa- comenta uno de los recién llegados mientras come algo de queso.

- Tenga cuidado amigo – le dice el otro– hay algo por las montañas que disfruta atrapando a quienes las cruzan. ¿Ha oído algo sobre esto?

Edu asiente con la cabeza mientras intercambia una mirada de soslayo con Blai, quien está limpiando la barra.

Para cuando Neus, la hija del posadero aparece recién levantada y le da dos besos a su padre, Edu se despide finalmente de los presentes agradeciendo a Blai su hospitalidad y amabilidad.

Cuando la puerta se cierra tras Edu, Blai no puede reprimir pensar que esta es la última vez que lo ve. No sabe porque le ha venido este pensamiento, pero esta completamente seguro de ello.

Las calles del pequeño pueblo de Monistrol están cubiertas de nieve, al andar los pies se hunden con un crujido. Llega hasta la pequeña cuadra y abre las puertas tras retirar el madero. Necesita de algunos intentos debido a la nieve acumulada frente a la puerta, pero finalmente logra cruzar.

Tras cargar al borrico de nuevo, tira de las riendas hasta sacarlo fuera, entonces cierra de nuevo las puertas y monta en el animal. Y sobre este, cruza las calles cubiertas de un velo gris por la lluvia incesante. Finalmente, deja atrás Monistrol. El camino serpenteante asciende unos centenares de metros todavía, hasta llegar a una encrucijada, donde este se divide. Se detiene por un momento intentando ver algo más adelante en ambas direcciones. Tras unos segundos, en los que un trueno aprovecha para llenar el silencio que se forma, toma el que baja de las montañas. Hoy parece que cuesta más de lo normal dominar al borrico.

- Caaalma, es solo un trueno - intenta tranquilizar al animal pasándole la palma de la mano por la cabeza.

Mientras camina, Edu empieza a silbar una cancioncilla. Esto parece aliviarle un poco. Todas esas historias del... ¿Cómo le llamaron?... algo de las mantecas... bah!, no son más que cuentos para niños. Cuando estuvo por Málaga, recuerda que ya oyó una historia parecida ¡El sacamantecas!, eso es... entonces ¿Qué es lo que está pasando aquí?, algún animal...

Con este tiempo no es la primera vez que los lobos tienen que bajar hasta los pueblos para atacar al ganado – pero no es ganado lo que esta siendo atacado en estas montañas – Sacude la cabeza intentando librarse de esos pensamientos. Para cuando vuelve a mirar al frente, y entre la cortina de agua que cubre el camino, le parece descubrir una silueta que se les esta acercando por la izquierda, saliendo directamente de entre los árboles.

Entre la fuerte lluvia, y en medio del camino, una maraña de siluetas se funde por un momento. Una alta y delgada se abalanza sobre otras dos. Un trueno resuena fuertemente pero no lo suficiente como para ahogar el alarido desgarrador que sale de este grupo. La silueta más grande, algún animal si acaso, sale al trote rebuznando escandalosamente por el camino.

Hacia el mediodía la tormenta ha cesado. El sol se asoma tímidamente por entre las nubes animando a la gente ha salir a la calle. Mirando por una de las ventanas de la posada, Raúl, un mocetón del pueblo, ancho como un roble, parece alegrarse de ver la mejoría en el tiempo.

- Cómetelas rápido, todavía están calientes - le interrumpe Blai dejando un plato de gachas humeante en la mesa.
- Con un poco de suerte, podremos hacer el mercadillo esta semana – le comenta Raúl sin dejar de mirar al cielo.
- ¿Mercadillo?, mucho tiene que mejorar el tiempo, y que los pasos estén abiertos. Si no, nadie de los pueblos de alrededor subirá hasta aquí, ¿no crees?- comenta Blai que también se ha puesto a observar el cielo con Raúl. Este es el herrero del pueblo, es un experto en trabajar el hierro, y sus detalles con filigrana son uno de los platos fuerte del mercadillo que una vez al año se hace en Monistrol. También se traen productos de los pueblos de los alrededores, como la miel y el mató.

Es una buena excusa para que la gente que hace tiempo que no se ve, se reencuentre y compartan algunas jarras de vino, anécdotas y los clásicos chismorreos locales.

- Bueno... - Raúl vuelve la cabeza hacia el plato de gachas y frunce el ceño - ¿otra vez gachas?, creo que es lo que vengo comiendo desde hace dos días. ¿Como era el puchero que utilizaste? - bromea con Blai sonriendo.

- ¿Vienen las gachas o que? - interrumpe alguien desde una mesa cercana, entonces Blai se aleja gritando que no puede estar en todo.

- Neus!!! ¿Dónde estás? - le grita su padre - ¡ayúdame aquí fuera, esto esta lleno!

En el interior de la cabaña, el olor es nauseabundo, pero esto no parece afectarle a su inquilino. Sobre una mesa tiene abiertos varios bultos de tela en los que ha traído lo que el considera aprovechable de su última víctima. Todavía no estaba muerto cuando empezó a pasarlo a cuchillo. Primero le abrió en canal, y cuando las tripas se desprendieron, pasó a cortarle las carnes. Los muslos, la papada... pero de este se trajo algo más, su peculiar piel rosada y cubierta de pecas le había llamado la atención. Así que decidió también arrancársela a tiras para aprovecharla. Ahora las moscas zumban aquí dentro, casi en la absoluta oscuridad, retozan sobre los restos de lo que en otro tiempo fue Eduardo. Tendrá que dedicarle prácticamente todo el día a la preparación, no puede dormirse y retrasar el trabajo, no quiere echar a perder tan exquisito género. El sacamantecas, como así lo llaman por estas montañas, sonríe en la oscuridad mientras coge entre sus dedos los restos grasientos del comerciante y los introduce poco a poco en la olla. De nuevo, una chorreante baba se le cae del labio inferior.

Hasta el pequeño pueblo, y cuanto más se acerca el día del mercadillo, más van llegando de los pueblos cercanos, comerciantes dispuestos a sacar algunas monedas por sus productos, y de forma inevitable, también se logra atraer la atención de otro tipo de comerciantes.

Por todo ello, durante todo el día y en cuenta gotas han ido apareciendo algunos personajes en Monistrol. La posada d'en Blai, es el primer lugar del pueblo en verse beneficiado por la llegada de estos, que a estas horas, y cuando ya está oscureciendo, bulle de clientes mientras se sirve la cena.

El último en entrar en el pueblo es un cura del cercano pueblo de Collbató. El Padre Javier, al igual que otros muchos anteriormente al llegar a la posada, abre la puerta doble de la pequeña cuadra y empuja a su interior a su mula, ayudado por David, su monaguillo, un muchacho barbilampiño, delgado y de ojos claros que está al servicio del padre Javier desde hace unos años.

- Padre, démonos prisa, o nos quedaremos sin hincar el diente- comenta algo preocupado el muchacho mientras cierra las puertas de la cuadra.

- Válgame Dios muchacho!, ¿que clase de tripas tienes?, apenas hace unas horas que hicimos parada para comer. - le replica el padre Javier alzando las manos abiertas por encima de su cabeza.

Finalmente cierran las puertas, cruzan el tablón y se dirigen hacia la puerta de la posada en el momento en que esta se abre, liberando una bocanada de voces y risas que salen de su interior y a Blai llevando consigo un pequeño candil.

-¡Caramba, padre Javier!- le dedica a este mostrando todos sus dientes en una amplia sonrisa- ya me extrañaba que no aparecierais por el pueblo.

- Ya sabéis que durante los días de mercadillo siempre vengo por aquí. Aunque me temo que esta vez no habré sido de los primeros ¿no?, este tiempo ha hecho que retrasáramos la partida de Collbató hasta ayer, temía que si el tiempo no cambiara no pudiera venir este año.

- Afortunadamente no ha sido así. - le contesta sincero, entonces le dedica una mirada al monaguillo y sin dejar de sonreír comenta - Ya veo que traéis al chico del año pasado. ¿No dijisteis que no lo traeríais más?

- Así es Blai, pero después de la reprimenda que le di, espero que esta alma descarriada no vuelva a ponerme en evidencia, si no, ya sabe lo que le espera- acompaña esta frase el padre Javier dándole un pescozón en la pelada nuca al muchacho, que baja la cabeza avergonzado. Blai invita a pasar a los dos a la posada para entrar en calor al lado de la chimenea.

- Vaya entrando vuesa merced que ahora mismo vuelvo, debo dar de comer a los animales.

De esta forma, el monaguillo y el cura entra finalmente en la posada cerrando la puerta a su paso. David le retira el chaquetón al cura y lo sostiene, mientras caminan hacia el interior entre la gente.

Muchos son los que reconocen al Padre Javier y le saludan amistosos, finalmente, en una de las mesas, es invitado a sentarse.

- Padre, lleve vuesa merced este año atado al muchacho, eh? Que no vaya a ocurrir lo del año pasado otra vez- entonces rompen en carcajadas todos los presentes que han oído claramente la broma del Pitu, como lo llaman aquí en Monistrol a este flaco sujeto que animado por el vino ya no deja de reír abiertamente mientras algunos lagrimones le recorren las mejillas.

El Padre Javier, tratando de parecer recto ante el muchacho contiene una sonrisa mientras asiente y le dedica una mirada todo lo estricta que puede al monaguillo, que al darse cuenta de esto baja de nuevo la vista. Un segundo antes y el cura lo habría descubierto mirando fijamente a una muchacha pelirroja de ojos claros que está sentada junto a tres tipos en una mesa que parecen estar pasándolo muy bien, a juzgar por las risas de todos ellos.

Neus, la hija del posadero aparece por esta mesa llevando consigo varias jarras de vino que va dejando a su paso en algunas mesas.

— ¿Deseáis cenar, padre?

- Así es Neus, y también el muchacho.- al decir esto último, una amplia sonrisa se le forma al monaguillo.

La posada está completamente llena, en su interior muchos recién llegados y vecinos comparten noticias locales y chismorreos mientras el vino y la chimenea hacen que entren pronto en calor, olvidándose por un momento del crudo invierno que está castigando sin piedad esta zona de Cataluña. Sin duda uno de los principales temas de conversación es cuanto se explica del llamado Sacamantecas. Las victimas de este ya han llegado a trece.

Para cuando regresa Blai de la cuadra, la nieve vuelve a aparecer acompañada por un viento afilado como un cuchillo que traspasa el pueblo como si de manteca se tratara.

A unas decenas de metros del pueblo, en sus alrededores, un borrico trota todavía agitado. Va cargado con algunos bultos atados con cuerdas. Unido a su resollar y su trote sobre la nieve, se une el traqueteo de la carga que lleva. Si su instinto le hubiera llevado un poco más al sur, habría ido a entrar directamente en el pueblo, pero ahora se dirige hacia las montañas, donde los lobos ya han salido de caza.

Los aullidos de estas bestias, son los que ponen en alerta a Raúl, el herrero. Mientras se termina su segundo plato de gachas, alza la vista y mira hacia las portillas de la ventana más cercana, que ya esta cerrada.

El invierno tiene muchos inconvenientes, sobre todo viviendo en una zona como esta. Pero cuanto más crudo, más cruel. Todavía no han aparecido los lobos en el pueblo, no es muy común que lo hagan, pero recuerda hace tres inviernos, cuando estos bajaron hasta las calles.

Tuvo que formarse una pequeña batida para matarlos. Con fuego y aperos de labranza acabaron con medio centenar de ellos. Este año el invierno esta siendo también muy duro.

- ¿Te has fijado en el chico del padre Javier?- le sorprende Pitu con una jarra de vino en la mano y una sonrisa más producto del vino que de otra cosa. - No para de mirar a Luisa... ¡Menudo pájaro!

Lo cierto es que el muchacho no deja de mirar a hurtadillas a la barragana. Esta muchacha, permanentemente rodeada de tres tipos que no paran de reír alrededor de ella, ha venido hoy al pueblo con su compadre. El mercadillo es una excusa perfecta para que el comercio de diferentes productos se lleve a cabo. Y esto tanto el compadre como la barragana lo saben. Así que piensan pasar aquí unos días hasta que se acabe el mercadillo. ¿Y el compadre?, ah, si... se llama Romero, y es ese sujeto corpulento y de amplia mandíbula que está justo al final de la barra bebiendo vino. No parece hacerlo, pero si alguien se fija en el expresamente, no tardará en descubrir que está mirando (o vigilando más bien) a los tres mirlos que rodean a Luisa.

- Y al parecer no es el único. Fíjate en esos tres.- señala Raúl con la barbilla.-

En ese momento, la muchacha se levanta, acompañada de los tres tipos sonrientes. Uno de ellos la coge de la cintura y

juntos cruzan la planta hasta las escaleras, donde desaparecen por la puerta a las habitaciones.

- Ese es el primero, otros caerán antes de que Blai cierre- afirma Raúl a Pitu que sin dejar de sonreír, vuelve a servirse vino, esta vez de la jarra de Raúl.

- Eso es seguro Raúl, no será ese el único que hoy duerma caliente...

- Y más con toda la gente que está llegando al pueblo. Pasado mañana es el mercadillo y cada vez están llegando más vecinos de otros pueblos, se le va a acumular la faena.- ambos vuelven a reír mirando a los dos pipiols que se han quedado abajo mirando como el tercero de ellos ha desaparecido por el pasillo agarrado a la pájara.

Unas pocas horas después, cerca de la media noche, cuando a través del bullicio de la posada se pueden adivinar las campanadas del lejano monasterio arriba en Montserrat, cuando el borrico de Eduardo ya ha sido devorado por los lobos, y Luisa la barragana ya ha dado tres viajes a la habitación, muchos de los presentes se empiezan a retirar. Tanto a sus casas, como a sus habitaciones. Pronto en la posada no queda más que Blai y su hija que se apriesuran en recogerlo todo. Casi una hora después, también estos se retiran a descansar.

Una lejana campanada da la una en el monasterio.

- ¡Santo Dios!, que frío que hace- gruñe Rodrigo, un viajero que ha tenido que retrasar su paso debido al mal tiempo, con lo que no ha podido llegar a Monistrol en el tiempo previsto. Quedando obligado así, a dormir al raso esta noche. Su caballo, parece contestarle con un resoplido.

Rodrigo, se cobija bajo unas pieles de oveja manteniéndose todo lo cerca que puede de la hoguera. Tiene los pies doloridos y casi no los siente debido al frío. Intenta mover los dedos para relajarlos, pero ni siquiera nota si los está moviendo. Así, bajo las mantas, se frota las plantas fuertemente con las manos enguantadas con la esperanza de que entren en calor. - ¡Santo Dios, pero que frío que hace!- Gruñe de nuevo Rodrigo elevando la voz- Mira que me lo dijeron, no salgas con este tiempo, no salgas con este tiempo, pero no... yo tengo que hacer lo que me salga de las narices siempre. Y ahora mira como me tengo que ver – parece estar diciéndole a su caballo, que vuele a resoplar como contestándole.

Mientras tanto, en los alrededores de la posada alguien de paso titubeante cruza la calle y se queda ante esta mirando hacia una de las ventanas superiores. Así se fija en que esta ventana queda justo encima del techo de la cuadra. De este modo se forma una idea de la ruta que tiene que tomar. Un poco mas abajo unos barriles pueden servir para encaramarse hasta el techo de la cuadra, una vez aquí lo cruzará hasta ponerse bajo la ventana. Después tendrá que abrirla, pero esto será fácil. Lo que más le preocupa es que no vaya a partirse la crisma resbalando con la nieve o el hielo. Mientras se fija en todo esto, vuelve a darle un largo sorbo a la bota de vino.

Finalmente, e inspirado por el licor de Baco, se decide a mover los barriles. Sus primeros intentos no dan mucho resultado. Están atrapados con la nieve, así que ayudándose del tablón de la puerta de la cuadra la aparta de la base de los barriles y hace algo de palanca hasta colocarlos en el sitio preciso. Pese al frío que hace, pronto empieza a sudar hasta que las gotas le corren por la frente. Un nuevo trago al vino le sirve de pausa hasta el siguiente paso.

Pese a estar completamente vestido, bajo dos gruesas pieles de oveja y al lado de una hoguera, Rodrigo, vecino de Rubió, un pueblo cercano a Monistrol, no para de tiritar. El frío le está mordiendo los huesos y los temblores le están produciendo un terrible dolor en la espalda, pese a mantenerse en posición fetal y completamente cubierto por las pieles no acaba de entrar en calor. Desde aquí abajo, puede oír el ulular del viento helado como azota toda la zona.

- ¡Cielo santo que frío que tengo!- vuelve a quejarse por enésima vez. Rodrigo es un ovillo sobre si mismo. Visto desde fuera es un cuatro cubierto de pieles de oveja, A su lado las llamas de la hoguera se agitan furiosas gracias al viento. Su caballo, parece también estar inquieto por el vendaval y el frío. Bajo las pieles, Rodrigo le oye resoplar nervioso.

En Monistrol, frente a la cuadra, con paso titubeante y manteniendo una mano libre para sostener la bota de vino, esta delgada silueta logra finalmente, y tras cuatro intentos que casi dan con sus huesos en el suelo, encaramarse en los barriles y de aquí, llegar al techo de la cuadra. Los goterones de sudor le perlan la frente y quedan suspendidos en sus pestañas haciendo que tenga que limpiárselos con la manga. Un nuevo trago de vino le ayudará a tomar fuerzas hasta el siguiente paso. Ya se está haciendo una imagen mental de lo que le queda, solo cruzar el techo de la cuadra y encaramarse hasta la ventana.

El dolor en la espalda obliga finalmente a Rodrigo a levantarse para estirarse. Cuando saca la cabeza de debajo de las dos pieles, ve que la hoguera necesita ser avivada. A unos pocos metros su caballo vuelve a resoplar.

-Si lo que intentas decirme - gruñe Rodrigo - es que no teníamos que haber venido hasta que mejorara el tiempo, tienes

razón. ¡La virgen!, estoy dándole ya la razón hasta al caballo...- mientras mantiene este monólogo, va dando vueltas en círculos alrededor de la hoguera buscando ramas con la que alimentarla, aquí hay una, esta otra servirá... Un chasquido proveniente de la hoguera le sobresalta haciendo que se enderece mirando en esa dirección.

- Calma Rodrigo, calma. Es la hoguera, soy el único lo suficientemente loco como para estar en este maldita montaña dando vueltas con este tiempo - musita para sus adentros Rodrigo completamente equivocado.

De nuevo en el pueblo, cuando al fin comienza a caminar por el inclinado tejado, se da cuenta un instante demasiado tarde que una de las maderas está floja y cede a su paso, con lo que donde solo un momento antes estaba su cabeza ahora están sus pies mientras un ¡Recristo! suena clarísimo en medio de la noche. Después, ya de espaldas sobre el tejado, resbala ganando velocidad hacia el borde exterior, donde al solo tener una mano libre, la otra no hay forma de que suelte la bota de vino, no logra agarrarse y sale despedido del tejado hasta el suelo donde cae con un golpe sordo y un leve crujido de la nieve. Un sonido largo y quejumbroso puede oírse entonces en los alrededores de la cuadra, claramente proveniente de la delgada silueta que se puede adivinar frente a estas, tumbada en el suelo con las piernas y los brazos abiertos, la mirada perdida y la boca abierta en un rictus. La bota de vino permanece firmemente agarrada y ni una sola gota delpreciado líquido se ha vertido.

Un perro ladra insistentemente no muy lejos de aquí, siendo contestado al poco por otro perro en otra dirección. La delgada silueta logra por fin levantarse de la nieve. Su cuerpo al principio no es más que una serie de ángulos rectos, hasta que, quejándose en cada movimiento y tras algunos crujidos de sus articulaciones, logra recuperar la verticalidad.

A pocos kilómetros del pueblo, la hoguera recientemente alimentada, alumbrava vivamente a Rodrigo que permanece bajo las pieles. Mientras cogía algo de leña ha entrado en calor, con lo que el dolor de espalda se ha mitigado en parte. Ahora las llamas le mantienen en calor, y entre el chisporrotear de la leña y el cansancio acumulado, el sueño vuelve a vencerle poco a poco. Vuelve a tumbarse entonces lo más cerca posible de la hoguera sin peligro de que alguna chispa vaya a darle un disgusto, se tapa por completo bajo las dos pieles y de nuevo en forma de cuatro trata de dormir. Bajo las dos pieles, a su alrededor todo parece difuminarse, el viento, el crepitar de la madera en la hoguera, un nuevo resoplido del caballo, un chasquido seco...

Finalmente la enjuta silueta, tras varios intentos fallidos, ha logrado de nuevo subir por los barriles hasta lo alto de la cuadra. Puede oír bajo el crujir de la madera, el leve relincho de algún animal. Tiene la garganta pastosa y necesita un nuevo trago. Al inclinarse hacia atrás alzando la bota, un dolor agudo, producto de la caída anterior, le cruza la espalda violentamente, lo que hace que se le escape un quejido lastimero seguido de un acceso violento de tos, debido a que al inclinarse y no beber, el vino le ha caído por la cara, metiéndosele en los ojos, la nariz y la boca. La silueta entonces se dobla hacia delante, cayendo de rodillas, tratando de no toser y de mitigar todo lo posible el ruido que esto produce, tapándose la boca con una mano, lo que hace que suene entonces la tos con la boca cerrada, como un acceso violento de gases. De la nariz le cuelgan a partes iguales los mocos y un chorrillo de vino, que viene a caer sobre la mano que tapa la boca, mientras la otra mantiene la bota cogida firmemente.

Bajo las pieles, Rodrigo parece estar consiguiendo dormirse. Ha logrado mantener el calor al alimentar la hoguera y el dolor de su espalda ha desaparecido por completo, lo que agradece sinceramente. Ahí afuera, su caballo vuelve a resoplar y le puede oír los cascos golpear sobre la nieve. – Ya se calmará, y si no, peor para el- piensa Rodrigo cuando ya se está dejando llevar por los brazos del sueño.

Un nuevo chasquido le sobresalta. Este no es igual que los que produce la hoguera, principalmente porque este no ha venido del lado de la hoguera, si no de algún punto a su izquierda. Rodrigo saca los dedos poco a poco por encima de las dos pieles y empieza a deslizarlas hacia debajo de manera que quede su cabeza libre para poder ver que es lo que está rondando por aquí fuera. Su primer pensamiento es que se trata de algún lobo, pero con el fuego de la hoguera, no deberían atreverse a acercarse al pequeño campamento. Finalmente, y con las pieles a la altura de la nariz, Rodrigo mira a su alrededor. Procura no moverse bruscamente, para no llamar la atención. Mira a su izquierda y ve a su caballo, resoplando y dando algunos trotes, agitando su cabeza de arriba abajo. El caballo también lo presiente, piensa Rodrigo. A su alrededor, todo iluminado débilmente por la hoguera, apenas ve nada. El bosque es bastante cerrado, y sin contar la parte que puede ver del camino que estaba siguiendo, no ve nada más. Entonces, un nuevo chasquido le hieló la sangre, suena directamente detrás de él. A continuación, y uno tras otro, escucha unos pasos acelerados que vienen directamente hacia él. No le da tiempo de hacer nada cuando al final y torpemente logra girarse y puede ver una silueta abalanzarse sobre él. Por un momento puede ver el reflejo de las llamas en los ojos de esta silueta.

Finalmente, logra llegar hasta la ventana. Al darse cuenta de que está cerrado el portillo exterior, saca una pequeña daga de uno de los bolsillos y lo introduce por la rendija central. Con cuidado, desliza la hoja hacia arriba hasta notar resistencia. Sigue empujando y puede notar, como el pasador interior ha quedado corrido. Vuelve a guardar la daga y con ambas manos abre los portillos hacia fuera. El interior de la habitación queda oscuro, pero puede adivinar la situación de algunos de sus elementos. Una pequeña mesa, un mueble de dos puertas a la derecha, y la cama. Y sobre ella... si, una silueta difusa bajo unas mantas. Decide entrar deprisa, no sea que el viento que se cuela vaya a despertarla. Pasa una pierna, después la otra y se cuela en el interior. Después coge los portillos y los ajusta de nuevo, corriendo el pasador y dejándolo todo de nuevo en la oscuridad. De este modo decide permanecer unos instantes en silencio e inmóvil hasta que la vista se le acostumbre a la oscuridad.

Tras unos instantes, se acerca hasta la silueta que permanece ajena a cuanto le rodea durmiendo tranquilamente. Puede adivinar los movimientos oscilantes de su pausada respiración a través de las mantas. La respiración del visitante se agita, el sudor se hace cada vez más pronunciado. Entonces decide acercarse hasta la cama, tras asegurarse de que su llegada no ha sido detectada.

Pitu decide entonces echar otro trago a la ya casi vacía bota de vino.

- Esta jamona se va a enterar ahora de quien es el Pitu- murmura mientras se desata los calzones torpemente y avanza dando saltitos con el resultado de su excitación dando saltitos con el. Finalmente el Pitu salta sobre la cama al grito de - ¡¡Ven aquí corderaaaaa!!

Un rato antes, al Romero, el compadre de la Luisa, le había parecido oír un ruido fuera. Pero dormido como estaba, no le prestó mayor atención. Supuso que sería a causa del viento o algo parecido y siguió durmiendo. Ahora, un grito le ha despertado y algo ha saltado sobre su cama clavándole algo duro en las costillas. ¿Ha oído algo sobre una cordera?

- Ahora sabrás quien es el Pitu... ¡no te resistas que es peor! – grita alguien sobre Romero que ya se ha despejado, mientras le fuerzan intentando meterse bajo su manta.

- ¡Vive Dios que os habéis equivocado maldito!

Cuando finalmente el Pitu aparta la manta y ve el rostro fruncido de Romero pone los ojos como platos y lanza un grito de sorpresa. Entonces se levanta tan rápido como le permite la borrachera e intenta subirse de nuevo los calzones, apartándose de la cama de un salto como si en ella estuviera acostado el mismísimo Lucifer.

- Disculpadme señor, disculpadme....

- No os preocupéis, solo tengo que deciros un par de cosas – le contesta Romero mientras con su manos ya busca a tientas su garrote.- sentaos aquí conmigo buen señor, será solo un momento...

Pitu llega entonces hasta la ventana por la que entro y se encarama hacia ella tan rápido como puede.

- ¡No os vayáis! – grita Romero que ya se ha levantado y corre tras el Pitu del que solo ve ya las nalgas y la piernas agitándose frenéticamente intentando salir por la ventana.

El primer garrotazo le acierta en los riñones y es acompañado por un grito de dolor – ¡Dejadme señor, dejadme no me hagáis mal! – suplica el Pitu que todavía no entiende como pudo equivocarse de habitación.

- Tomad pillastre, llevaos esto con vos – el segundo garrotazo le acierta en la cabeza.

- ¡Que me vais a matar buen señor, me vais a matar!- lloriquea Pitu.

- ¿No queríais dormir caliente?, ¡pues tomad!- un nuevo garrotazo que le acierta en la rabadilla cuando finalmente el Pitu logra salir por la ventana, con tan mal pie que resbala sobre la nieve y se va a poyar de nuevo en una tabla floja que se inclina bajo su peso e impulsa al Pitu de nuevo cuadra abajo cayendo de bruces sobre la nieve maldiciendo la hora en que decidió a colarse en la habitación de la barragana. Arriba, en lo alto, puede oír todavía el vozarrón de Romero gritándole que vuelva, que tiene un par de cosas más que explicarle.

Tras unos segundos, cuando el Pitu puede por fin volver a levantarse, cruza la calle encorvado con una mano en los riñones y otra en la coronilla donde un chichón de considerable tamaño se ha desarrollado. Sin parar de lamentarse y con paso titubeante regresa de nuevo a su casa donde, como le dijo Romero, dormiría caliente, por lo menos por los palos recibidos en su cuerpo.

Al día siguiente de buena mañana, la lluvia ha aparecido, cubriendo toda la zona con un manto gris. Un par de viajeros han llegado a las pocas horas de salir el sol y han entrado en el negocio de Blai como hacen cada año por estas fechas cuando se hace el mercadillo. Este año sin duda, como ya comentan los vecinos de Monistrol, el mercadillo no será tan grande como en otros anteriores, el mal tiempo hará que no sean muchos los que se decidan tanto a venir a mostrar sus mercancías, como a comprarlas.

No obstante, el flujo de viajeros ha ido en aumento progresivamente y ahora, en la posada ya hay siete mercaderes, incluida la barragana y su compadre, mercaderes también al fin y al cabo. Este, por cierto, que esta mañana ha bajado

a la posada con la Luisa y ahora está contando al posadero su encuentro con un sujeto al que los ardores sacaron de la cama para intentar meterse en otra cama. Los tres se ríen fuertemente mientras Romero escenifica con exagerados movimientos como le estuvo sacudiendo con su garrote hasta que el nocturno visitante saltó por la ventana.

- ¿Y no sabéis quien era? - le pregunta Blai sin dejar de reír.

- Ni idea, el animal se abalanzó sobre mi, supongo que se pensó que estaba entrando en la habitación de la Luisa. Pero se llevó una buena sorpresa... y no fue solo eso lo que se llevó...- al decir esto, blande el garrote de arriba abajo y vuelven a reír a carcajadas los tres.

Mientras, otros huéspedes van bajando de sus habitaciones para meterse algo caliente entre pecho y espalda. La chimenea central ya lleva horas encendida y el ambiente aquí abajo es muy cálido, máxime cuando por encima de las risas del posadero, Romero y la Luisa, pueden oírse los truenos de la lluvia que azota el exterior. Neus, sirve algo de tocino y vino en las mesas ocupadas.

Raúl, el herrero entra en este momento por al puerta y cuelga su gruesa capa.

- Buenos días.

- Buenos días - le contesta Blai que ya sirve algo de comer a Romero y la Luisa.

- Se van a ir a tomar por saco los puestos para el mercado de mañana. Como no amaine este maldito tiempo, este año no podremos hacer ni una maldita venta - se lamenta Raúl mientras se pasa los dedos por sus cabellos rizados en la parte de la nuca.

- Hombre... a mi no me esta yendo mal que digamos... - le comenta maliciosa la Luisa guiñándole un ojo.

- ¡Anímese buen hombre!, le quitará el frío de golpe, hágame caso.- le puntualiza Romero mostrándole todas las muelas en una amplia sonrisa - además, mejor ahora y por la puerta que no por la noche y por la ventana - y rompen en carcajadas los tres de nuevo mientras Raúl sin comprender nada se dirige a una de las mesas vacías, pasando por delante de la ocupada por el padre Javier y su monaguillo David.

- Buenos días nos de Dios Raúl, sentaos con nosotros.- le invita amistoso este. El monaguillo se levanta rápidamente y antes que pueda negarse, arrastra una silla para que se siente.

- Gracias Padre, pero no quisiera molestar.

- No es molestia muchacho. Estábamos hablando de la feria de mañana. ¿Creéis que el tiempo acompañará?- el monaguillo tras acomodar a Raúl se vuelve a sentar y a comer de la gruesa panceta que hay en su plato.

- Eso espero. Ha tomado varios días montar los puestos para los tenderos, y todo un año el preparar los productos. Sería una lástima que este año no se pudiera hacer el mercadillo. ¿Recordáis que ya pasó algo así hace dos años? - comenta Raúl haciéndole una seña a Neus para que le atienda.

- Si. Entonces el tiempo era tan malo como este año. Recuerdo que también montaron los puestos y una riada se llevó la mitad del mercadillo montaña abajo. Como corría Sergio, el que vino de Madrid tras sus quesos que rodaban calle abajo, ¿recordáis?- el monaguillo entonces empieza a reír con la boca bien abierta imaginándose la escena, lo que provoca que el cura le propine un buen pescozón en la nuca cortándole la risa de golpe.

- No debes reírte de las desgracias de los demás... Señor, Señor, ¿es que nunca aprenderás muchacho? - le recrimina el Cura encañonándolo con el índice.

- Bueno, la nevada este año no es tan fuerte como hace dos años. Quizá al final todo vaya bien. – sigue Raúl.
 - Dios lo quiera Raúl, Dios lo quiera... – añade el cura con la mano alzada en un leve balanceo.
- Cerca de esta mesa, unos vecinos hablan prácticamente del mismo tema. El mercadillo es algo muy importante para todo el pueblo, y la posibilidad de que finalmente no se pueda llevar a cabo produce malestar a más de uno.
- ¿Creéis que vendrán los de Montserrat? – pregunta el Albert, un vecino con la cabeza bastante grande y una afición por el vino por todos conocida.
 - No creo. Con este tiempo supongo que no bajarán hasta el pueblo. – contesta Esteban, vecino del primero, sirviéndole un poco más de vino al primero que se lo agradece emitiendo una risa alargada, bobalicona y de una sola nota.
 - Y menos con el Sacamantecas rondando por las montañas. – añade el Félix preocupado sinceramente. Un primo suyo fue una de las víctimas de éste. Lo encontró él mismo mientras caminaba por la montaña yendo a talar un árbol. Todavía tiene muy presente el aspecto de su primo cuando lo encontró. Lo habían rajado con un cuchillo y le habían sacado las tripas. Como si fuese un cerdo en un matadero.
 - ¿Crees que estarán bien allá arriba? – pregunta el primero de ellos limpiándose con la manga.
 - Quien sabe...- replica el Esteban pasándole el pan.
 - Las campanas siguen sonando en el monasterio cada hora. Digo yo que alguien las debe de seguir tocando ¿no? – pregunta el Félix arqueando las cejas.
 - Allá arriba seguro que no tienen tantos quebraderos de cabeza como nosotros. Que si monta las paradas, que si desmóntalas, que si yo que se... Que esos de Montserrat nunca nos han ayudado en nada, pero para las fiestas del pueblo

siempre son los primeros en venir.- les dice frunciendo el ceño el Albert.

- Mi señora espera que venga el chico ese de las velas de Montserrat. Cada año le compra un buen montón - les informa el Esteban acercándole el chorizo al Félix.

- Ese chico es muy bueno haciendo velas, si que es verdad... mira, ¿no es ese el Pitu? ¿Tan pronto y ya borracho?- al decir esto, el Félix empieza a reír señalando al Pitu que entra por la puerta de la posada, algo encorvado, con paso titubeante y una mano en los riñones. Al pasar frente a Romero, el Blai y la Luisa, estos intercambian unos golpecitos con el codo y miran pasar al Pitu, entonces rompen a carcajadas los tres.

- ¿Te caíste de la cama Pitu? JA JA JA- le grita Blai sin dejar de reír.

El Pitu sin hacer caso a las bromas de este pequeño grupo sigue avanzando hasta llegar a una mesa vacía, donde con un quejido lastimero se sienta muy poco a poco y espera a que Neus se le acerque para pedirle que desayunar. Cuando se quita el sombrero, Romero y su grupo advierten que justo donde termina la frente y empieza la línea de cabello, un grueso chichón ha aparecido dejando toda la zona enrojecida, lo que provoca un nuevo estadillo de risas entre estos.

- No le veo la gracia, no señor, no se la veo... - musita el Pitu agachando la cabeza y poniéndose de nuevo el sombrero, consiguiendo con esta acción un nuevo acceso de carcajadas.

De este modo pasa toda la mañana, la lluvia desaparece por fin hacia el mediodía cuando se está sirviendo ya la comida y nuevos viajeros han aparecido en el pueblo, quedando una tarde despejada pero fría y ventosa.

Durante estas horas, todo ha sido un ir y devenir a la posada y a la plaza del pueblo, donde se celebrará el mercadillo. El repiquetear de los martillos suena en el exterior constante, mientras pasan por la calle gente atareada en los últimos

detalles del evento, gente que entre viaje y viaje, para en la posada para tomar algo y dialogar sobre lo que queda por hacer, que a estas horas ya no es mucho, salvo una pequeña reparación en uno de los puestos, un remiendo en unas telas y mucha gente mirando como se lleva a cabo esto, tradición que por cierto, no se ha perdido hasta nuestros días.

Hacia el mediodía, todo queda listo para el día siguiente, día del mercadillo. Muchos vecinos del pueblo asisten orgullosos un año más a la plaza del pueblo, donde todo a quedado engalanado para este evento. En Monistrol es un orgullo que por lo menos un día al año, el pueblo esté en boca de todos por las exquisiteces que se pueden encontrar en los puestos del mercadillo. Raúl, el herrero casi siempre se convierte en el más requerido, como ya dije anteriormente, sus trabajos con el hierro son venidos a buscar desde muy lejos cada año. También son típicos algunos manjares locales, como la miel procedente de numerosos panales, el mató, también conocido como requesón, ciertos embutidos y productos de cuero, pieles, aperos de labranza y otros instrumentos para trabajar la tierra.

Hacia media tarde, tres vecinos, dos hombres y una mujer, del pueblo de Montserrat que se han decidido finalmente a bajar la montaña, descubren una silueta caminando por el estrecho sendero que uno los pueblos de Monistrol con la abadía. La mula que llevan, viaja cargada de bártulos, en ellos, traen algunas piezas de requesón en moldes de barro cocido cubiertas con trapos húmedos. El mercadillo es sin duda el destino de todo esto. En el pueblo de Montserrat, no todos los que cada año bajan a Monistrol a ofrecer sus productos se han decidido a hacerlo este año. Las historias que corren sobre ese tal sacamantecas son terribles. Además el tiempo no acompaña. Por ello, solo estos tres vecinos se han atrevido al fin a bajar, y lo han hecho juntos.

La delgada silueta camina a unos veinte metros de ellos, desapareciendo de vez en cuando de la vista cuando al girar un recodo, la vegetación cubre la línea de visión. Por lo que han podido ver, va cargada también con un fardo bastante grueso, con lo que suponen que debe tratarse de alguien que también se dirige a Monistrol para el mercadillo. ¿Quizá un vecino?

Al poco deciden acelerar el paso ligeramente, y al llegar a un tramo recto, con un silbido atraen la atención del viajero que se detiene a esperarles. A medida que se acercan, se van convenciendo de que no es un vecino de Montserrat. Un sujeto delgado, con el pelo enmarañado y unos ojos grandes y penetrantes que les dedica media sonrisa cuando llegan a su altura.

- Buenas – les saluda este alzando una mano.

- ¿Qué tal amigo?, ¿vais al mercado de Monistrol? – le replica el Antonio, vecino de Montserrat que luce en su rostro una cicatriz vertical cerca del ojo derecho, la cual nunca cuenta como se hizo.

- Si. ¿Vienen de Montserrat? – les pregunta el de los cabellos enmarañados acomodándose el fardo en su hombro y encarándose en dirección al pueblo, que ya no está lejos de aquí.

- Ajá. – Asiente el otro viajero de ojos saltones y panza prominente tirando de la mula y continuando camino de nuevo todos juntos- Cada año vamos al mercadillo, traemos requesón y aprovechamos para comprar algunas cosillas, no muchas la verdad. De paso vemos a viejos amigos. Yo me llamo Albert, este es el Antonio y ella es la María.

- Yo soy de Monistrol, y...

- Si, lo recuerdo. Vos vendéis velas ¿no es cierto?, en el monasterio son las vuestras las únicas que alumbran a los santos,

traemos recado del abad para que os compremos dello. – interrumpe la María reconociéndole desde la última vez que se celebró el mercadillo.

Una sonrisa titubeante se forma en la boca del recién llegado.

- Si.

- Caramba. ¿Y lleváis encima de esas velas? – le pregunta Antonio poniéndole la mano en el grueso fardo que carga este.

-¡NO! – Se aparta bruscamente entonces – mejor... esperaremos al mercadillo... todavía no pueden verlas...no.

- ¡Caramba!, tranquilo no quería mas que ver las velas, no se moleste buen hombre. – le explica Antonio alzando los hombros y mostrando sus manos abiertas. Tras unos segundos de incómodo silencio, María interviene tratando de quitarle hierro al asunto.

- Bueno, no pasa nada, ya las veremos mañana entonces. No hace falta que sea ahora. ¿Verdad?

Sus vecinos se miran entre si y continúan finalmente todos su camino de nuevo. Ya está empezando a oscurecer y pronto tendrán que pensar en pasar noche los cuatro al raso.

En Monistrol, algunos viajeros han llegado durante el transcurso del día hasta la posada. Con ellos han traído la noticia de que los pasos están abiertos e incluso de que hay algunos carros que se dirigen hasta el pueblo cargados de mercancías, con lo que un buen numero de estos llegarán entre esta noche y mañana por la mañana. Parece que finalmente el tiempo ha sido benévolo y el mercadillo será un año más un gran evento. Todos en Monistrol se felicitan por ello, y hasta bien

tarde ultiman algunos detalles en los puestos de la plaza.

Cuando ya hace un par de horas que se ha ocultado el sol, Blai sale de la posada con el candil en la mano como cada noche. El viento le obliga a mantenerse bien cogida la manta que le cubre. Rosa, una vecina que vive justo enfrente de la posada le saluda con la cabeza mientras cierra los pórticos de las ventanas. Blai le devuelve el saludo y sigue hacia la cuadra. En su interior, deja la manta a un lado y echa de comer a los animales.

Tras cerrar las dobles puertas, regresa a la posada, donde tras cerrar las puertas y los pórticos de las ventanas y asegurarlo todo con baldas, finalmente, se retira a descansar. Mañana es día de mercadillo, y bien de amanecida deberá ya estar de pie, van a tener mucho trabajo tanto el como su hija.

Ya de noche, Albert, Antonio y la María se detienen finalmente a pasar noche. Pensaban que llegarían antes al pueblo, pero la fuerte lluvia que ha aparecido hace un buen rato les ha obligado a tomar esta decisión. De todos modos, desde el pequeño incidente del fardo, Antonio no puede evitar recelar del sujeto que encontraron caminando solo, y sobre ello han estado hablando en voz baja detrás del extraño sujeto, que no ha querido unirse al grupo manteniéndose siempre una docena de pasos más adelantado de ellos.

- ¿Le avisamos para que se una a nosotros para pasar noche?- pregunta la María.
- ¡Bah!, déjalo... es un tipo raro. Que se quede solo, y si quiere entrar en calor ya vendrá por su propio pié hasta aquí.
- añade el Antonio dejando el bulto que carga a las espaldas en el suelo con un golpe seco.
- Si. A lo mejor quiere seguir caminando hasta Monistrol. - comenta el Albert con la mirada fija en el recodo por donde

en este momento desaparece de la vista el extraño sujeto.

- Pues tiene todavía un buen trecho. ¿De donde venía? ¿De Montserrat?, yo nunca lo había visto antes- pregunta el Antonio llevando sus cosas bajo un árbol.

- Dijo que era de Monistrol - añade la María atando la mula.

- ¿Entonces que hacía por aquí? - pregunta curioso el Albert.

- Mira, no tengo ni idea, pero tengo claro que prefiero no tenerlo como compañero esta noche. No se... no me daba buena espina este tipo ¿me entendéis? - explica el Antonio sacando unas mantas y unas cuerdas de su atadillo. Mira como se ha puesto porque he querido ver lo que llevaba en el zurrón.

- Un tipo raro, no hay más que hablar.- dictamina la María finalmente.

De este modo, los tres vecinos de Montserrat se preparan para pasar noche. Colocan unas gruesas mantas unidas con cuerdas sobre una de las ramas más bajas del árbol para que les proteja de la lluvia que no aminora. Al poco encienden una hoguera y bien acurrucados asan algunos chorizos en las llamas. Cerca del fuego y ayudados por el vino, empiezan a entrar en calor.

A pocos metros de ellos, más allá del círculo de luz de la hoguera, una silueta permanece en la oscuridad. Su pelo enmarañado y empapado por la lluvia se pega a su frente y se lo tiene que apartar de los ojos para poder ver bien a estos tres sujetos que se apiñan alrededor de una hoguera. Ese estúpido de la cicatriz le puso la mano en el fardo donde tiene material fresco para trabajar esta noche. Hubiera tenido que matarlos a todos, piensa fríamente sin dejar de mirarlos, hubiera tenido que sacar el cuchillo y hasta pudiera ser que hubiera tenido que perseguirles si hubieran intentado

escapar. Seguro que hubieran chillado, todos chillan.

Mientras piensa esto, un tic o un rictus facial le contrae la comisura de los labios espasmódicamente como si fuera una sonrisa ladeada. En sus ojos las llamas se reflejan sin conseguir derretir el hielo que en ellos se advierte. No obstante, no puede quedarse por más tiempo, y es una lastima, piensa. Así que al poco, y silenciosamente, da media vuelta y vuelve a seguir por el camino, aunque al poco, lo abandona internándose por el bosque y perdiéndose de vista definitivamente bajo la lluvia y la oscuridad.

Los tres vecinos de Montserrat, completamente inconscientes de todo esto, finalmente se duermen y al día siguiente, en cuanto salga el sol, se despertarán y proseguirán su camino hacia Monistrol.

-¡No me digáis como tengo que hacer mi trabajo! – vocifera Dani a uno de los arrieros que han llegado esta mañana bien pronto a Monistrol. Como cada año, la llegada de las carretas suele convertirse en un soberano jaleo. Por ello decidieron que un vecino del pueblo, Dani, un muchacho delgado, de ojos claros y una pequeña mecha de canas en la frente, se encargara de recibir a los carromatos y dirigirlos a su destino. Gracias a la desesperación de Dani, que pierde los nervios cada vez que algún conductor de carro se obstina en decirle a este como tiene que hacer cualquier cosa, o simplemente tarda en hacer lo que le ha indicado que haga, el tráfico de carros es fluido y organizado. No obstante, es un verdadero espectáculo verlo cada año, cuando se da el mercadillo, organizándolo todo y grita sin parar. - ¿No os he dicho que no os pongáis aquí? ¡Aquí no! ¡Al otro lado carámbanos! ¡Venga aquí! ¡No!, vos quedaos ahí, ¡me refiero a vos!...

Los más pequeños del pueblo no paran de reír con cada nuevo grito de Dani mientras este gesticula desesperado para que los arrieros se fijen en él. Las madres de los niños, en las ocasiones en que Dani está más frenético, se llevan a los niños del lugar para que no puedan ver como suelen acabar sus problemas con los conductores. No son pocas las veces en que han llegado a las manos, con lo que han tenido que salir algunos voluntarios para calmar las aguas. Aunque esto no pasa cuando el que está cerca es otro muchachote del pueblo también llamado Dani, de ojos grandes y alto como un pino, que tiende siempre a ponerse del lado de los arrieros diciéndole al Dani de la mecha de canas que es por culpa de su actitud por lo que los que llevan los carromatos se ponen nerviosos y acaba todo por desmadrarse. Juancarlos, un tipo delgado y de nariz considerable, pareja inseparable del Dani de grandes ojos, normalmente acaba llevándose a tirones a su amigo cuando empieza a meterse en medio de las discusiones entre los arrieros y el chico de la mecha. Gracias a Juanca, las peleas no son todo lo numerosas que pudieran llegar a ser.

En la posada, al igual que en el pueblo, la actividad ha empezado muy pronto. Esta madrugada, mucho antes de que saliera el sol, un vendedor de fruta ha sacado a Blai de su cama para cobijarse de la lluvia hasta el día siguiente. No obstante, el tiempo parece haberse puesto finalmente de acuerdo para montar el mercadillo. Los temores de que los caminos quedaran cerrados o que nevara impidiendo celebrar el mercado, han desaparecido bien pronto. Esta madrugada, tan solo una hora después de la llegada del primer comerciante, la lluvia remitió dejando una mañana fría y apenas sin viento. Así que unas pocas horas después, y nada más abrir la posada, han aparecido gentes de pueblos vecinos y comerciantes venidos en carretas que ya están preparando sus puestos en la plaza y desean meterse algo

caliente entre pecho y espalda antes de iniciar el mercadillo.

El ambiente es de fiesta en todo el pueblo, pese al frío, el mal tiempo vivido últimamente y la omnipresente amenaza del sacamantecas que tiene atemorizado el pueblo y los alrededores. Los vecinos han engalanado en la medida de lo posible las calles, y los puestos de madera lucen cartelones y telas de colores que atraen la atención de los paseantes.

Hacia el mediodía, el mercadillo está en su máxima expresión. Todos los puestos están ocupados. Finalmente ha sido un éxito y todos pueden disfrutar del mercadillo anual de Monistrol. Casi todo el pueblo está reunido en la plaza del pueblo donde en forma de semicírculo están dispuestos los puestos de madera mostrando las mercancías. Alrededor la gente se amontona mirándolo todo con detalle. Gritos de tenderos se unen a las voces de los compradores. Los chillidos de los niños jugando por entre medio de la gente son interrumpidos sistemáticamente por el martilleo de Raúl, el cual y como era de prever ha acaparado ya de buena mañana la atención de mucha gente que observan asombrados el trabajo del robusto herrero.

Otro pequeño grupo de vecinos liderado por el Pitu y su bota de vino, se encuentra ya alrededor de la Luisa que a estas horas ha ganado más dinero que cualquier otro tendero en todo el mercadillo. Unos metros más para allá, Romero, su compadre, apoyado en una esquina con una pierna en ángulo descansada sobre la pared observa sonriente, mientras se hurga entre las muelas con una navaja de espeluznante aspecto.

Pero si seguimos dando la vuelta alrededor del mercadillo, entre toda la gente que se ha dado cita hoy aquí, más allá de los puestos de los animales, donde espantan las moscas las vacas y soportan bromas de otro grupo de niños las ovejas;

mas allá incluso de los puestos de telas, encontramos otro puesto muy pequeño que acapara también la atención de muchos vecinos. Como cada año, un muchacho de pelo enmarañado y ojos oscuros, ha montado su pequeño negocio de artesanía.

Nadie podría decir a ciencia cierta de donde viene este tipo. Algunos creen que viene de Montserrat, otros lo ubican en Monistrol, algunos muy despistados lo sitúan incluso más lejos. Pero todos andan equivocados. El sujeto este, cuyo nombre no viene al caso, es el motivo de un afluente considerable de chismorreos e historias cada vez más recargadas. Su vieja cabaña escondida en medio de la montaña, que crece apoyada sobre un grueso árbol igual que una vieja a su bastón, ha sido testigo de horrores difíciles de imaginar. Cuando el sacamantecas, como lo conocen por la zona, sale de la cabaña, rara es la vez que no regresa con restos de algún cuerpo salvajemente mutilado. En su atadillo, restos de tripas y grasas de sus víctimas se mezclan en una viscosa masa para que tras trabajar con ello en las sucias marmitas, en lo más profundo de la oscuridad de su cabaña, obtenga velas que vende después en el mercadillo. Para fabricarlas, selecciona a sus presas, no todo el mundo le sirve para su propósito. No hace mucho consiguió un ejemplar excepcional. Gracias a un mercader que viajaba con su borrico, este año ha podido hacer unas velas cubiertas con apenas un par de finas capas de su piel rojiza y moteada, las numerosas pecas de Edu son el gancho definitivo para que las velas fabricadas con sus restos se vendan enseguida.

Las beatas de los pueblos de alrededor, el Padre Javier y algunos vecinos enviados por los frailes desde el monasterio de Montserrat, vienen cada año hasta el puesto del vendedor de velas para comprar su producto. Al final, velas hechas con grasa de muertos, servirán para alumbrar a los santos.

ROLATO

Si alguien pudiera fijarse en lo más profundo de la oscuridad de los ojos del sacamantecas, donde solo hay hielo y un hedor sobrecogedor, se daría cuenta de que pese a encontrarse en el centro de la plaza del pueblo, en medio del mercadillo anual, parece no haber nada más en su interior. Casi no escucha el alborozo a su alrededor, no es consciente del ruido que producen los animales, ni ve jugar a los niños entre los puestos. Simplemente observa como ante él se amontonan las velas de mantecas que tan exquisitamente ha trabajado. Muchas personas compran gustosas su género, lo felicitan por su trabajo. Pronto se quedará sin material y para cuando acabe el mercadillo deberá volver a ponerse a trabajar. El año que viene tiene que tener muchas más velas preparadas, y lamentablemente no tiene a quién pedirle la materia prima para su producto, con lo que, y sin darse cuenta, un fino hilillo de baba empieza a chorrearle del centro de su labio inferior mientras piensa en todo lo que va a tener que trabajar de nuevo durante este año.



***Quisiera dedicar esta aventura a los
Minyons i Guies de Sant Jordi en general
y a José Luis Badillo en particular***

Aventura para Aquelarre medieval. Es recomendada para un pequeño grupo de aventureros que se encuentren de paso por tierras catalanas. Esta aventura puede ser jugada (de hecho es recomendable) como añadido a la aventura de *El Monasterio* aparecida en el suplemento **Ultreya**, ya sea como subtrama para los mismos aventureros o para ser jugada por dos equipos de jugadores que pueden interactuar e incluso ayudarse en sus investigaciones.

El **anochecer** ha sorprendido a los jugadores por un estrecho paso angosto y tortuoso que rodea la montaña de Montserrat por entre sus enormes rocas de formas inconfundibles. El frío se cala a través de la roca mordiéndoles los huesos y a cada paso que dan, se hunden irremisiblemente en la nieve hasta media pantorrilla. La nieve viene siendo la acompañante de los pjs desde hace varios días, es por

ello por lo que se han debido extraviar confundiéndose finalmente y llegando hasta algunos centenares de metros del pequeño pueblo de Monistrol, al que todavía no ven. Todo aquel pj que no lleve la vestimenta adecuada o que vista cualquier armadura de metal, dispondrá de un bonito 35% de pillar una pulmonía.

Una tirada de escuchar con un -25 debido a la ventisca, les hará escuchar el tañido lejano y triste de un campanario dando la media, claro que no sabrán de que hora (las nueve, pero que quede entre tu y yo).

Si siguen avanzando por la nieve por el sendero, tendrán que hacer una tirada de rastrear oculta – 25 por la cantidad de nieve acumulada para no perder el rastro. Caso de que saquen la tirada, finalmente llegarán a Monistrol, pero en caso de fallarla, se internarán entre las rocas siguiendo algún sendero secundario que se interna más y más en la montaña alejándolos de la seguridad del pueblo. En el primer caso, dirígete al apartado *Monistrol*, en el segundo, dirígete al apartado *Entre las rocas*. Pero aún y así, existe otra posibilidad, y es la más recomendable cuando te encuentras en una situación así, que es la de quedarse quietecitos y montar un campamento en espera de

que pase la noche y que mañana salga el sol, en este caso, dirígete al apartado *Montando el campamento*.

Entre las rocas

Si estas leyendo esto es que tienes a tus pjs temblando de frío, cubiertos de nieve, y perdidos en medio de las montañas de Montserrat. No esta nada mal.

Su camino les llevará, aunque esto ellos no lo sepan, en dirección a Montserrat, el pequeño pueblo que hay en lo alto, donde residen todos los sirvientes del monasterio del mismo lugar. Aunque todavía están muy lejos de allí.

Mientras avanzan, que hagan una tirada de rastrear, esta vez normal, caso de que la saquen encontrarán ahora unas huellas muy claritas de animales, que una tirada de conocimiento animal les hará saber que se trata de lobos, y un grupito bastante nutrido. Tanto si sacan como si no esta tirada, un poco después tendrán derecho a una tirada de escuchar para oír por alrededor suyo el sonido de algo que se mueve justo tras esta cortina de nieve que esta cayendo, haciendo que con una tirada de otear, les parezca ver unas sombras esquivas que parecen rondarles.

No tardarán en descubrir que una pequeña manada de lobos les está acechando, lo cierto es que estos lobos están sufriendo en sus carnes la ira del mal tiempo, y el hambre les ha hecho arrastrarse hasta bien entrado el pueblo en busca de alguna victima incauta. De hecho, han tenido suerte, hace unas horas dieron con un pobre hombre que vagaba solitario por aquí, si no llega a ser por unas valerosas almas (los pjs de la aventura *El monasterio*) hubieran acabado con él. Pero lo cierto, es que al encontrarse tan débiles, tuvieron que huir casi sin presentar batalla, lo que ha hecho que ahora estén más hambrientos y enfurecidos quizá por que incluso alguno de ellos recibiera heridas en el combate. Por esto, esta vez no huirán tan fácilmente, pero tampoco atacarán abiertamente.

Lucifer que les sonrió llevándoles aquella alma errante hasta ellos, les ha dado ahora otra oportunidad llevándoles un grupo más numeroso.

Su táctica será la de seguirles constantemente, sin entrar en su radio de tiro, escondiéndose entre los árboles (con el consiguiente malus si intentan dispararles) y dejándose ver de vez en cuando solo lo justo para ponerles nerviosos. Y será así todo el rato hasta que alguno de

ellos se pierda o se quede rezagado o algo así, tu mismo.

De todas formas es posible que los pjs decidan hacerse unos abrigos con estos bichos, ya se sabe, en todos los sitios hay jugadores de estos de seek and destroy. Pues nada más fácil, cuando los pjs se lancen al ataque, descubrirán que se trata de (tantos pjs + 4) lobos, de todos modos, en cuanto pierdan un tercio del total de la manada, el resto huirá.

Tres tiradas de cuchillo, la última de ellas con un -25 hará que puedan despellejar a una de estas bestias correctamente, fallar cualquiera de ellas representará romper la piel haciendo que el resultado no quede tan vistoso, a no ser que el fallo sea una pifia, en cuyo caso, la piel quedará inutilizable. Después solo les quedará realizar otra de artesanía para coserla y realizar un buen manto, por ejemplo. La tirada de artesanía puede verse modificada dependiendo de la dificultad de lo que quieran hacerse, por ejemplo, unas botas, será necesaria una tirada de artesanía -25. Si el pj que realice este trabajito fuera de profesión cazador. No tendrá modificador negativo alguno, ni tan siquiera para la última de cuchillo, al entenderse que ya hubiera hecho algo parecido en otra ocasión. De todos modos,

para realizar todo esto se necesitarán de $1d6+3$ horas, o $1d3+1$ si se es cazador, y bajo la tormenta no creo que puedan dedicarse a tan agradables menesteres.

Lo más seguro es que en cualquier momento te digan que su intención es recuperar el camino perdido, así que lo que haremos será lo siguiente, tiraremos por rastrear con el mismo malus que antes y haciendo la tirada oculta. Si la sacan a la primera, encontrarán el camino de nuevo y entrarán finalmente en *Monistrol*, pero si no la sacan deberán ir haciendo tiradas de encuentros en la siguiente tabla. De todos modos para tener claro donde aparecen los pjs si van fallando tirada tras tirada, nos remitiremos a la tabla de localización de más adelante donde podremos mirar el lugar de salida dependiendo del número de tiradas de rastrear falladas. ¿Queda claro? Bueno, en este ejemplo lo verás mejor.

Viajando por Cataluña, Ignotus se ve sorprendido por un temporal cuando cruzaba Montserrat en dirección a Monistrol. Su primera tirada de rastrear falló, con lo que perdió de vista el sendero y se internó en el bosque. Tras un rato de caminar y muerto de frío, realiza

otra tirada de rastrear para ver si tiene mejor suerte ahora, pero vuelve a fallar esta tirada, con lo que tiene que tirar en la tabla de encuentros, al realizarla saca un 3, con lo que tenemos a Igotus que sin quererlo, ha encontrado un abrigo de pieles viviente. Vaya usted a saber por qué, Igotus pudo solventar sus diferencias con dicha criatura y prosiguió su viaje, con lo que volvió a tirar por rastrear, sacándola esta vez. Con que ha tenido un total de tiradas fracasadas **DENTRO DEL BOSQUE** de 1, miramos el lugar de aparición y descubrimos que ha aparecido en un despeñaperros, con lo que habrá perdido ese modificador de -25 a rastrear y es muy posible que encuentre enseguida el camino correcto. Claro que si volviera a fallar la tirada de rastrear, tendría que volver a tirar en la tabla de encuentros, y así sucesivamente.

En todo caso, deberás mirar más adelante para el significado de cada cosa.

Tirada de 1d10	Encuentros
1	Muro de rocas
2	Ataque de lobos
3	Oso
4	Precipicio
5	Especial (tirar en siguiente tabla)
6	El sacamantecas
7 a 10	Nada destacable

Tirada de 1d4	Encuentro especial
1	Sonido
2	Avistamiento
3	Huellas
4	Cadáver

Tiradas de rastrear fracasadas	Lugar de aparición
1	Despeñaperros
2	Entrada a Montserrat
3	Casa del ermitaño
4	Casa del Sacamantecas

Encuentros

Muro de rocas. Ante los pjs se mostrará una pared de montaña que se pierde de vista entre la nieve que cae. Desde donde están ellos no se podrá ver su altura, a no ser que quieran trepar un poquito. Cosa que por cierto, se hace mucho hoy día por estos lares, lugares como las agujas o la máquina de tren son muy conocidos aquí. En caso de que se decidan a ascender por aquí, te recuerdo las interesantes notas a la escalada aparecidas en la aventura *El secreto de la inmortalidad*, del suplemento **Rinascita**.

► Nada de peso inútil. Una armadura o demasiadas armas van a comprometer seriamente la escalada.

► El camino recto no es necesariamente el mejor. El pj que vaya pasando regularmente tiradas de otear quizá vivirá más.

► El mejor amigo de un alpinista es el sonido. Los pjs deben escuchar la piedra, ver como reacciona ante su peso. Si hablan demasiado o llevan objetos metálicos colgando... mala cosa.

► Una cordada es fundamental. ¿Los pjs llevan suficiente cuerda?. Las distancias entre alpinistas deben ser lo bastante largas para no

molestarse los unos a los otros, y lo bastante cortas para que si uno cae no pueda coger la inercia suficiente para arrancar a sus colegas de sus asideros.

► Reglas de los tres apoyos: básico. Sería muy interesante mover solo un brazo o una pierna a la vez.

Y sobre todo, recuerda los bonos que te puede otorgar una cuerda, y en segundo lugar que una buena idea siempre puede anular una mala tirada.

Para subir este saliente de roca serán necesarias dos tiradas de trepar.

Por cierto que si todavía no se hubieran encargado de los lobos, será cuando abajo solo quede uno o dos de ellos y el resto esté atareado aguantando el equilibrio, cuando estas bestias atacarán.

Por cierto, caerse en la primera tirada representa hacerse 3d6 de daño por diez metros de caída, pero caerse en la segunda será justo el doble, veinte metros de caída y 6d6 de daño.

Ataque de lobos. Si no se hubieran encargado de estos animales, será en este punto cuando se decidan a atacar. Procurarán cebarse

sobre el más rezagado. Como ya expliqué con anterioridad, si perdieran un tercio del número total huirían.

Oso. Avanzando por entre las impresionantes rocas, entre los arbustos resecos, con una tirada de rastrear encontrarán unas huellas, que con una tirada de conocimiento animal revelará que se trata de un oso. Con una tirada de otear descubrirán al animal, si no quieren ser detectados, pueden hacer los pjs alguna tirada de discreción, caso de fallarla, o solamente con no verlo, el oso se percatará de su presencia y saldrá de entre la nieve irguiéndose sobre sus patas traseras y con un bramido ensordecedor abalanzándose sobre los pjs. Pero, si nada más ver las huellas, los pjs te dijeron que utilizan de su discreción para no encontrarse con semejante bicho e incluso te dicen que toman serias medidas para no hacer ruido y pasar desapercibidos por la zona, puedes, si lo deseas, hacer que el animal los ignore, por esta vez...

Precipicio. Tras un rato de caminar por la zona rocosa, habiendo perdido el sentido de la dirección y sin saber a ciencia cierta si se está

subiendo o bajando, en un momento dado, que hagan una tirada de otear, si la sacan descubrirán que están caminando por un faldón de nieve acumulada, la cual puede venirse abajo en cualquier momento. Que realicen tiradas de AGI x3 para no provocar un desfondamiento de nieve que se lleve al pj abajo. Caso de que esto ocurra, puede hacer una tirada de saltar para evitar la caída, o si falla esta, tras empezar el desfondamiento, una de AGI x 2 para engancharse a algún sitio sólido en ultima instancia. Si todo esto fallara, ya solo quedaría por intentar una tirada de suerte para quedar atrapado por la ropa de alguna raíz que sobresalga del suelo. Si todo esto falla, solo le quedará rezar todo lo que sepa, ver pasar toda su vida ante sus ojos en un momento, cruzar los dedos e intentar asimilar los 6d6 de daño por los 20 metros de caída +1d8 por el aplastamiento de la nieve.

Claro que si te hubieran avisado de que se ataban los unos a los otros y tal, la cosa puede haber ido mejor entonces.

Si algún pj se fuera a la mier... estoos si se desfondara entre el alud de nieve y sobreviviera a ello, se encontrará, para reunirse de nuevo con los pjs que queden arriba, con el equivalente del resultado Muro

de rocas en la tabla de encuentros. Aunque si este pj resultara que ya hace rato que te está tocando las narices y no te va mal mandarlo a su casa antes de hora, puedes hacer que aquí abajo estén esperando todos juntitos los lobos de los que te hablé hace un rato. (¡Caramba macho, que mala suerte!).

Encuentro especial

► **Sonido.** Una tirada de escuchar puede revelarles a los pjs en este momento algunas cosas, por ejemplo, el campanario lejano dando las horas. Dependiendo del rato que lleven perdidos puede haber pasado más o menos rato. Otra posibilidad, y siempre previa tirada de escuchar, es que oigan un grito desgarrador en medio de la noche (una de las víctimas del sacamantecas, pero esto no tienen porque saberlo todavía los pjs). Otra posibilidad es la de oír un simple aullido, o aullidos de manada, o el rugir de alguna extraña bestia entre las montañas, y quien sabe cuan cerca de los pjs...

► **Avistamiento.** Con una tirada de otear podrán ver por un

momento, y a través de la espesa cortina de nieve, alguna de estas opciones: una sombra fugaz de tamaño medio, encorvada y que corría ante ellos (un lobo) una gran sombra que a su paso arrancaba algunos árboles, esto último lo descubrirán al acercarse a investigar (un oso), las luces lejanas de un pueblo (Monistrol), una luz solitaria en medio de la montaña (la casa del ermitaño), etc. En cualquier caso, intentar llegar hasta cualquier punto de estos dos últimos, requerirá de dos tiradas de rastrear -25. En cuanto a los dos primeros, solo será necesario hacer algo de ruido voluntario y estos se acercarán a los pjs.

► **Huellas.** Con una tirada de otear, o de buscar, encontrarán algunas huellas, tu mismo: lobo, oso, jabalí, e incluso las suyas propias si hace rato que andan perdidos y dando vueltas.

► **Cadáver.** Tras un buen rato de camino, con una tirada de otear, descubrirán un bulto a un lado del "sendero" que andan siguiendo. Si deciden acercarse a ver de que se trata, descubrirán, medio enterrado por la nieve un cuerpo completamente desnudo con un rictus de horror

en sus ojos. Tiene las manos sobre su cara, como protegiéndose de algo. Si desentierran el cuerpo de la nieve para verlo con más detalle, descubrirán que está casi completamente devorado. Está abierto en canal y grandes trozos de su carne, sobre todo los laterales, la papada, bajo los brazos, nalgas y piernas, han sido arrancados. Una tirada de medicina les revelará que los trozos sustraídos corresponden a los sitios donde se suele acumular más grasa en las personas, una tirada de otear les hará descubrir señales, además de mordiscos, de arma blanca. Como si hubiera sido acuchillado además de devorado, pero no se sabe en que orden se ha llevado a cabo esto. Alrededor del cadáver no encontrarán nada. Cualquier posible huella que aquí pudiera haber, la nieve se ha encargado de borrarla. Aunque, lo que si puede llamarles la atención es el hecho de que está desnudo. ¿Qué hace un tipo desnudo por las montañas con este tiempo? ¿lo desnudaron para acuchillarlo? Lo cierto es que el Sacamantecas, de quien nos referiremos con más detalle en su momento, necesita desnudar a sus víctimas primero para poder sacarles las "mantecas". El hecho de que esté devorado, es normal, lo que no quiso el Sacamantecas se lo comieron las bestias de la montaña.

El Sacamantecas. De el y su casa nos referiremos más adelante.

Lugar de aparición

Despeñaperros. Los pjs van a parar a lo alto de un risco desde donde se podría ver una vista excepcional de toda la zona, claro que debido a la nieve, la visión es bastante reducida. Aquí el viento les sacudirá fuertemente haciendo que sus ropas se sacudan violentamente. La sensación de inminente peligro tiene que ser total, ante ellos hay una caída de varios centenares de metros. Pese a todo una tirada de otear les revelará, algunas luces muy lejanas. No sabrán a que pertenecen, pudiera ser Monistrol, Montserrat o alguna otra cosa, pero les servirá para situarse. Una vez aquí solo les quedará dar la vuelta y seguir buscando el camino correcto. ¿O es que intentan descender por aquí? Desde este momento, ya no tienen el penalizador de -25 a rastrear debido a que han podido situarse al ver desde lo alto donde se encuentran y donde se encuentra el siguiente pueblo.

Entrada a Montserrat. Se explicará con detalle más adelante.
Casa del ermitaño. Se explicará con detalle más adelante.
Casa del sacamantecas. Se explicará con detalle más adelante.

Montando el campamento

Si finalmente los pjs hubieran decidido quedarse quietos y montar un campamento en previsión de que se pueden perder (cosa muy lógica) déjales hacer. Se supone que realizan el procedimiento estándar de acampada ¿no? Una hoguera y mantas por doquier, bien. Mientras estén realizando esto, no ocurrirá nada destacable, la nieve y el viento les seguirá azotando, las sombras cercanas de las moles rocosas de Montserrat serán toda su silenciosa compañía. Cuando se decidan a descansar finalmente, ¿montarán guardias? El que haga la primera guardia que tire en la siguiente tabla para ver que le sucede.

Tirada de 1d4	Resultado
1	Lobos
2	Oso
3	Viajero
4	Grito

Lobos. Los consabidos animales que al oler la cena de los pjs (por que los pjs también cenan) se han acercado por aquí para ver que les puede caer. Tiraditas de escuchar para oírlos merodear, de otear para ver sus sombras alrededor de ellos, etc. Se trata de (tantos pjs + 4) lobos, de todos modos, en cuanto pierdan un tercio del total de la manada, el resto huirá. Si tienen oportunidad, atacarán a las monturas de los pjs (si es que tienen).

Oso. Con una tirada de escuchar el pj podrá oír el bramido de este animal resonar a través de la nieve. El resto de pjs podrá hacer una tirada de PER x1 para despertarse sobresaltados por este sonido. En principio, de este animal no tienen que ver más que la sombra lejana, como mucho. En principio los ignorará, a no ser que los pjs hayan estado haciendo unas truchitas en la hoguera o algo así que hará que el animal se acerque hasta el campamento a ver... Mientras

no lo vean, solo dales pistas de los sonidos pesados de algo que se acerca entre la nieve, o el crujido de un árbol siendo arrancado de raíz, etc.

Viajero. Mientras hace la guardia el pj un tipo montado en una mula aparecerá por el camino que ellos seguían. Se presentará como Garibon Ben Garibol, comerciante de telas, según el dirá. Se dirige hasta Barcelona por esta ruta para ver que tal van las rentas que producen sus negocios en esta ciudad. Hombre entrado en carnes, de mejillas sonrosadas pese al frío y manos morcillonas atará su mula junto a las monturas de los pjs y preparará unas gachas con champiñones para compartir con el pj que esté de guardia. Hablará con el pj de temas sin importancia, como el tiempo y todo eso, aunque tiene algunas cosillas que decir importantes. Según dirá, mientras sirve un generoso plato al pj y se sienta a su lado a comer bien cerca del fuego, algo horrible está sucediendo por estas montañas, según me han contado en el último pueblo que crucé, aunque por suerte, yo no creo en estas cosas.

- Al parecer alguien ronda por estas montañas persiguiendo a los viajeros incautos. Según tengo entendido, ese alguien a quien

ya llaman el sacamantecas se dedica a matar a los viajeros que recorren las montañas. – Morderá en este punto la hogaza de pan y se la pasará al pj – según cuentan, quien está despierto para cuando suenan las campanadas de la medianoche en el monasterio, encontrará su muerte a manos del sacamantecas en muy poco tiempo. Dicen que ya han encontrado algunas víctimas de este loco, según dicen, los abre en canal y les arranca las tripas, se lleva las carnes de sus víctimas, les saca los ojos y les arranca la lengua – volverá a morder de la hogaza – pero yo no creo en estas cosas.

Una tirada de escuchar ahora con un -25 debido a la ventisca, les hará oír las campanadas lejanas del monasterio dando las doce de la noche. Si el pj no la saca, Garibon si la sacará, y por un momento se quedará mirando hacia la oscuridad de la noche, inmóvil. Si se le pregunta al respecto, responderá con una media sonrisa algo forzada:

- Que cosas, acabo de oír las campanadas dando las doce...

Poca cosa más en cuanto a este tipo. Cuando acabe de cenar, se acurrucará bajo tres mantas, y se pondrá a dormir.

Grito. En algún momento de esta primera guardia, que el pj haga

una tirada de escuchar. Si la saca correctamente podrá oír un grito de dolor en medio del bosque, no parece haber sonado muy lejos de aquí... Si el pj se decide a echar un vistazo, tanto solo como con sus compañeros, tendrán que tener cuidado de no perderse, así que tras un rato de caminar entre los árboles y las rocas, tendrán que hacer una tirada de rastrear sin modificador alguno para saber donde queda su campamento de nuevo, pero si esta tirada la fallaran, quedarían entonces perdidos, por tanto, a todos los efectos, desde ahora tendrías que seguir los pasos indicados en el apartado anterior *Entre las rocas*, solo que ahora, muy posiblemente sin equipo alguno.

A unos noventa metros del campamento, y con algunas tiradas de otear, encontrarán finalmente un bulto tirado en la nieve. Si se acercan descubrirán que se trata de un cadáver de un tipo al que no han visto jamás, el y una mula aparecen tirados en el suelo sobre un charco de su propia sangre. El tipo al parecer ha sido despojado de sus vestiduras, estas las encontrarán aquí mismo sustraídas a tirones. Como descubrirán, están abiertos en canal de forma salvaje, una tirada de conocimiento animal, les revelará que ningún animal puede haber hecho esos cortes. Una tirada de medicina les revelará

que han sido rajados y rebanados con algún tipo de instrumento de sierra. Sus tripas han sido vaciadas, las nalgas, entremuslos, bajo los brazos, la parte baja del cuello que corresponde a la papada, las mejillas, y todo el costado, han sido cortados de esa forma tan salvaje. La cara de terror en la víctima es absoluta. Otra tirada de medicina les revelará que los trozos sustraídos corresponden a los sitios donde se suele acumular más grasa en las personas.

La mula sin embargo no ha sido descuartizada, solo la han rajado. Nada pueden hacer ya por el, salvo enterrarlo o trocearlo un poco más y hacerse un estofado.

Una tirada de rastrear +50 les revelará un rastro de sangre que se pierde entre los árboles. Otra tirada de rastrear sin modificador, les revelará unas huellas de aspecto humano que corren paralelas al rastro de sangre. Si se deciden a seguirlo, necesitarán un total de diez tiradas correctas de rastrear, y todas ocultas. Las dos primeras con el bonificador de +50, pero con que la nieve sigue cayendo, las siguiente será con un bonificador de +25 y las restantes sin bonificador alguno, hasta llegar a las dos últimas que serán de -25. Si hicieran correctamente todas ellas, llegarán hasta *la casa del*

sacamantecas, entonces deberás dirigirte a este apartado. Vuelvo a repetirte, si en algún momento fallaran las tiradas, querría decir que se han perdido de nuevo, con lo que tendrás que seguir como si del apartado *Entre las rocas* se tratara.

Dj. *Por cierto, si, tienes razón, este sujeto es Garibon Ben Garibol, aunque ya nunca lo sabrán los pjs.*

Una vez solucionado el encuentro, sea el que sea, nada más sucederá durante la noche. Finalmente llegará el día siguiente, la nieve cesará de caer pero quedará un día encapotado, frío y con un fuerte viento que no retrasará más su llegada a

Monistrol

Finalmente los pjs llegarán a Monistrol, ya sea la misma noche o al día siguiente. El aspecto de este pequeño pueblo ya te lo puedes imaginar, cubierto de nieve, con muy poca gente en las calles, y si es de noche ninguna. Quede claro que si Garibón hubiera sido

el encuentro de la última noche, vendrá con ellos hasta aquí, pero tras llenar la panza e intentar vender sin demasiado éxito algunas de sus pieles, ha estado haciendo tratos con otro comerciante, uno de velas, y parece que se ha interesado por su mercancía, se despedirá de los pjs, les agradecerá su hospitalidad y les pagará la comida (dependiendo del buen rollo demostrado), tras esto se irá directamente rumbo a Barcelona.

Dj. *En cuanto al vendedor de velas decir que solo aparecerá en este punto, hablando con Garibón y mostrándose cada uno su producto, las telas uno y las velas el otro. Después partirá tras Garibón. Si preguntaran por el pueblo, sabrán decirles que es un vendedor de velas muy bueno en su trabajo que muy de vez en cuando pasa por aquí para vender su producto. Unas velas de excepcional calidad. Como persona es bastante reservado y nadie sabe donde vive, aquí en Monistrol creerán que en Montserrat y viceversa. Nadie le ha dado importancia nunca. Si pidieran ver alguna vela, no tendrán problemas en encontrar alguna beata de las que siempre compran velas que se la mostrará a los pjs. Una tirada de conocimiento animal les revelará que no se trata de cera animal.*

El lugar más acogedor de todo el pueblo, es un pequeño edificio de dos plantas cuyo nombre chilla un grueso tablón de madera agarrado a una barra de hierro.

"La posada d'en Blai"

Dentro el ambiente es muy agradable en comparación con el tiempo de aquí fuera. Al entrar, una ráfaga de aire azotará el interior por un momento, el suficiente para que algunos os griten que cerréis

- ESA PUERTA!!!!!!

La gran chimenea circular que hay en el centro de la estancia caldea toda la sala. Tras la barra hay un hombre muy corpulento, bajito y muy ancho de hombros, es el posadero que está hablando con otro tipo. Una chica muy joven de pelo largo y castaño hasta la cintura cuyo nombre es Neus y es la hija del posadero, está pasando un trapo de rodillas al suelo, como si intentara limpiar algo, posiblemente vino ya que ese es el color que sale del trapo al escurrirlo sobre el cubo (se trata de la sangre de las heridas de Eric, de la aventura el monasterio).

En las mesas hay algunos lugareños hablando sobre el tiempo y discutiendo sobre si durará mucho más todavía. El ambiente en la posada, con una tirada de psicología, se detectará tenso. Si preguntan al respecto, no tardarán en enterarse de que un grupo de valientes ha rescatado de una muerte segura a un francés que viajaba solo por las montañas. Les darán todo lujo de detalles. En cuanto a esos tipos, puede que aún estén aquí en la posada descansando, o que ya hayan partido, depende del grupo que esté jugando esta otra partida, claro. Si quieres unirlos ahora, este es el mejor momento. Si hubieran partido, cuanto sacarán de ellos es que eran tantos (numero de ellos), que quizá alguno tuvo algún problema con Luisa la barragana y su compadre, al decir esto señalará el posadero con la barbilla hacia un tipo sentado en un taburete que se hurga entre las muelas con una navaja de esas que hacen varios clacks al abrirse y sentada sobre el y abrazada a su cuello una muchacha pelirroja, de claros ojos y sonrisa cautivadora que volverá a sonreír al pj más atractivo del grupo. Si algún pj le devuelve la sonrisa a la tipa en cuestión, remítete al módulo el monasterio para ver como se desarrollará la escena.

También sacarán toda la información posible sobre ellos, es decir, que estuvieron hablando con un mal herido y que este les contó alguna historia que hizo que se pusieran en marcha rápidamente. No, no sabemos hacia donde. El herido murió, las heridas sufridas por lo lobos lo dejaron sin que nada pudiéramos hacer por el. Esta tarde lo enterraremos.

En cuanto a llenar la tripa, no tendrán problema, hay cena o comida dependiendo de la hora en que lleguen, para todos, y los precios son buenos. Dispondrán también de habitación si lo desean, tienen además sala común.

En principio no tienen por que quedarse aquí, muy posiblemente se decidan a esperar al amanecer siguiente, llenarse las alforjas e irse de aquí rumbo a donde quieran que vayan, no obstante, hay algún dato que podrán sacar de los lugareños.

* Tanto si preguntan como si no lo hacen, al respecto del tal sacamantecas, les informarán de que tengan cuidado cuando regresen a sus casas por las montañas, pues últimamente algún tipo

de monstruo ataca a las gentes sembrando el pánico en los pueblos de esta montaña. Le llaman el Sacamantecas, pues no solo mata de forma terrible a sus victimas, si no que además les roba partes de su cuerpo para hacer Dios sabe que. Normalmente se decanta por las personas más bien gruesas, no sabemos por que - al decir esto mirará a ese típico pj que en la tirada de rasgos de carácter saca esa de +30 Kgs -5 a Agi. - Así que ya lo saben, procuren viajar en grupo por las montañas, no creo que se atreva a atacar a un grupo tan bien dispuesto. Y sobre todo, un último consejo, procuren estar durmiendo cuando el campanario del monasterio de las doce de la noche, pues es sabido que la bestia viene a por los que están despiertos a esa hora y escuchan el tañido del campanario.

Alrededor de los pjs, todos lo presentes miran con ojos como platos mientras se cuenta la historia.

Si preguntan sobre si aquí en el pueblo alguien ha sufrido el ataque de ese tal sacamantecas, les dirán que ya son trece las victimas totales, al menos en este pueblo, las últimas fueron dos pastores, padre e hijo. Los encontró su mujer en la montaña al ver que algunas ovejas aparecían sueltas por el camino, cuando fue a investigar se

los encontró abiertos en canal y con las entrañas arrancadas. Fue horrible. De esto hace ya tres días y están enterrados. Nooo, si se les ocurre desenterrarlos no verán nada más de lo que ya les han contado, joder que bestias!

Cuando se decidan a abandonar el pueblo, ya sea en dirección a Montserrat o en cualquier otra, pronto se encontrarán, a una hora escasa de camino, otro cuerpo tirado a un lado del camino. Está en las mismas condiciones que las detalladas en el encuentro de *el grito* la noche anterior. Si Garibón hubiera ido con ellos hasta Monistrol y se hubiera despedido después, será a el a quien se encontrarán aquí. Si Garibón hubiera sido el muerto encontrado la noche anterior, esta otra víctima será un vecino del pueblo. Se encontrará en las mismas características que el descrito la otra noche. Una tirada de otear, volverá a desvelarles un rastro de sangre y otro de huellas que se alejan de la escena.

Si desean seguirlos para tratar de averiguar algo sobre el supuesto asesino, serán necesarias las mismas tiradas que anteriormente te comenté. Es decir, diez de rastrear, esta vez sin modificadores

por que ya no nieva. En caso de que fallen dos tiradas seguidas, se considerará que se han vuelto a perder, así que deberán tirar entonces para encontrar el camino de regreso al camino. Si se pierden, vuelve al apartado *Entre las rocas*, pero teniendo en cuenta que es de día, a efectos de visibilidad y tal.

Si por otra parte siguieran el rastro correctamente, llegarán al final, a la casa del sacamantecas, descrito más adelante.

Dj. *Si los pjs se hubieran percatado de lo del vendedor de velas y lo hubieran seguido, este sujeto desde que se decide a seguir a Garibón, extremará sus precauciones, asegurándose en todo momento de que no es seguido por nadie. Así, si descubre a los pjs tras el, procurará darles esquinazo escabulléndose por el bosque a la mínima de cambio, dejando a Garibón. Si se iniciara una persecución por el bosque, deberás iniciar unas tandas de tiradas de otear vs. esconderse, escuchar vs. discreción, etc.... De esta manera, es posible que llegáramos también hasta la casa del sacamantecas, dirigente entonces a dicho apartado más adelante.*

Si en este momento, de bajada de la montaña decidieran ignorar este último encuentro y no investigar nada al respecto de lo que aquí ocurre, pues la aventura habrá finalizado para ellos. Dejarán las montañas de Montserrat atrás llegando al siguiente pueblo donde podrán continuar sus aventuras.

Pero si se decidieran a subir a Montserrat, seguiremos adelante pues...

Montserrat

Es posible que los pjs se hayan decidido a venir hasta aquí arriba. La ruta será larga y pesada, el frío seguirá clavándose en los pjs y el viento continuará golpeándoles, haciendo que cuando crucen algunos estrechos y angostos senderos pegados a la montaña que ascienden hasta el pueblo, tengan la sensación de que se van a ir derechitos abajo.

Finalmente llegarán hasta Montserrat. Se trata de una agrupación de muy pocas casas que crecen a la vera de la imponente abadía. Aquí viven los criados de la misma y sus familiares. Todas las

construcciones son bastante cochambrosas, parece que los monjes benedictinos no practican demasiado la caridad con ellos.

Aquí no encontrarán ni posada ni taberna en la que cobijarse, salvo la abadía. Si se deciden a entrar en ella para guarecerse del tiempo y proseguir el viaje o la investigación mañana, vuelve al módulo *El monasterio* e improvisa. Les recibirán como recibieron al grupo de pjs de esta otra aventura, les acomodarán, como a ellos y les darán resguardo por una noche. Aquí pueden volver a encontrarse ambos grupos y unirse para las investigaciones que cada uno lleve de cabeza.

Si preguntan a alguien de la abadía al respecto del sacamantecas, nadie sabrá nada en absoluto, quizá el Abad haya oído algo, pero no le dará mayor importancia – Paparruchas!

Pero si investigan por el pueblo, pronto descubrirán que aquí todo el mundo tiene miedo de lo que sucede con ese monstruo que ronda por las montañas, el sacamantecas. Nadie se adentra en las montañas solo, siempre procuran hacerlo en grupo, y así la bestia no se atreve a atacarlos.

Si invitan a comer o a beber a alguien de aquí, no tardarán mucho en coger confianza con los pjs, dejándoles así una humilde vivienda a su disposición, techo y buena lumbre, dentro de sus posibilidades, claro. Les dirán que ese monstruo empezó a actuar hará medio año o así, que mata por placer y que se come a sus víctimas, aunque solo a los hombres, no a los animales. Una anciana les dirá que ella lo vio hace tiempo, era grande como una casa, tenía alas, varios brazos y dos horribles cuernos retorcidos sobre su frente, sus ojos ardían como dos teas y su aliento podía matar a cualquiera que se atreviera a respirarlo. Adorna este relato como quieras, puedes incluso decir que tenía un traje negro con capa, una máscara del mismo color y respiraba dificultosamente. No tardarán en enterarse de que en este pueblo, todos creen que esta señora está loca, nadie le hace ni caso.

El ermitaño

Es posible que en cualquier momento los pjs vengán a parar hasta aquí. Esta casucha muy apartada y destartada, se encuentra sobre un alto promontorio de rocas que gobierna desde una buena altura

el pequeño pueblo de Montserrat y su abadía. Desde aquí arriba, y sin mal tiempo, se puede ver todo esto e incluso más allá, el pueblo de Monistrol.

Aquí reside un solitario ermitaño, que se presentará como Manuel Hermida, antiguo habitante de Monistrol pero que hace años decidió venirse aquí arriba en busca de paz. Cosa, que por cierto, no está teniendo mucho, ya que posiblemente, ellos sean el segundo grupo en venir a hacerle preguntas en muy poco tiempo.

Una vez hechas las presentaciones, Manuel se mostrará hosco en principio, pero unas buenas tiradas de elocuencia, o unos tragos de vino les abrirán las puertas a los pjs, al calor de la chimenea y mientras prepara unos garbanzos con ajo, hablará con los pjs de cuanto quieran.

En cuanto a información sobre el asunto de la abadía, toda la información al respecto la encontrarás en ese módulo.

En cuanto a lo del sacramentecás comentará, en un tono más bajo, que es más cierto de lo que mucha gente se cree.

- Yo mismo pude verlo hace tiempo. Era algo más bajo que yo, pero se movía como un gato entre la nieve. Fue ya hace un tiempo, yo

todavía vivía en Monistrol, y le sucedió a un viajero que pasaba por las montañas de paso, como vosotros. Yo me encontraba de regreso a casa cuando oí los alaridos de la víctima. Me acerqué con cuidado hasta donde pude, lo justo para ver como esa criatura estaba hurgando entre las tripas de su víctima, y esta estaba viva todavía. La cara de terror que tenía no la olvidaré mientras viva, daba la impresión de no poder creerse lo que estaban haciendo con su cuerpo. Con algún tipo de instrumento que desde donde yo me encontraba no pude discernir, seccionó e hizo jirones la piel del miserable que entonces ya estaba muerto, gracias a Dios. Huí mientras podía hacerlo, traté de aguantarme las arcadas y así lo conseguí hasta que ya me creí a salvo, donde vomité hasta que me dolió.

Nada más se de ese monstruo.

Lo andan buscando? Deben tener poco apego a su pellejo sin duda, váyanse de las montañas en cuanto puedan, no vayan a salir malparados.

La casa del sacamantecas

Sea cuando sea cuando lleguen aquí, ya hará algunas horas que estará lloviendo fuertemente. A no ser que llegaran a la primera, es decir, cuando perdieron de vista el sendero y acabaron perdiéndose, en cuyo caso llegarán aquí una noche en medio de una nevada.

En un pequeño claro, tan pequeño que es justo del tamaño de la vieja casucha que hay en su centro, encontrarán una destartada casa en forma de L apoyada sobre un grueso árbol seco, bueno, más que apoyado, da la impresión de que el árbol se está metiendo dentro de la casa. El viejo tejado de la casa parece que en cualquier momento se vaya a venir abajo por el peso de la nieve que hay sobre el. La nieve, de la misma forma, se acumula en los maderos de las ventanas, sobre el porche, sobre las gruesas raíces del árbol que sobresalen de la tierra, etc.

Si lo que vinieron siguiendo hasta aquí fue un rastro, descubrirán sin problemas que el mismo se dirige hacia la puerta de entrada.

Un primer vistazo por el exterior, no les revelará nada anormal, pero una tirada de PER x 2 hará que se den cuenta de que una gran

parte de la casa, la que viene a corresponder a la trasera, no tiene ni puertas ni ventanas. En cuanto a las ventanas del exterior que dan a la parte de delante, están claveteadas.

Un par de cuervos graznaran saludando a los pjs cuando se acerquen al árbol. Árbol, que por cierto, y ahora que están tan cerca, da la impresión de que se ha movido ligeramente... bah!, debe de ser el viento.

Dj. Es muy posible que los pjs estén algo moscas con el arbolito de marras, como buenos jugadores de Aquelarre, es muy posible que decidan que no es más que una mandrágora o algo así y decidan prenderle fuego. En cuyo caso, no tardará este en propagarse por las ramas de aquí a la casa, y si no hacen nada se consumirá enterita, y de lo que aquí dentro ocurría no se sabrá nada. No te preocupes, eso está bien, el sacamantecas está en su interior, y en cuanto vea el humo o huela a quemado se ocultará en el interior del árbol y esperará a que el fuego cese. Aún y así, dejará un tiempo más que prudencial, para después salir de su escondite y con el tiempo volver a "trabajar" en lo suyo, solo que ahora tendrá en mente a esos que

descubrieron su escondite y quemaron su casa. Se ha quedado con sus caras y si alguna vez vuelven por las montañas, ya se encargará personalmente de que algún santo sea alumbrado con una vela hecha de manteca de pj...

Pero vamos a ver que hay en la casa si deciden no prenderle fuego a la primera.

1. Entrada. La puerta esta cerrada, la cerradura es de muy mala calidad así que para abrirla será necesaria una tirada de forzar mecanismos +25 o un buen golpe a la puerta que le quite cinco puntos de Res sobrepasando sus tres puntos de armadura. Una vez abierta, saldrá a recibirles un leve olorcillo muy desagradable. En su interior, todo se ve completamente a oscuras. ¿Preparan algo de luz?

2. Sala principal. Nada más entrar en la oscuridad de la sala, un cuervo saldrá volando de repente propinándole un buen susto al primero de ellos (si consigues realmente que de un bote, habrás creado el ambiente ideal). En su interior, el olorcillo es más rancio

todavía. Pero todavía no se puede asegurar su procedencia. En cuanto al rastro que andaban siguiendo, al llegar al interior descubrirán claramente (si llevan alguna luz) que el suelo entero es un montón de rastros de sangre y vísceras reseca ya hace tiempo. Parece que se han estado arrastrando cuerpos tanto a la puerta de la izquierda, como a la pared de la derecha, esto lo supondrán por el cúmulo de manchas y restos orgánicos cubiertos de moscas y algunos otros insectos que hay aquí, pero NO habrá ningún cuerpo. Si aquí hacen una tirada de buscar, descubrirán en la pared un pequeño mecanismo que abrirá una pequeña puerta hacia dentro, de donde sale una verdadero tufo que golpeará a los pjs haciendo que quién no saque correctamente una tirada de RES x2 vomite en este momento hasta las primeras gachas.

3. Dormitorio. Una habitación en penumbras, como la anterior, como único adorno, un catre con paja y dos mantas, sobre ellas se verá corretear alguna cucaracha y tantas chinches como quieras. Hay una pequeña mesa y sobre ella varios utensilios de cocina sucios y con restos de comida de la que algunos insectos están dando buena cuenta. El rastro del suelo sigue hasta una puerta a la derecha tal y

como se entra. Una tirada de buscar no revelará nada más.

4. Almacén. En esta habitación absolutamente a oscuras, encontrarán cuatro cajas de madera cerradas. Al abrirlas encontrarán que están llenas de velas de todos los tamaños y grosores, y todas de color carne.

5. Trastienda. Al abrir aquí, el tufo volverá a sacudirles de lleno. Si anteriormente no hicieron la tirada de RES, que la hagan ahora pero x3. El hedor es insoportable. Si no llevan luz alguna, lo más seguro es que anden tropezando con todo, y muy pronto volcarán algunos cubos y cajas que los cubrirán de una sustancia pegajosa y grumulosa, haciendo que resbalen y terminen apoyándose sobre algún resto humano sanguinolento que se escurrirá entre sus dedos cayendo de nuevo al suelo con el chapoteo característico. Efectivamente, aquí es donde el sacamantecas guarda los restos y elementos necesarios para realizar su obsesión, que son las velas. En varios barriles, guarda la grasa de sus víctimas, o mantecas, como se le llama comúnmente. En otro barril guarda los restos orgánicos que no necesita para esta labor, pero que normalmente acaba utilizando para uso propio (si, cree firmemente en ese dicho

de lo que no mata engorda). Una mesa con el material necesario para sus operaciones y enganchado al techo, una barra horizontal de hierro que sostiene algunos instrumentos como pequeñas sierras, martillos, ganchos de carnicero, y cuchillos de la misma profesión, será cuanto encontrarán aquí los pjs. Además de una nube de moscas que zumbarán en cuanto entren los pjs y corretearán por sus caras si acaban resbalándose y pringándose con la materia prima.

6. Puerta secreta y sala. De la puerta secreta se habló con anterioridad. La sala está cubierta de porquería y restos humanos. Aquí verán como la pared del frente en esta habitación no existe, en su lugar, está el tronco del inmenso árbol de fuera. Una tirada de buscar, les hará descubrir una puerta secreta en la corteza reseca del árbol, empujando de ella, entrarán en las tripas muertas de este.

7. Árbol muerto. Este imponente árbol permanece apoyado sobre la vieja casa, sus raíces asoman y se esconden en la tierra irregularmente en un radio bastante amplio. Sobre sus ramas que se enredan sobre si mismas y se abren cubriendo casi por completo la casa, descansan algunos cuervos que graznarán acusadores cuando los pjs se acerquen por aquí. Al contrario de lo que pueden sospechar

los pjs, no se trata de ninguna mandrágora ni nada por el estilo, pero si puedes tenerlos mosqueados con esa idea un buen rato, pues adelante.

8. Escaleras. Unas escaleras cavadas en la tierra y en el interior del árbol muerto, descienden bajo tierra.

9. Almacén. Aquí abajo yacen los restos de todas las víctimas que no se ha comido el sacamantecas. Amontonados unos sobre otros, cubiertos de gusanos y algunos otros insectos, y sobre ellos, reptando y restregándose en esta dantesca montaña, el sacamantecas que gritará al ver a los pjs amenazándoles con una extraña arma o herramienta. Gracias a su desarrollada habilidad de ver casi en la oscuridad total, el sacamantecas procurará apagar la luz que puedan portar los pjs, para tener ventaja sobre ellos de esta manera. Mientras se luce aquí, deberás ir haciéndoles tirar por AGI x 3, 2 o 1 si se mueven deprisa por aquí para no resbalar y caer. El sacamantecas está acostumbrado a moverse por aquí, así que no caerá.

El Sacamantecas

¿Quién es este pobre hombre? Hoy día le llamaríamos demente o loco, los especialistas le diagnosticarían algún tipo de esquizofrenia y si fuera detenido le llevarían a algún centro especial. ¿Te parece broma? Sin ir más lejos, no hace mucho me he enterado por televisión que han detenido a una mujer de profesión carnicera que se entretuvo en matar a su marido, cortarle con la destreza de su profesión los miembros, los testículos, y la cabeza, no dejando entero más que el tronco, y después lo cocinó todo con cuidado y se lo dio de comer a sus hijos. No, esto no es broma.

Me he sentido tentado de darle algún toque de IRR al asunto y darle al sacamantecas algún poder extraño, que resultara finalmente que es un servidor de algún demonio o algo así, y Frimost tenía todos los números, pero no. El sacamantecas no es más que un pobre desgraciado que nadie sabe por que perdió el juicio completamente, así que mata y hace con las mantecas de las victimas velas que vende por los pueblos. La imaginación popular ha sido la encargada, como siempre suele ocurrir, de añadir datos escabrosos a la

leyenda de este tipo, por ejemplo lo de escuchar las campanadas a medianoche o cualquier otra cosa que tu desees añadir cuando hablen con los lugareños.

Y no hay más.

Lógicamente, y esto no hace falta que te lo diga, cuando la dirijas podrás hacer con este tipo lo que quieras, puedes potenciarlo y hacer de el algún bicho raro, e incluso hacer que el árbol sea finalmente un mandrágora, pero repito, esto lo dejo en tus manos.

35 Pts de aprendizaje si descubren la casa Y al sacamantecas.

No otorgues puntos de aprendizaje si se desentienden del tema y abandonan las montañas sin haber descubierto nada.

Otorga más puntos a tu conveniencia si han estado trepando por las montañas, perdidos y pasándolo mal a golpe de tabla de encuentros.

Dramatis Personae El Sacamantecas



FUE	15	Altura	1'57 m
AGI	20	Peso	49 kg
HAB	20	Apariencia	8 (Mediocre)
RES	15	Arm. Nat.	Carece
PER	20		
COM	5	RR	0 %
CUL	5	IRR	110 %

Armas: Sierra de carnicero 75% (1d8 +2 +1d6)
Gancho de carnicero 65% (1d6 +1d6)

Armadura: Ropas gruesas y peto de cuero. Protección 2
Competencias: Artesanía 85%, comerciar 45%, con. plantas 60%, correr 70%, discreción 75% esconderse 65% escuchar 55% esquivar 75% saltar 75% trepar 45%.

Hechizos: Carece

Habilidades especiales. Lleva mucho tiempo corriendo de noche y por lugares con muy poca luz, así que ve mucho más que una persona normal en estas circunstancias.

Garibon ben Garibol



FUE	8	Altura	1'65 m
AGI	10	Peso	70 kg
HAB	12	Apariencia	12 (Normal)
RES	15	Arm. Nat.	Carece
PER	15		
COM	20	RR	45 %
CUL	20	IRR	55 %

Armas: Espada corta 35% (1d6 +1 +1d4)
Armadura. Ropas gruesas. (Prot. 1)
Competencias: Buscar 60%, comerciar 95%, elocuencia 85%, escuchar 50%, otear 60% psicología 65% soborno 60%

Manuel Hermida



FUE	20	Altura	1'63 m
AGI	10	Peso	78 kg
HAB	10	Apariencia	13 (Normal)
RES	15	Arm. Nat.	Carece
PER	15		
COM	10	RR	30 %
CUL	20	IRR	70 %

Armas: Espada corta 60% (1d6 +1)
Armadura. Ropas gruesas. (Prot. 1)
Competencias: Astrología 25%, buscar 65%, conducir carro 60%, con. animal 45%, con. vegetal 60% escuchar 45% leyendas 67% rastrear 35%.

La barragana y su compadre, los frailes del monasterio y el Abad del mismo ya fueron descritos en el módulo *El monasterio* (ver *Ultreya*).

Lobos



FUE	10/15	Altura	1'63 m
AGI	15/20	Peso	78 kg
RES	10/15	Apariencia	13 (Normal)
PER	15/20	Arm. Nat.	Carece
		RR	50 %
		IRR	50 %

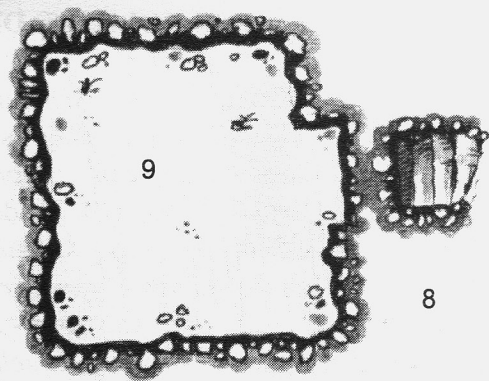
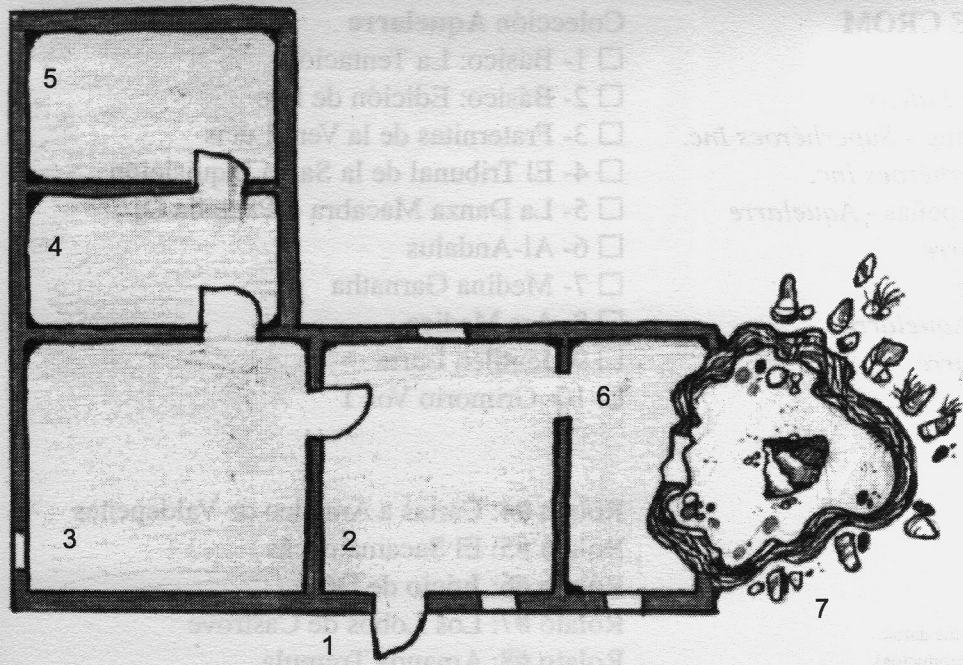
Armas: Mordisco 60% (1d6)
Competencias: Rastrear 75%, escuchar 50%

Oso



FUE	30/35	Altura	1'63 m
AGI	5/10	Peso	78 kg
RES	35/40	Apariencia	13 (Normal)
PER	10/15	Arm. Nat.	Pelo (Prot. 2)
		RR	50 %
		IRR	50 %

Armas: Mordisco 35% (1d4+3d6)
Garra 45% (4d6)
Competencias: Esconderse 35%, rastrear 75%



Colección **LOS ROLATOS DE CROM**

- ☐ 1- El Conquistador - *Semper Fidelis*
- ☐ 2- El Despertar de Tsang Tseng - *Superhéroes Inc.*
- ☐ 3- Euromen: Genesis - *Superhéroes Inc.*
- ☐ 4- Cartas a Amadeo de Valdepeñas - *Aquelarre*
- ☐ 5- El Sacamantecas - *Aquelarre*
- ☐ 6- Juicio de Dios - *Aquelarre*
- ☐ 7- Los Lobos de Castrove - *Aquelarre*
- ☐ 8- Amanda Trémula - *Aquelarre*
- ☐ 9- ADD - *Superhéroes Inc.*

más información

www.quepunto.net

Tel. 93 300 47 00

c/ Zamora 91-95 3º1ª

08018 · Barcelona

(Puedes Fotocopiar esta hoja y enviárnosla con tus datos si quieres recibir más información de nuestros productos).

Colección **Aquelarre**

- ☐ 1- Básico: La Tentación
- ☐ 2- Básico: Edición de lujo
- ☐ 3- Fraternitas de la Vera Lucis
- ☐ 4- El Tribunal de la Santa Inquisición
- ☐ 5- La Danza Macabra + Pantalla Dj
- ☐ 6- Al-Andalus
- ☐ 7- Medina Garnatha
- ☐ 8- Ars Medica
- ☐ 9- Jentilen Lurra
- ☐ 10- Grimorio Vol. I

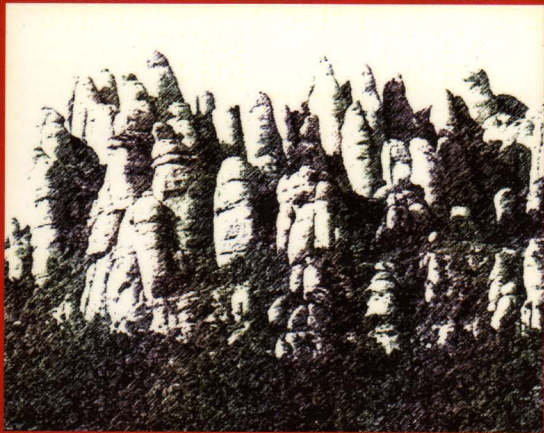
Rolato #4: Cartas a Amadeo de Valdepeñas

Rolato #5: El Sacamantecas

Rolato #6: Juicio de Díos

Rolato #7: Los Lobos de Castrove

Rolato #8: Amanda Trémula



9788495949462

Quepuntos**es**



Se dice en la zona comprendida entre los pueblos de Monistrol y Monserrat, que aquellos que no estén dormidos cuando suenen las campanas a medianoche y las puedan oír, serán perseguidos por El Sacamantecas.

Y no es cosa para tomarse a broma, pues ya van trece personas las que han sido encontradas totalmente destripadas. Pero esta no es sola la única amenaza de la zona pues la feria anual de comerciantes está a punto de celebrarse y las últimas nevadas amenazan con dejar los pasos de montaña cerrados y la zona incomunicada.

por Pedro Garcia