

LOS

ROLATOS[®]

De CROM

BCE ECB EZB EKT EKP 2002

#007

LOS LOBOS
DE CASTROVE

AQUELARRE
LA TENTACIÓN

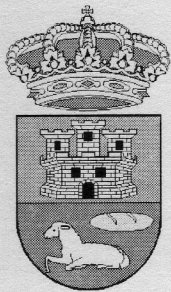
5

EURO
EYPO

Que punto es



LEER Y
JUGAR



Escudo de Castrove

Los Lobos de Castrove

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

por **Ricard Ibáñez**

© 2.002 Proyectos Editoriales Crom, S.L. - Ricard Ibáñez

ISBN:84-95949-48-2

D.L.: SE-3979-2002

Impresión: Publicaciones Digitales, S. A.

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

I. ROLATO:

II. MÓDULO:

1. Introducción	22
2. La búsqueda de Estrela	26
3. La matanza del Lobisome	28
4. Día de mercado	36
5. La noche de los lobos	43
6. La caza de la bruja	46
7. Final	48
8. Recompensas	49
9. Dramatis Personae	49

BONUS TRACK

Relato "La Bermeja"	58
---------------------	----

-¡Xurxo! -gritó Aleixo con el rostro contraído por la furia- ¿Dónde está mi hija?

El chiquillo lo miró con expresión de animal herido. Luego se encogió de hombros, aparentó indiferencia.

-No sé... por ahí... ¿A mí qué me dices?

Xurxo estaba acostumbrado a los golpes, desde muy niño había aprendido a recibirlos y a esquivarlos. Pero éste le llegó de sorpresa. Cayó al suelo, la oreja ardiéndole con todos los fuegos del infierno y la cabeza zumbándole. Aún aturdido, no pudo evitar que el recio campesino lo cogiera por los hombros y lo zarandeara con violencia.

-¡Mi hija, Xurxo! ¡La pequeña Estrela! ¡Los rapaces han dicho que la vieron contigo, camino del bosque! ¡Y se está poniendo el sol! ¿Dónde está mi hija?

Xurxo lo miró con rabia, las lágrimas luchando por asomarse a sus ojos y los dientes apretados:

-Tu hija se reía de mí, siempre con aires de gran señora. Así que la llevé al bosque con engaños y le pedí un beso como prenda para sacarla de allí. No me lo dio, y allí la dejé. Y si no ha vuelto a tu casa, es que aún debe estar ahí. ¡Y por mí, puede quedarse!

Aleixo empujó al chiquillo con violencia, haciéndole caer al suelo. Con mirada torva sacó el gran cuchillo de desollar, mientras masticaba las palabras:

-Hijo de ramera y nieto de brujo... Eres un mal bicho que no va a hacer daño a nadie más...

Xurxo lo hubiera pasado muy mal si una mano no hubiese sujetado entonces a Aleixo. Bran, el cazador, meneó la cabeza gravemente.

—Deja al rapaz tranquilo, Aleixo. Lo necesitaremos.

—¡No te metas en esto!

—No me meto por ti, sino por tu hija... ¡Piensa un poco, cabeza de chorlito! El sol se está poniendo ya... ¡y el único que puede llevarnos hasta Estrela es este mocoso!

—Si pensáis que voy a acompañaros al bosque de noche... —empezó Xurxo. No pudo seguir, pues Bran le cogió por la oreja y tiró de ella hacia sí con tal fuerza que el crío creyó que se la había arrancado de cuajo:

—Tú vendrás con nosotros si no quieres que te corte las dos orejas y la nariz... para empezar...

* * *

—¡Estrela! ¡Estrela! —bramaba Aleixo, cada vez más nervioso, como si estuviera pronto a enloquecer.

—¿Seguro que es por aquí, rapaz? —preguntó Bran.

—Sssi... sí, claro. Hasta un niño recién despegado de la teta de su madre hubiera encontrado el camino de vuelta...

—dijo Xurxo evitando la mirada del cazador— Yo no quería que se perdiera...

—¡Calla! ¿No oyes? ¡Calla tú también, Aleixo! ¡Calla y escucha!

Allá, a lo lejos, en medio de la espesura del bosque, una voz gritaba, respondiendo a los gritos del campesino. Una voz de niña... De niña asustada... Muy asustada...

-¡Es ella! -dijo Aleixo llorando de alegría. -¡Ya vamos cariño! ¡No te muevas! ¡No te muevas!

Bran frunció el ceño, y pasando la lámpara de aceite a Xurxo preparó el gran arco de tejo que llevaba a la espalda. El chico lo miró sin comprender. El cazador, a modo de respuesta, susurró más para sí que para nadie:

-No eran gritos de respuesta... Eran gritos de terror.

Eso pronto se hizo evidente para todos, incluso para el esperanzado Aleixo. Los gritos se convirtieron en alaridos, y tras un chillido que les heló la sangre en las venas se cortaron en seco. Cuando, minutos más tarde, irrumpieron en el claro donde estaba la niña, todo había acabado. Estrela yacía en el suelo, al pie de un árbol, caída como una muñeca rota, con una horrible herida en la garganta... y con un lobo enorme encima de ella. El lobo alzó la cabeza, gruñendo y enseñando unos colmillos enrojecidos por la sangre. Enloquecido, Aleixo se lanzó contra él, cuchillo en mano, bloqueando la línea de tiro de Bran, que ya tensaba el arco para disparar. Viendo esto, el lobo dio media vuelta, y de un gran salto ganó la espesura, perdiéndose en el bosque y en la noche. Aleixo no lo persiguió. Se arrodillo ante el cadáver de su hija, llorando y diciendo incoherencias, mientras intentaba torpemente taponar la herida del cuello...

* * *

-Así que hay lobos en el bosque... dijo el señor con satisfacción.

-En efecto, mi señor. -dijo Cloio, el molinero del pueblo y portavoz de la nerviosa delegación de campesinos. - Ya

ha muerto una niña, y al haber probado la carne humana, vendrá a por más. Hay que matarlo...

El señor feudal frunció el ceño

—¿Me estás recordando mis obligaciones, siervo?

—¡No, no, mi señor! Solamente te informo de lo que no sabes, para que obres como Dios y tu corazón te dicten...

—Bien, os concederé la gracia de una cacería. Que mañana al amanecer todo el pueblo se prepare para batir el bosque, que yo acudiré con mis perros y escuderos a dar caza a ese lobo comeniñas. Preparad forraje para los caballos y carne para mis perros y mis hombres. ¡Y que no sea de una mula muerta, como la última vez! Evidentemente, éste día de trabajo no será considerado corvea...

* * *

Se respiran aires de fiesta en el bosque. Hombres y mujeres de la aldea de Castrove ríen y hacen chanzas, se pasan la bota de vino, y avanzan haciendo el mayor ruido posible, empujando a la bestia hacia donde aguardan el señor, sus hombres y sus perros. Luce el sol, hay mucha y buena compañía. Ningún cristiano ha de morir hoy. Solamente el lobo.

Bran no se ríe. No comparte ni chanzas ni vino. Él ha seguido los rastros. Él ha acotado el terreno donde está el lobo. Y hay algo que le preocupa. Pues están muy cerca de la cueva de la bruja.

Le ha hablado al señor, su amo no ha querido escucharle.

–Una vieja loca que posiblemente haga de furtivo. ¡Déjala para el invierno, que si la nieve no la mata, ya la calentaremos nosotros en una hoguera! Hay que dejar los entretenimientos cuando hacen falta, mi buen Bran. Hoy, la aldea ya tiene suficiente en qué pensar. Tampoco es la única que vive fuera de la aldea. ¿O ese viejo curandero, el cojo amigo tuyo, no vive también apartado de la mano de Dios?

–Pero... señor... ¿Por qué un lobo ha elegido como territorio de caza una zona donde vive un humano?

–A veces pareces tonto, cazador, con lo que sabes del bosque. Pero fuiste el cazador de mi padre y lo eres mío, así que te perdono... ¿Qué busca el lobo rondando a la vieja? ¡Comérsela, hombre, comérsela!

Y el señor ha reído, y sus hombres con él, y los perros han aullado. Pero Bran no ha reído entonces... Y sigue sin hacerlo ahora.

De pronto la risa, la chanza y el tumulto se apagan como un fuego ahogado por la tierra. Ante ellos, entre los árboles, acecha una bestia. No ha huido del batir de la madera y de los gritos. No ha ido tontamente al encuentro de las lanzas de los cazadores. Al contrario, se enfrenta a los más débiles. Gruñe, encoge los músculos, salta hacia delante...

... recibe la primera flecha de Bran en el pecho. Vacila, y le siguen dos más. Y se queda detenido, en el claro, bajo el sol. Y es aún peor, porque los del pueblo ven claramente que es un lobo de dos patas.

—¡Lobisome! —grita Cloio, con una voz que es casi un llanto.

—¡Lobisome! —repiten sus semejantes con un eco espantado.

—¡Lobisome! —aúlla Aleixo saltando hacia delante, su cuchillo levantado, los ojos fuera de sus órbitas, abriéndose paso tras ellos, a codazos, la rabia y el terror

La bestia aparta al padre de Estrela de un zarpazo, y Aleixo cae con el pecho enrojecido. Dionís avanza un paso, y le clava en el costado la larga estaca afilada que lleva a modo de lanza. La bestia vacila. Alguien abate sobre su espalda un hacha de leñador. La hoja se inca en la carne. El lobisome cae de rodillas. Con un rugido animal, los de Castrove se lanzan contra él esgrimiendo hoces, azadas, cuchillos y mil y un aperos más.

Grande es el disgusto del señor, al no poder conseguir para sí la piel del lobo. Y no escucha a aquellos que le dicen que andaba a dos patas, y que bajo su pelaje escondía cuerpo de hombre. Ni sabe, ni entiende, y solamente se consuela pensando en la media docena de piezas menores que ha podido cobrar...

* * *

Le cortaron la cabeza y la llevaron hincada en la estaca de Dionís. En la aldea la enterraron junto a la ermita, en espera de que pasara el buen sacerdote y la quemara tal y cómo debía hacerse. Pero no tocaron el cuerpo. También lo respetaron los cuervos. Se limitaron a posarse a su alrededor, prestos a salir huyendo si se movía,

temerosos de acercarse demasiado. Finalmente, alzaron el vuelo cuando alguien se acercó. Era una vieja, una mujer repugnante, de ojos hundidos en una masa amorfa de arrugas en la que la boca sin dientes se abría como una herida. Retorcida y encorvada, vestida con prendas superpuestas, tan sucias que costaba trabajo distinguir donde terminaba la ropa y empezaba la piel. La mujer se acercó arrastrando los pies, el cuerpo encorvado sobre el nudoso bastón, y contempló largo rato el cuerpo sin cabeza. Finalmente, echó la cabeza atrás y gritó... Un largo grito, casi un aullido.

* * *

—Será el viento... —dijo Bernal ajustando las contraventanas. Luego, con sus andares cojos, volvió al lado del fuego. Bran no intentó ayudarle. Sabría que el viejo se hubiera ofendido.

—¡Malditas piernas mal quebradas y peor curadas! —rezongó finalmente Bernal con un suspiro.

—No te quejes viejo, podría haber sido peor. Podrías no haberte podido poner de pie...

—¡Ya puestos, podía haberme caído de cabeza, y así habríamos acabado antes!

Bran bebió un sorbo del vino del viejo, procurando no hacer una mueca. Posiblemente, las cepas del viejo Bernal hacían el peor vino de la comarca. Tragó como pudo, se aclaró la garganta, y continuó:

—Como te iba diciendo, será mejor que Xurxo esté unos días sin bajar a la aldea...

—¿Por qué no? —dijo el rapaz entrando por la puerta, y dejando entrar tras de sí todo el viento, el polvo y la hojarasca muerta del camino.

—¡Xurxo! —ladró su abuelo— ¡Cierra la maldita puerta!

—¿Por qué no puedo ir al pueblo? —insistió el chico, sin hacer caso del viejo— Mañana es día de mercado, y quiero comprar un cuchillo...

—Porque últimamente Aleixo bebe demasiado, y entre trago y trago le dice a todos los que quieran oírle que cuando te vea te rajará en canal, de arriba abajo, porque tú y solamente tú has sido el culpable de la muerte de Estrela...

—¡Eso no es cierto! ¡La muy tonta se quedó allí llorando, sin moverse! Yo.. yo... —Xurxo se giró, abrió nuevamente la puerta y se hundió en la noche y en la tormenta. Bernal meneó la cabeza.

—¿No has sido muy duro con el chico?

—No le he dicho nada que él mismo no sepa. Cuanto antes afronte lo que ha hecho, mejor para él...

—Vaya, vaya... es curioso que digas eso, precisamente tú... Pero de todos modos, alguien tiene que ir al mercado. Hay que comprar comida, y tela, y varias cosas...

—Ya te traeré yo lo que necesitéis, viejo. Hasta el cuchillo para el crío. Yo me encargaré de todo. ¿No termino haciéndolo siempre?

* * *

El fuego prendió en lo alto de la colina, a pesar del vendaval, y creció y rugió, como si estuviera alimentado con aceite de roca. La anciana levantó sus brazos sarmentosos, y alzándose con dificultad le dijo a nadie en especial, como disculpándose:

—Sólo reclamo lo que es mío.

Entonces pronunció las palabras, una y otra vez, mientras la noche se hacía más noche, y la luz se escondía, aterrorizada:

—¡Gaue, gauezkoenzat, eta eune eunezkoentzat! **¡Gaue, gauezkoenzat, eta eune eunezkoentzat!**
¡Gaue, gauezkoenzat, eta eune eunezkoentzat! ¡Gaue, gauezkoenzat, eta eune eunezkoentzat!
¡Gaue, gauezkoenzat, eta eune eunezkoentzat! **¡Gaue, gauezkoenzat, eta eune eunezkoentzat!**

* * *

Afuera, alguien vociferaba. Xurxo y su abuelo se miraron, sin entender. Por fin, encogiéndose de hombros, Xurxo abrió apenas unos dedos la contraventana, mientras Bernal empuñaba con torpeza el hacha de cortar leña. Afuera, un hombretón vociferaba, y su voz se rasgaba en sonidos agudos, que recordaban los aullidos del lobo. La luna se asomó tras las nubes, e iluminó el pelaje espeso e hirsuto, las manos engarfadas como garras, los colmillos

desnudos y poderosos, los ojos en los que se desvanecía la cordura. El ser gritó una vez más, y esta vez ambos lo entendieron:

–¡Estrelaaaaaa!

–¿Aleixo?... –dijo Xurxo sin entender.

La criatura bajó los ojos y lo vio, como si lo viera por primera vez. Luego alzó vacilante su garra derecha y dijo, vocalizando con gran dificultad:

–Tú... po' tu cupa

Bernal dio un empujón a su nieto, y lo arrastró como pudo al otro extremo de la habitación

–¡Muévete, desgraciado! ¡Es un lobisome!

La puerta se vino abajo, deshecha en astillas. La imponente figura de Aleixo, convertido en una criatura de pesadilla, vaciló un instante en el umbral, sacudiendo la cabeza un par de veces, como un perro mojado. Xurxo salió bruscamente de su estupor, y cogiendo la azada se lanzó contra la criatura. Esta cogió el mango del apero con las dos manos, y tiró hacia sí, haciendo rodar al muchacho por el suelo. El viejo intentó voltear el hacha sobre su cabeza, pero bastó un empujón de la criatura para que el cojo rodara igualmente por el suelo. Xurxo abrió los ojos, y vio a la criatura en la que se había convertido su vecino sobre él, intentando torpemente sacar su querido cuchillo de su funda. Finalmente desistió, e inclinándose cerró sus garras sobre el cuello de Xurxo, alzándolo por encima de su cabeza. Xurxo pateó, mientras sus vértebras crujían y notaba como el mundo desaparecía de su

vista. Solamente podía ver ya la boca abierta de Aleixo, y, con un último pensamiento consciente, se dio cuenta que la criatura iba a morderle en la cara antes de que muriera asfixiado o con el cuello roto. Empezaba a deslizarse hacia la negrura de la inconsciencia cuando lo arrojaron de nuevo contra la pared, como un muñeco. Rebotó, cayó al suelo, y allí se quedó, mientras dentro de la cabaña se desataba el infierno. Alzó la cabeza con dificultad, a tiempo para ver como otra criatura, similar a la anterior, se había arrojado a la espalda de Aleixo, y ahora sus colmillos le desgarraban la nuca, mientras sus zarpas abrían surcos sangrientos en los costados. Aleixo se debatía, cayó hacia delante, aún con su verdugo pegado a la espalda. Y Xurxo gritó, y su grito se mezcló con el alarido de agonía de Aleixo cuando el recién llegado le hincó los dientes en el cuello arrancándole un buen trozo de carne en medio de una explosión de sangre. Por fin, el desconocido se puso de pie, vacilante, mientras la cosa que antes era Aleixo agonizaba a sus pies. La nueva bestia tragó un par de veces, ansiosamente, la sangre goteándole por las mandíbulas, y empezó a agacharse de nuevo, las garras abiertas, hacia la fuente de sangre que manaba del cadáver de su enemigo...

-¡No!

La criatura se detuvo, y alzó la cabeza bruscamente, enseñando los dientes y gruñendo sordamente, como un perro al que le disputan un hueso. El viejo Bernal se levantaba penosamente, apoyándose en la pared, los brazos ante sí, el rostro desencajado en una mueca de desesperación:

-¡Bran, si comes de su carne o bebes su sangre no habrá salvación para ti! ¡Resiste!

–¿Bran? –dijo Xurxo mirando con más atención a la criatura. ¿Era Bran ese ser que respiraba compulsivamente, mirando con todo el deseo del mundo el despojo sangrante que tenía ante sí? Bran, si es que era él, tragó saliva un par de veces, enterró el rostro en las manos y cayó de rodillas, abrazándose a las vacilantes piernas del viejo y echándose a llorar como un niño.

–¿Qué ha pasado, Bran? ¿Qué os ha pasado a Aleixo y a ti?

–Nos ha pasado... ¡a todos! ¡Todo Castrove es... eso! Y los que no son... ¡esto! habrán sido... comidos... ¡ahora! –dijo la criatura entrecortadamente.

Bernal agachó la cabeza, cerrando los ojos. Murmuró, más para sí que para su nieto o su amigo:

–Necesitamos respuestas... Y si tú no puedes dármelas... ¡Sé quien podrá! Xurxo, ve con Bran afuera. No entres en la cabaña, pase lo que pase... Y, por cierto... –el viejo atrajo a su nieto hacia sí, y le habló a la oreja en un áspero susurro– Cuidate de él. No te acerques demasiado. No es el Bran que conocemos...

* * *

Xurxo daba vueltas alrededor de la cabaña, mirando ora por una rendija, ora por un agujero, intentando averiguar qué estaba haciendo su abuelo. Bran había caído en un extraño estupor, y estaba sentado junto a la puerta, la cabeza caída, como dormitando. Su abuelo le había hecho sacar agua fresca del pozo, había sacado de la despensa

el pan blanco de trigo que se guardaba para las ocasiones especiales, había ordenado la habitación y servido vino. Y ahora estaba sentado a oscuras, recitando una salmodia incomprensible. Y de pronto calló. Y a Xurxo se le erizaron los pelos de la nuca... ¡pues acababa de oír otra voz en el interior de la cabaña!

Bernal susurró una pregunta. La voz rió cansadamente, y luego dijo, como si recitara:

-Los de Castrove hacen mercado, y el mercado desborda la plaza e inunda las calles de al lado. El que fabrica abarcas las cambia por pan y vino, el que ha malvendido un mulo viejo regatea ahora por cecina de vaca o por pierna de carnero. Se ofrecen pucheros de barro y aperos de metal, sobeios de cuero y cestos de mimbre trenzado. Y todos se felicitan de su buena suerte, mientras compran y devoran la empanada de carne que vende esa vieja loca, tan barata... Y barata ha de ser la carne, cuando no hubo que pagar matarifes ni engorde. Que los de Castrove, que ahora comen, en su día fueron comidos. Y habiéndola probado ya... ¿no es lógico que vuelvan a probar la carne... de hombre?

-¿Qué hace? -dijo Bran, hablando con voz ronca, justo a su espalda. Xurxo se puso rígido, se obligó a girar, se enfrentó a los ojos enloquecidos del cazador

-No sé... reza

La puerta se abrió de pronto, para alivio de Xurxo. Bernal, en el umbral, miró a Bran como si lo hubiera sorprendido en falta. Bran rehuyó su mirada, y se encogió como un perro al que su amo golpea.

-Ha sido la vieja del bosque - dijo por fin el curandero, tras un largo silencio.

–¡La vieja! ¿Por qué?

–El lobisome que matasteis era su hijo. Lo descuartizó, lo asó, y todos los que comieron de él se han convertido en bestias...

–¡Cuál es la cura! ¿Cómo me curaré, viejo? – le interrumpió Bran, rechinando los dientes, mientras la ira contra todo y todos empezaba a arder de nuevo en sus entrañas.

Bernal le aguantó la mirada, sin pestañear.

–No has de comer carne, ni beber sangre, aunque es lo que deseas. Ya te lo dije. Y aún no lo has hecho... ¿verdad? La criatura meneó la cabeza, impaciente, nerviosa, bufando y moviéndose.

–Bien. Necesitas la bendición de un cura... o la muerte de la que te hechizó.

Al cazador se le iluminó la cara. Lanzó una carcajada de júbilo, y echó a correr locamente hacia el bosque, mientras gritaba:

–¡Entonces morirá!

–Ve tras él –dijo Bernal a Xurxo apenas desapareció de la vista. Ya sabes a donde va. Te necesitará.

–¿Y por qué tendría que ir? –dijo el rapaz encarándose a su abuelo. Vale, es tu amigo, nos ayuda, nos ha salvado...

¡Pero hace un momento estaba pensando en matarme! ¡Lo vi en sus ojos!

–Él nunca haría eso

–¿Porqué no?

* * *

-Bruja, morirás.

La vieja se giró despacio, mirando sin temor a la criatura que respiraba compulsivamente, y que había hablado guturalmente, casi con gruñidos.

-Sí, moriré. Pero no por ti.

Bran no esperó más, se dispuso a atacar... y descubrió que no podía. Los ojos de la vieja quemaban como el fuego, y descubrió que no podía sostener su mirada, mucho menos alzarse contra ella. El terror le salpicó como el agua de un pozo negro . Y sintió el respeto cerril de los perros hacia el amo. Y cerró los ojos, mientras la vieja reía, y reía, y reía...

La risa se quebró bruscamente, sustituida por un gorgoteo. Xurxo estaba junto a la vieja, le había cogido por su sucia cabellera, echándole la cabeza atrás, y le había clavado su cuchillo nuevo en la garganta... Y mientras la vieja caía al suelo, debatiéndose e intentando impedir que la vida se le escapara por la garganta, Xurxo alzó la vista y miró a Bran. Directamente a los ojos.

RELATO

-¿Porqué no?

-Porque es tu padre.



Los lobos de Castrove

Por Raúl Tardón y Manuel Jim

Cuando oigas a un niño preguntar
por qué el sol viene y se va,
dile: porque en esta vida no hay
luz sin oscuridad.

(Mago de Oz)

Aventura para un grupo de 3 o 5 personajes de los cuales convendría que en un alto porcentaje supieran manejarse en eso de provocar daños a otras criaturas del Señor, o bien que sepan correr como alma que les sigue el diablo. Se desaconseja la intervención de

personajes con excesivos conocimientos de magia. El desarrollo de la aventura viene a ser una adaptación descarada e impune del relato homónimo de Ricard Ibáñez, por lo que se recomienda encarecidamente su lectura previa para comprender de inmediato todo lo que aquí se comenta.

1. Introducción

*—Tu hija se reía de mí,
siempre con aires de gran señora.*

Todo discurre con la más absoluta normalidad que se puede desear para una aldea medieval a manos de un señor feudal que se preocupa únicamente de dos cosas: cobrar buenas piezas de caza que luego devora

sin levantar la mirada del plato y de ayuntar diariamente, varias veces y con distintas hembras, de ser posible.

Obdulio, que así se llama el señor, está contento de que sus siervos no le den problemas como los que tuvo su padre, consistentes en varias revueltas por el abuso del mismo en sus derechos. Mano larga en asuntos de comercio, redistribución forzosa de bienes al quedar desocupadas varias fincas de campesinos rebeldes y una reclamación de impuestos realmente más justa que la del anterior señor han aplacado todas las ansias de problemas de los aldeanos.

La muerte del padre de Obdulio es relativamente reciente, y aunque no es de conocimiento público, fue provocada por un astuto plan de uno de los campesinos oprimidos, que supo utilizar a la vez los venenos y las

mujeres. El actual señor supo llevar bien la situación, acalló rumores, ajustició a los culpables utilizando otras acusaciones que ellos mismos confesaron tras unos días de torturas y restableció el orden en Castrove, un orden que no quiere que sea perturbado...

El motivo, causa, razón o pretexto por el que los personajes llegan a Castrove puede ser de lo más variopinto, y se puede escoger entre el amplio abanico de los más tópicos que existen. El director de juego se debe preocupar de idear para que esté acorde con el trasfondo, profesión y nivel social de los personajes. El resultado siempre será el mismo: los personajes se verán envueltos en ciertos acontecimientos en los que nadie se querría ver nunca.

El sol se pone, llenando todo de una luz pardusca acorde a los meses estivales en los que se desarrolla la aventura, una leve brisa levanta hojarasca y numerosas aves revolotean por encima de los personajes, quienes serán testigos de una peculiar escena.

Un campesino, ya mayor, y con pintas de no tener muchos muebles en la azotea, está azotando a un niño de unos diez años, que corre huyendo de él y esquivando como puede los palos que el perseguidor asesta uno detrás de otro mientras lanza al aire de todo menos piropos para el rapaz. Entre improprio e improprio, los personajes podrán reconocer cosas como *“¿dónde está mi hija?”*, *“como te coja te desollaré del cuello para arriba”*, *“¿qué has hecho con ella?”* y algún que otro *“¡¡detente, maldito!!”*.

El chiquillo, totalmente cagadito de miedo, va directamente hacia el grupo de personajes, quienes tendrán la oportunidad de detener su alocada carrera o de hacerse un lado y no entrometerse en asuntos de aldeanos (sin duda lo más juicioso). Personajes menos cooperativos contemplarán la opción de apalear al campesino que grita sin ningún motivo, pero es poco usual.

Detener a la huidiza lagartija que se duele de un costado no será nada difícil para cualquier persona con un tamaño normal, y el niño quedará indefenso y listo para el interrogatorio del campesino. De no contribuir a su captura, el chiquillo tropezará cerca de ellos, dando con sus huesos en el suelo y quedando a merced de su perseguidor.

La persecución se debe a que Xurxo, un jovencuelo de lo más irresponsable y disoluto (además de descendencia medio desconocida, por decirlo de algún modo), ha llevado a una dulce niña de ojos claros y pelo claro lleno de bucles al bosque, con la intención de robarle un beso a cambio de devolverla a su casa. La niña no aceptó el trato y Xurxo, ofendido y llevado por la rabia, se largó de allí corriendo para que Estrela no encontrara el camino de regreso.

Estrela no ha vuelto a casa y su padre, Aleixo, ha salido a buscarla bastante preocupado. Preguntando ha conseguido averiguar que se internó en el bosque con Xurxo, y al encontrarse con él, éste ha salido corriendo huyendo del mal humor del campesino, y en este punto entraron los personajes.

Xurxo carece de cualquier habilidad que consista en resistir el dolor y confesará todo en cuanto le aprieten un poco el gaznate. Aleixo dudará entre infligirle multitud de daños al cuerpo del niño antes o después de su muerte, pero los personajes deberían hacerle entender de que él es el único capaz de encontrar a la niña sin dificultades, ya que sabrá volver a donde la dejó abandonada.

Nota: si has leído el relato que acompaña al módulo, tendrás todo el trasfondo bastante claro.

Los personajes, pues, directa o indirectamente, estarán presentes o muy cerca del desarrollo de la conversación, pudiendo obrar en consecuencia y a su libre albedrío.

2. La búsqueda de Estrela

—No eran gritos de respuesta... Eran gritos de terror.

Cuando Aleixo acabe de averiguar el supuesto paradero de su hija, acudirá al bosque ciegamente, arrastrando a Xurxo de una oreja, si es necesario. Pedirá tímidamente a los personajes que le ayuden, y es buen punto para que Bran, un cazador baturro, ganapán y peludo, entre en escena.

Bran pondrá paz entre el campesino y el niño si no lo hacen los personajes, dará luz al asunto si los personajes no son capaces de discurrir algo útil y reconducirá la situación de la forma más lógica: organizar una rápida y ágil batida dirigida por el niño, intentando encontrar a Estrela antes de que anochezca del todo. Si los

personajes se niegan a ir al bosque, otros campesinos lo harán en su lugar, a petición de Bran.

Muy pronto llegarán al sitio donde Xurxo dice que Estrela se quedó desamparada, pero no hay ni rastro de la niña. Algún personaje cazador podría intentar seguir algunas huellas que parecen ser de la niña, pero no será necesario ya que al cabo de un rato, un chillido espeluznante quebrantará el sosiego en el que se estaba sumiendo el bosque. El grito es inconfundible de una niña, y no viene de lejos.

Aleixo emprenderá una carrera inconsciente hacia el grito, que vuelve a perturbar el relativo silencio reinante, aunque en una escala superior, si es posible. Los gritos encierran pavor, helando la sangre al más pintado.

La escena que se encontrarán los personajes (o al menos el primero que llegue) será la siguiente: en el suelo, la niña que antes gritaba yace con la mirada perdida, medio despedazada, con un lobo enorme encima de ella, ensañándose en el cuello de la muchacha, y Aleixo corriendo hacia él cuchillo en mano, para salir despedido contra un árbol al recibir un zarpazo del lobo enorme.

Más que un lobo enorme, los personajes pueden ver en la criatura rasgos humanos y tomarlo como a un hombre peludo bastante musculoso y con cara de mala leche. Una tirada de Leyendas lo asociará casi inmediatamente a un Lobisome, aunque nadie en el pueblo creará a un forastero hasta que lo vean con sus propios ojos (eso pasará, un poquito más adelante...)

El combate contra el lobisome debe durar poco (o no existir), ya que éste no atacará en cuanto se vea en demasiada inferioridad numérica, huyendo tan velozmente que será imposible seguirle. Los personajes pueden herir al Lobisome mientras huye, pero no debería morir tan pronto, ya que si no, no tendría lugar el capítulo de la cacería.

Nota: El capítulo de la búsqueda de Estrela aquí relatado contribuiría a entrar en ambiente, a dar a conocer a ciertos personajes y a alargar la sesión de juego, pero no es imprescindible jugarlo. Si los jugadores no hicieron nada para apresar a Xurxo, ignoraron la conversación entre él y Aleixo y se hicieron los eunucos ante los acontecimientos posteriores,

déjalos estar, todavía hay sorpresas para ellos... Eso sí, deberían escuchar los hechos que ocurrieron en el bosque al menos de rebote en una taberna o por la calle, cosa hartó sencilla porque sólo se habla de eso en la aldea.

3. La matanza del Lobisome

—¡Lobisome! —repiten sus semejantes con un eco espantado.

Cuando la noticia de la muerte de la pequeña Estrela llega al pueblo, los campesinos empiezan a chismorrear y pronto se corre el rumor de que una manada de lobos salvajes está rondando el pueblo. Así que pronto un grupo, capitaneados por Cloio, el molinero, decide dar

parte a Obdulio para que ponga remedio. Éste, acorde con su política de “no quiero ningún problema”, accede a organizar una cacería a la mañana siguiente.

El pueblo se prepara rápidamente para la ocasión, como era típico años atrás cuando ciertamente los lobos eran numerosos y los campesinos salían en busca de pieles para el invierno, los unos con aires de fiesta y los otros con más miedo que vergüenza, pero todos bebiendo de pellejos de vino y con los ojos muy abiertos. La batida consiste en desplegarse lo máximo posible haciendo ruido con palos y cazos o haciendo ladrar a los perros, para arrinconar a las bestias, siendo luego éstas masacradas sin compasión por los cazadores más diestros con los arcos.

Obdulio dedica unas palabras a su gente antes de internarse en el bosque, en las que hacer saber que quienes más piezas se cobren participarán de una cena esta noche en su castillo, con lo que todos los cazadores, lanzando un grito de alegría, empiezan a correr bosque adentro...

Partimos de la idea en la cual los personajes, de forma voluntaria, participan en la cacería de lobos, sabiendo que en realidad habría que centrarse en la caza de uno en especial (muy grande y fiero) y dejar a las otras pobres bestias en paz. La cacería, pues, se desarrolla de una manera menos organizada de lo habitual gracias a la prima por competitividad ofrecida por Obdulio y los personajes pueden campar a sus

anchas y vivir sus propias correrías. Se adjunta, pues, una tabla de encuentros y acontecimientos varios de los que pueden ser protagonistas. El director de juego puede hacer tirar 1d10 en la tabla cuantas veces crea conveniente o seleccionar los encuentros que prefiera, acabando siempre con el último, que es la lucha con el lobisome.

1. Trampa. Los personajes, mientras corretean por el bosque, topan con una trampa que ha puesto un cazador furtivo. Los furtivos son campesinos que cazan sin el permiso del señor feudal, y si son descubiertos serán duramente castigados, así que difícilmente encontrarán a alguien de que les advierta que van directamente a alguna trampa. Los personajes tienen la

oportunidad de percatarse de que existe algún peligro si pasan una tirada de otear.

Las trampas en las que los personajes pueden caer varían en función de la creatividad y mala leche del director de juego. Se recomienda el clásico agujero camuflado con ramas y follaje de un par de metros de profundidad con el fondo lleno de saetas afiladas que provocarán al personaje un daño de $1d4+2$ (afortunadamente no son muy recias y se quebrarán con el peso del personaje) en tantas localizaciones como las que indique la tirada de otro $1d4$.

Alternativamente al pozo, recurriremos a la red que elevará al personaje (o personajes) a unos cuatro metros de altura, y del que no podrán salir sin ayuda de un buen corte en las cuerdas de la red o en la que la

sostienen. Esta trampa no hace daño en sí, simplemente provocará las risas de quien sea testigo de la torpeza del personaje. Lo que sí hay que temer es la caída libre desde cuatro metros de altura (que provocará al personaje un daño de $1d6$ puntos de vida).

Otra trampa que se pueden encontrar los personajes es una especie de artilugio mecánico bastante rudimentario camuflado en el suelo que atrapará la pierna del incauto que lo pise, y que a su vez está encadenado a un recio árbol. Es un cepo que el ingenioso herrero ha fabricado para su provecho, y para alguien del pueblo será evidente su procedencia, con lo que si quieren, pueden meter al herrero en un buen lío. Si un personaje "mete la pata" en el cepo, recibirá un daño de $1d8$ puntos de vida en una de sus piernas.

2. La cabaña de la bruja. Consiste en una edificación de piedras con el techo de madera en mitad del bosque, con una chimenea que todavía humea. Un montón de troncos apilados están al lado de la puerta de la casa, cedida en sus goznes y medio podrida. Las ventanas de la casa están cerradas a cal y canto, pero la madera de las mismas cederá ante cualquier impulso, por muy pequeño que sea. Nadie responderá a los gritos de atención si llaman ("ah de la casaaa"), y pueden entrar tranquilamente en ella, asustando a un gato que saldrá corriendo hacia fuera entre bufidos. Dentro, un horno centra la curiosidad de cualquier intruso, y repartidos por estanterías desencajadas existen objetos tan "raros" como: incienso, una víbora (muerta),

un pedazo de piel de lobo, placas de hierro, herraduras, varios cuenquecillos con sangre reseca y variada, instrumentos cortantes oxidados, esputo negro de sapo, raíces de árboles desconocidos (¿mandrágora?), azufre, salitre, ratas muertas, un murciélago, huevos de gallina (rotos), una piedra negra envuelta en cuero, una rana reseca y arsénico (entre otras cosas). Tomasa, la meiga que aquí habita, anda por el bosque recogiendo más guarrerías de esas que tiene en casa, por lo que no se toparán con ella. Si los personajes, a *mala follá*, la esperan, ella detectará fisgones en su casa y no entrará hasta que se vayan. Si destrozan su casa, que se atengan a su venganza (ya sabrás como se las gasta esta mujerzuela...)

3. Un pozo profundo. Los personajes llegan a un claro donde hay un profundo pozo excavado en la tierra, del que no se ve el fondo. Si algún incauto se acerca al borde, tira una piedra dentro, pega una voz o cualquier otra memez de este estilo, atraerá la atención de uno de los habitantes del subsuelo de Castrove: un anano (Ver Fogar de Breogan). El anano, muy en línea con su método de actuar, intentará que la curiosidad del personaje aumente tanto como para que baje al pozo y allí merendárselo tras una emboscada. Si por ejemplo un personaje tira una piedra, el anano la tirará de nuevo hacia arriba. Imitará sonidos de animales que nunca podrían estar allí, como el canto del búho o una lechuza. O imitará la voz de un niño pequeño diciendo que se ha caído en el pozo y le duele una pierna.

Cualquier método es bueno para cumplir su objetivo. Una vez con el personaje a su merced (en el fondo del pozo no se vé absolutamente nada), el anano la emprenderá a palos sin piedad. El pozo se comunica con una red intrincada de túneles con la cueva que aparece en el apartado 8.

4. Un árbol donde ha caído un rayo. Este encuentro, particularmente soso, puede provocar cierta inquietud y desorientación si los personajes vuelven a él más de una vez, dando la sensación de que caminan en círculos o de que este bosque es particularmente propenso a recibir las iras de la tormenta.

5. A la molinera con un rapaz. En este capítulo, y previa tirada de Escuchar, pueden descubrir a la mujer del molinero en una situación bastante embarazosa (en todos los sentidos), con los vestidos subidos y un rapaz vivaracho y jovenzuelo encima de ella. Si los personajes escuchan a la parejita antes de aparecer en escena, pueden ser testigos de todo lo que ocurra sin ser descubiertos, pero si no lo hacen, interrumpirán los ejercicios matutinos de dichos campesinos provocando una frenética carrera por parte de la molinera (que huirá con un chillido histérico) y con la arremetida inconsciente a puñetazos por parte del rapaz al primer personaje que tenga a mano. No conviene matar al chico (o si le matan, que nadie se entere) ya que se pueden buscar un buen problema con la justicia.

Que los personajes hablen con el molinero sobre las actividades ilícitas de su mujer ya es opcional de cada uno (o que entablen una política de chantajes monetarios y/o carnales con la molinera), pero si lo hacen provocarán la muerte de la mujer esa misma noche a manos del marido celoso.

6. Fauna. Los personajes avistan a una buena pieza para cazar a las cuales pueden abatir si quieren, a elegir entre las siguientes:

1-2	Jabalí
3-4	1d6 lobos
5-6	Ciervo
7-9	Conejo – liebre
0	Oso

7. Fauna (*idem. al punto 6*)

8. La entrada a una cueva. Los personajes llegan a la ladera de una montaña rocosa donde una tirada de Otear les desvelará la entrada a una cueva en la que aparentemente hay muy pocos signos de que alguien o algo haya entrado recientemente. La cueva está comunicada con el pozo que aparece en el apartado número 3, y en los túneles a los que conduce habitan $1d10+3$ ananos, por lo que si husmean más de la cuenta, atraerán la atención de uno (o varios) de ellos, arriesgándose a que traten de engañarlos para embelesarlos en las tinieblas (ver la descripción del "pozo profundo" para más señas).

9. Una lucha entre campesinos y una fiera. Los personajes serán testigos de cómo los campesinos están persiguiendo desenfrenadamente a una fiera.

0. El lobisome. En la cercanías de los personajes, se escuchan unos tremendos alaridos de puro dolor y espanto, que se cortan de repente, dejando al bosque inmerso en un silencio igual de inquietante que los gritos. Es previsible que los personajes se dirijan hacia la dirección de los alaridos. Al igual que los personajes, lo hacen un par de cazadores, que van a correr la misma suerte (o tres cuartos de la misma) que el pobrecito individuo que acaba de ser medio devorado por el lobisome... Por tanto, cuando lleguen los personajes podrán ver

a dos campesinos manando sangre y a otro subido a un árbol mientras el lobisome le mira gruñendo. No vendrá nadie más en los siguientes asaltos, por lo que tendrán que luchar ellos solos contra el bicho, que una vez sea consciente de su presencia, dejará de incordiar al que se ha subido al árbol para atacar con ira a los que son más accesibles... Es de esperar que los personajes acaben con el lobisome (y si no acaban con él tampoco habría mayor problema: el lobisome les matará a ellos y será el final de la aventura), y en cuanto esto ocurra llegarán al lugar multitud de personas alertados por los ruidos. Los cazadores pueden llegar antes para ayudar a los personajes si el director de juego lo cree conveniente, siendo un tal Dionís quien dé el golpe

de gracia a la criatura, tal y como ocurre en el relato. Prácticamente, en cuanto el lobisome muerda el polvo, medio pueblo estará presente, glorificando a los asesinos de tamaña bestia con elogios y promesas de buen vino y viandas. Le cortarán la cabeza al lobisome y se la llevarán ensartada en un palo al pueblo, donde la enterrarán cerca de la ermita.

Nota: Es crucial para la aventura que el cuerpo del lobisome quede sin cuidado. Los pueblerinos lo dejarán ahí tirado sin reparar en él para nada, por lo que la única pega que podría haber es que los personajes se empeñen en deshacerse de él de alguna manera drástica (quemándolo, por ejemplo). Si eso ocurre, Eladio intervendrá para llevarse a los personajes

rápidamente a una fiesta improvisada en el castillo, indicando que *“esa no es tarea para vosotros”* y que *“ya se encargarán los mozos”*, encargando la tarea a unos chicos que dejarán el cuerpo tirado unos metros más allá.

Si los personajes se las apañan para hacer desaparecer el cuerpo del lobisome, la bruja del bosque no podrá llevar a cabo su venganza (toda la historia se explica en la siguiente sección) y por lo tanto, la aventura no tendría continuidad.

4. Día de mercado

Y todos se felicitan de su buena suerte, mientras compran y devoran la empanada de carne que vende esa vieja loca, tan barata...

El lobisome que los personajes han matado (o han intentado matar), es el hijo de la vieja bruja Tomasa, la que vive en la cabaña del bosque, que era portador de la Maldición del Lobisome (adquirida recientemente de manos de un quincallero un tanto receloso de ciertos tratos injustos). La misma noche en la que los personajes disfrutan de una pequeña fiesta en su honor (o participan en ella como todo el pueblo si al final ellos no acabaron con el lobisome), Tomasa recupera el cuerpo de su hijo y lo lleva a la cabaña

de la bruja, donde va a llevar a cabo su venganza... sin ningún tipo de pausa ni demora, se pasa toda la noche amasando pan y despedazando la carne de su hijo para confeccionar todas las empanadas que pueda (que son muchas), con el objetivo de venderlas mañana en el mercado.

Vendiendo por poco dinero las empanadas, se asegurará una amplia clientela, o lo que es lo mismo: muchas víctimas de su venganza.

Para entenderlo todo a la perfección, aclarar que previamente a la producción de empanadas en cantidades industriales, la bruja (adoradora de Gaueko), ha realizado el ritual para maldecir a los habitantes de Castrove con el mismo mal que tenía su

hijo: la maldición del lobisome. Por tanto, todo el que compre la empanada y se la coma, estará perdido.

Cuando los personajes despierten después de la fiesta, descubrirán que es día de mercado, y podrán ir a la plaza abarrotada de puestos a proveerse de todo lo que quieran: ropas, albarcas, armas, animales, comida...

Se aconseja que en este capítulo el director de juego describa un mercado bastante agitado con multitud de puestos de todos los tipos, cargado de artesanías y que deje caer sutilmente un puestecillo donde una vieja desarrapada vende empanada (si el lector de estas palabras ignora las excelencias de la empanada gallega se le recomienda desde aquí un viajecito a estas magníficas tierras para probarla) y a juzgar por

¿Por qué los personajes siguen en el pueblo?

Es fácil pensar que si los personajes han venido a Castrove de paso, salgan esa misma mañana hacia su destino real, por lo que se perderían los sucesos de la noche, y con ello, lo más "gracioso" de la aventura. Por tanto, necesitamos un motivo para que los personajes sigan en el pueblo al menos un día más. Las causas pueden ser variadas:

- Si han venido al pueblo buscando trabajo, pueden haberlo encontrado y empezar ese mismo día.
- El señor feudal, viendo los resultados de la cacería, decide contratarlos a su servicio para que anden por el bosque durante un tiempo asegurándose de que no va a ver más contratiempos con "lobos gordos".
- Obdulio cumple años dentro de dos días, y estaría

bastante contento de que "sus nuevos amigos" asistieran a la celebración, ofreciéndoles comida y cama hasta entonces.

- Nunca falla el manido y recurrido acceso de mal tiempo, con rayos y truenos que desaconsejan viajar al sur, al norte, a la derecha o a la izquierda.
- El o los pj's que hayan comido de la empanada de la vieja empezarán a media mañana a sufrir desarreglos intestinales y un desagradable dolor de estómago, que para más de uno será el principio de una alegre tarde de carreras hacia los árboles del bosque para evacuar. Es de suponer que los personajes decidan retrasar el viaje en vista del marrón panorama reinante. (Ahora se recomienda que la risa sea histérica y se señale con el dedo).

la cantidad de gente que acude al puesto, la mercancía será de calidad, o al menos la relación calidad-precio es buena.

Si algún personaje opta por comprar empanada, reconocerá que no está mal de sabor (se recomienda al director de juego que contenga las risas) y que no le importaría comer más.

Para aderezar la visita al mercado, se pueden incluir ciertos eventos con los que poder entretener a los personajes y dejarles actuar a su libre albedrío:

- **Xurxo** (al que ya todos conocen) ha robado un cuchillo de bella factura a un herrero, que corre detrás de él con esmero. Como en la vez anterior en la que el chico huía de Aleixo, va directamente hacia los personajes, pero

esta vez lleva un cuchillo, y lo usará para zafarse de cualquier persona que le impida la huida, utilizando la técnica de "clava el cuchillo en la carne, déjalo ahí y sal corriendo".

- **Carromato descontrolado**: estando los personajes caminando por la plaza, escuchan un estruendo y voces de alarma. Un carro lleno de troncos (leña para el fuego) y que está tirado por una yunta de bueyes se precipita contra la muchedumbre ya que los bueyes se han asustado por algo (por ejemplo: un niño pasa corriendo delante de ellos cuchillo en mano perseguido por un herrero vociferante). Casualmente, van directos contra los personajes, quienes deberán superar una tirada de AGI x 3 para no ser arrollado por el carro o la carga que va perdiendo.

Si el personaje falla la tirada, le caen encima 1D6 troncos más gordos que el brazo de un leñador, provocándole cada uno 1D6 de daño. Si el personaje la pifia, los bueyes le pisan la cabeza varias veces, dejándole un poco aplastado y con 2D10 puntos de vida menos.

- **Encuentro con Bernal.** Los personajes se topan de repente con un viejo con el pelo blanco y muy largo, barbudo, desaliñado y costroso, quien se dirige a ellos de tal guisa: *"han visto a un rapaz corriendo por aquí, es mi nieto, el Xurxo, que se ma perdió y en bastantes líos se ha metío, y temo que el loco de Aleixo le haga algún mal, puesto que en cierta manera, mi nieto tiene la culpa de que se la comiera el lobishome"*. Los personajes pueden hacer caso al viejo o ignorarle

por completo, pero éste les seguirá por donde quiera que vayan sin parar de relatar su vida o andanzas... *"Pues iba yo hace mucho años caminando camino de Santiago cuando nos encontramos con cuatro perros perdigueros..."*

El resto del día transcurrirá sin altercados, a excepción de cierto incidente con el molinero y su mujer. A resultas de los cascos ligeros de la mujer, no pudo contener sus impulsos y detrás de los sacos de harina empezó a retozar con uno de los aprendices más esbeltos, aprovechando la ausencia del molinero (el típico director de juego extraordinariamente maligno, manipularía la situación para que el individuo "afortunado" fuera un pj.). Quiso el destino que Cloio,

el molinero, regresara en ese momento a su hogar y alarmado por ciertos gemidos que provenían de un mal escondite, se encontrara con la escena en primer plano. Quiso el mismo destino (caprichoso y pendenciero) que el molinero hubiese ingerido de la empanada de Tomasa, y de tal ataque de ira que le entró al cornudo, se transformara allí mismo en un lobishome, atacando con ferocidad y sin piedad a su mujer, desgarrándola de arriba abajo, yendo luego a por el joven ayuntador (o personaje jugador si procede) y a continuación a por cualquier cosa de dos piernas y que camine erguido, hasta que es detenido por algún campesino armado con una horca o algún cazador de paso (o el grupo de personajes si así lo estima el director de juego).

Pronto, la historia del molinero empezará a recorrer el pueblo, aunque la transformación en lobishome será un tanto tergiversada de boca en boca: unos dirán que el demonio poseyó al pobre Cloio, otros no creerán lo del pelo abundante y dirán que simplemente enloqueció y otros asegurarán que se convirtió en un lobo grande y negro.

Nota: Puede que por diversas causas que hayan podido suceder en la cacería, el asunto de la molinera y Cloio no dé lugar, pero el acontecimiento puede ser extrapolado tranquilamente a cualquier otro comerciante, artesano u campesino labrador.

A lo largo de la tarde, los capítulos violentos se irán sucediendo paulatinamente cada vez con más frecuencia, y los personajes pueden (y casi deben) ser testigos de alguno de ellos. La gente en general parece muy nerviosa y descontrolada, y a la vez que irascible, ya que cualquier cosa se la toman a la tremenda...

Los capítulos de síncope ardorosos que se recomiendan para que los personajes los vean / protagonicen, bien pudieran ser más o menos así:

- Dos Castroveños se pelean delante de las narices de todo el mundo en una taberna por el estúpido hecho de saber quien de los dos es más alto, más fuerte o más listo. La discusión se acaloró de tal modo que llegaron

a las manos a primeras de cambio. Un personaje perspicaz puede notar un aumento extraño en la masa corporal de los dos campesinos cuando empezó la pelea y una ligera pelusilla cubriéndole la piel.

- Un campesino lanza a su hijo de cinco años por la ventana entre voces estruendosas, quedando el chiquillo muy mal parado (al borde de la muerte) y en posición de decúbito supino, estando el padre en posición de lupino.

- Un trovador, cantando en una esquina aquello de "mira mira lo que tengo debajo del ombligo, ven ven que te toco el higo... toca toca bella flor, ven corre mi amor" es de repente apaleado por dos enfurecidos aldeanos que o bien no les gustaba la canción o tenían algún problema con el trovador en sí. El caso es que

la paliza es tan brutal que el trovador escupe sangre a raudales y no le queda ningún diente (los rasgos lupinos en estos dos son ya casi completos).

- Un loco de atar (porque no tiene otro nombre el pobrecito), pisa una mierda de caballo percherón (o mulo de carga, según gustos y usos) mientras el animal está atado en un poste. Se siente tan ofendido que increpa a la bestia de malos modos (*"pero... pero... tú... ¿de qué?"*) y le endiña un puñetazo al rostro que lo deja seco, ante el estupor de cualquiera que lo ve, aunque nadie hace nada al respecto.

- Si alguno de los personajes ha comido de la empanada, empezará a sufrir ataques de rudeza como los que se han descrito de manera muy fácil, y si no supera un chequeo de RR, la emprenderá a palos para quedarse a gusto.

5. La noche de los lobos

Afuera, un hambretón vociferaba, y su voz se rasgaba en sonidos agudos, que recordaban los aullidos del lobo.

Los personajes, al caer la noche, pueden encontrarse en varios lugares en función de cómo se haya desarrollado la aventura: si se han hecho amigos de Obdulio, estarán durmiendo en su casa (o en los establos). Si han decidido alojarse en la comuna, pues estarán allí con otros borrachos, y si han encontrado trabajo en algún sitio, estarán durmiendo en el establo del artesano o comerciante que les haya contratado.

El caso es que una luna llena gigante y luminosa campea por el firmamento (¿curioso detalle, verdad?)

y los primeros *oubeos* (aullidos) empiezan a escamar al más pintado.

Todos los clientes de Tomasa (es decir, media centena de lugareños), bajo el influjo lunar, episodios de ira o ambos, se transforman en lobishomes hambrientos, y salen a la selénica luz a cazar como los buenos lobos: en manada.

Nota: La transformación del personaje o personajes que hayan comido de la empanada es ahora irremediable, así que tiemblen los compañeros que no estén malditos. Se puede dar el caso que la totalidad del grupo haya comido de la carne de Tomasa (pardillos los hay en las mejores casas), y el paso a seguir por parte del director de juego sería cambiar los papeles de

la aventura: dejar que los jugadores interpreten a sus personajes descontrolados y poner a los campesinos como sus enemigos, luchando en su contra.

La sensación de asedio debe ser lánguida, progresiva y acompasada... primero con apariciones esporádicas de elementos lobunos para luego ir incrementando sus apariciones de manera acuciante.

Un capítulo interesante es que los personajes se hagan fuertes en alguna construcción para protegerse del ataque de varios lobishomes y que ésta se vaya resquebrajando por momentos (eso siempre es efectivo). Así estarán obligados a salir.

Sobre la maldición del lobisome

Quien coma de la empanada de Tomasa, empezará a sufrir varias transformaciones esa misma noche (para más información, consultar las páginas 92 y 155 del manual): le crecerá un pelaje espeso por todo el cuerpo de color negro azabache, sus habilidades físicas doblarán su valor y las psíquicas quedarán reducidas a la mitad, y por último, aunque no menos importante: sufrirá crisis de locura tales que atacará cualquier cosa que se mueva sin ningún motivo durante unos 2D10 asaltos de combate. Por supuesto, su estómago no tolerará nada que no sea carne cruda o sangre, y todos, sin excepción, tendrán **mucha** hambre.

Los personajes se preguntarán entonces qué ha podido provocar toda la debacle en la que se ven inmersos (algunos hasta lo pueden intuir, los más listillos) y querrán salir del pueblo o bien detener la maldición.

Los altercados entre lobisomes y campesinos están en cada esquina, y es probable que los personajes tengan que salvar a un par de mujeres (o niños) en apuros, o sumarse a un grupo de aguerridos cazadores de prietos ropajes y musculosos cuerpos sudorosos por el esfuerzo.

Un episodio diacrítico en el devenir de la aventura es el reencuentro con Bernal (¿se acuerdan del viejo loco de pelo largo y cano que les dio la murga durante la mañana anterior, en el mercado?), que escondido en

un barril vacío llama la atención de los personajes (o agonizando entre las garras de un lobishome, según gustos) *“psst, psst, escuchadme, tenéis que escucharme, yo sé lo que aquí pasa, me lo han dicho los espíritus”, “la bruja, ha sido la bruja Tomasa, que nos ha maldecido a todos para que nos convirtamos en estas criaturas malsanas, y acabemos los unos con los otros”, “Bran ya ha salido para allá, tenéis que ayudarle”*

El caso es que dará instrucciones claras de cómo acabar con la maldición: matar a la bruja del bosque, en el caso de que puedan salir del pueblo, cosa que no debería ser muy fácil.

6. La caza de la bruja

—Bruja, morirás.

Bran, como ya ha contado Bernal, va camino de la cabaña de la bruja (para conservar la veracidad con el relato), pero ha tenido ciertos percances con algún lobishome y está tomando medidas al respecto, por lo tanto, los personajes podrán llegar antes a la cabaña de la bruja. Si la han encontrado con anterioridad, saben donde está. Si no es así, deberán ser guiados por alguien que conozca el bosque, pero no Bernal, que se negará a salir del barril (Xurxo, por ejemplo, aunque no es conveniente fiarse mucho de ese diablillo...).

Tomasa está en su cabaña, refocilada en su venganza, escuchando los lamentos que trae el viento y los

aullidos de los malditos. Es consciente de que alguien descubrirá la trama y de que será perseguida, pero no le importa. No tiene sentido para vivir, y ya lo ha hecho durante mucho tiempo. El atardecer de su vida pasó hace muy tiempo y su reloj ya está en la más oscura noche (casualmente, la noche es más oscura justo antes del preciso instante en que comienza a amanecer).

Por todo ello, esperará sentada a que alguien venga a ajustar las cuentas, pero sea quien sea, que lleve a San Rosendo con él, porque todavía le quedan ganas de que se hable de ella durante mucho tiempo...

El método de lucha que tiene Tomasa, alternativamente al cuchillo de descabezar pollos (que manejaba bien en

su juventud, no ahora) es el hechizo de Descoyuntar, que viene descrito más abajo, en las características de la bruja. Encima suya lleva 6 saquitos de ramas de abedul preparados para ser activados en cualquier momento (que tenía preparados hace algún tiempo). Así mismo, gusta de paralizar a sus contrincantes.

Ni que decir tiene que los restos de su hijo (al que ha despedazado con un cuidado extremo) están por todos los lados y restos de la empanada maldita descansan en un rincón, para quien tenga hambre...

7. Final

Para conservar la fidelidad del relato en el que se ha inspirado esta aventura, Xurxo dará muerte a la bruja, así que saldrá de las sombras justo cuando los personajes vayan a dar cuenta de ella, clavándole su cuchillo nuevo (que finalmente ha tenido que pagar al herrero después de un par de carreras y otras tantas ostias).

Si los personajes mueren, el final de la bruja será el mismo que se narra en el relato. Si los personajes lo están pasando muy mal, que entre Bran en acción (que acaba de llegar) o el mismo Xurxo, dando matarile a Tomasa.

Cuando la bruja muera, la maldición se esfuma como una llama ahogada en agua, y los de Castrove se llevan las manos a la cabeza, confusos, ante los aterradores hechos que se desvelan en su mente. El pueblo tardará años en recuperarse de la matanza acaecida esa misma noche por culpa de Tomasa y todos los habitantes se convertirán en gentes grises, secas y solitarias, temerosas de la vida y muy supersticiosas, perdiendo el pueblo todo encanto y dejando de ser ese lugar acogedor y alegre que era antes. Por lo que los personajes no deben esperar ninguna recompensa que no sea un agradecimiento seco por parte de Obdulio y un adiós temprano.

8. Recompensas

Con 30 puntos por cabeza van apañados después de estas correrías, aunque una actuación brillante se verá recompensada con otros 10 (hay que premiar las valerosas iniciativas y la interpretación correcta).

9. Dramatis Personae

Xurxo, el rapaz inmoral



FUE	7	Tamaño	1'48 m.
AGI	17	Peso	36 kg.
HAB	12	Apariencia	16
RES	10	Edad	12 (años)
PER	11		
COM	13	RR	50 %
CUL	7	IRR	50 %

Armas: Cuchillo (nuevo) 50% (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Con. animales 40%, Con. Plantas 40%, Pelea 40%

Aleixo, padre con muy mala suerte



FUE	12	Tamaño	1'60 m
AGI	10	Peso	32 kg
HAB	13	Apariencia	9
RES	15	Edad	31
PER	11		
COM	13	RR	70 %
CUL	9	IRR	30 %

Armas: Daga 50% (2D3)

Armadura: Carece

Competencias: Artesanía 70%, Buscar 50%, Otear 50%, Comerciar 20%, Pelea 60%

Bran, ganapán modelo



FUE	16	Tamaño	1'65 m
AGI	16	Peso	71 kg
HAB	13	Apariencia	11
RES	17	Edad	28
PER	11		
COM	8	RR	50 %
CUL	8	IRR	50 %

Armas: Arco largo de tejo 60% (1D10+1D4)

Armadura: Peto de cuero (protección 2)

Competencias: Otear 70%, Escuchar 75%, Rastrear 75%, Con. animales 60%

Obdulio, el señor feudal



FUE	12	Tamaño	1'75 m
AGI	12	Peso	83 kg
HAB	13	Apariencia	10
RES	12	Edad	32
PER	12		
COM	10	RR	80 %
CUL	9	IRR	20 %

Armas: Espada 70% (1D8+1)

Armadura: Peto con refuerzos (Protección 3)

Competencias: Montar a caballo 60%, Esquivar 50%, Pelea 60%, Escudo 60%, Manejar a la gente de Castrove con gracejo y salero 80%

Bernal, un saco de secretos



FUE	7	Tamaño	1'61 m
AGI	8	Peso	55 kg
HAB	10	Apariencia	7
RES	11	Edad	51
PER	11		
COM	11	RR	5 %
CUL	15	IRR	95 %

Armas: -

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 60%, Con. Mágico 70%, Con. animales 65%, Con. minerales 60%, Con. Plantas 70%, Leyendas 95%, Medicina 65%

Hechizos: Aumentar el conocimiento, bálsamo de curación, información, invocación de ánimas, mal de ojo, pacificación de fieras salvajes, visión de futuro.

Anano



FUE	26	Tamaño	73 cm
AGI	2	Peso	87 kg
HAB	23	Apariencia	-
RES	27	Edad	-
PER	2		
COM	2	RR	0 %
CUL	13	IRR	135 %

Armas: Maza pesada 50% (4D6)

Armadura: Piel gruesa (Protección 2)

Competencias: Con. mineral 99%

Poderes especiales: visión en la oscuridad

Tomasa, la vieja del bosque



FUE	10	Tamaño	1'62 m
AGI	8	Peso	55 kg
HAB	16	Apariencia	8
RES	12	Edad	54
PER	15		
COM	10	RR	-50 %
CUL	18	IRR	150 %
		P.C.:	30

Armas: Cuchillo 30% (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 88%, Astrología 80%, Con. Mágico 90%, Con. animales 60%, Con. minerales 60%, Con. Plantas 95%, Enseñar 50%, Leyendas 70%, Medicina 60%, Primeros Auxilios 70%, Psicología 80%

Hechizos: Inmovilización, Fertilidad, Atracción sexual, Buen Parto, Frigidez, Maldición, Curación de Enfermedades, Virilidad, Fidelidad, Impotencia, Bálsamo de curación, Mal de Ojo, Virginidad, Ungüento de bruja y Descoyuntar*

Lobisome



FUE	32	Tamaño	1'63 m
AGI	36	Peso	83 kg
HAB	6	Apariencia	-
RES	36	Armadura nat.	Carece
PER	32		
COM	6	RR	12 %
CUL	6	IRR	88 %

Armas: Mordisco 66% (1D3 + 3D6),
Pelea 82% (1D3 + 3D6).

Un lobisome no puede usar otro tipo de armas.

Armadura: Carece

Competencias: Buscar 92%, Correr 125%, Discreción 85%, Esquivar 95%, Rastrear 150%, Saltar 80%.

Poderes: Un lobisome en su acceso de ira nunca se desmaya, y siempre lucha hasta la muerte.

*Firman estos escritos (una vez más) Raúl Tardón y Manuel Jim.
Y se los quieren dedicar con las mejores de las intenciones, a todas aquellas por las que sus almas suspiran.*

Hechizo Nuevo

Descoyuntar

Talismán, Magia Goética (Nivel 5)

Componentes: Un saquito de piel de lobishome, un hueso de una mostela, miel, excrementos de un gato macho pardo, un trozo de las entrañas de un condenado a muerte y ramitas de abedul.

Caducidad: Un mes.

Duración: El efecto de huesos rotos se queda hasta que se suelden los mismos.

Descripción: Se muele el hueso de la mostela en un mortero, se aplica la miel, los excrementos de gato y las entrañas del condenado, se deja secar durante tres días y tres noches donde nadie vea el mortero (si lo ve alguien anula el hechizo). En el saquito se meten las ramitas de abedul y el preparado. Posteriormente, se entierran durante una semana en la que habrá que decir ciertos salmos cada amanecer.

El ejecutante, mirando al receptor, coge un saquito con ambas manos y troncha las ramas de dentro sin sacarlas de él. El efecto es que se le rompen todos los huesos de la localización que haya salido en la tirada del hechizo, quedando ese miembro inútil hasta que sane. El daño que produce este doloroso sortilegio es de 2D6+1.



A continuación te presentamos *La Bermeja* un relato que podrás utilizar en tus partidas, bien porque los PJS son perseguidos por ella. Bien como típica historia de viejos y borrachos que los PJS tendrán ocasión de oír en sus viajes.

LA BERMEJA

Por Ricard Ibáñez

Se llama fray Bartolomé, y viaja con mula y criado de regreso al monasterio de Oliva, tras haber recogido del monasterio de Leyre la nueva copia manuscrita del libro que su buen señor abad necesita para sus estudios. Hace calor, y le pesa el hábito y el sayo, y piensa en la suerte que tiene, como fraile benito, de no usar ropa interior, que aunque los del Cister les acusen de no hacerlo para dar facilidades a su inmoralidad, bien sabe él que es para huir de la vanidad y de lo superfluo...

Y sea como sea, no es mala cosa llevar una prenda de menos en un día como hoy.

- Mi señor -dice Juan, el criado- se acerca la hora de almorzar, y no he visto aún posada ni sé de población alguna cercana...

- ¡Mejor sería que pensases con la cabeza en lugar de con tu estómago, Juan! Que mejor sería que rezaras piadosamente en silencio como hago yo, en lugar de preocuparte del hambre, la sed y el calor. Pero por una vez la razón no te falta. No tiene sentido seguir tragando polvo bajo este sol que el buen Dios ha tenido a bien darnos. ¿Y no es eso una alameda? A su sombra podremos descansar, y seguir la jornada cuando pase la solana.

La alameda es perfecta para acampar. Tiene sombra y, para gran alborozo de fraile y criado, encuentran un manantial cercano de agua fría como el hielo. Ambos beben hasta saciarse. Luego, el criado va a buscar la comida que traían en las alforjas y a liberar de manta y silla a la mula, que el animal también se merece descanso. Y fray Bartolomé, que gusta de predicar con el ejemplo, se deja seducir por el arrullo del agua, por el frescor de los árboles y por la blandura de la hierba, y se queda roncando como un bendito al lado del manantial.

Y sueña

Sueña que está despierto, pero que es testigo mudo de todo lo que ve. Sueña con una mujer joven, de pelo pelirrojo como una llama y cara pecosa, muy joven, apenas tendrá los dieciséis años. Huye de un hombre que la persigue, y el hombre es grande, fuerte, de tez quemada por el sol y cabello negro como el carbón. Hay un brillo de lujuria y salvajismo en sus ojos que fray Bartolomé, pese a ser un sencillo monje benedictino, ha visto ya demasiadas veces. La muchacha tropieza y cae justo ante el espantado monje, y su perseguidor se tira contra ella. Y rasga sus ropas, y la penetra con violencia. Sin ver, o sin querer ver, que la muchacha al caer se ha golpeado la cabeza contra las rocas de las que fluye el manantial. Sin ver (o sin querer ver) como la sangre se mezcla con el agua, como su desmayada víctima se debate cada vez más débilmente de su abrazo, como la vida va huyendo de sus ojos...

Cuando el hombre acaba, se va. Dejando el cuerpo como quien abandona un muñeco roto. Los ojos de la mujer son vidriosos, ya carecen de vida, y sin embargo, el fraile es consciente de que lo están mirando a él. El manantial esta ahora todo enrojecido por la sangre, y el espantado fraile se da cuenta de que tiene un sabor entre salado y metálico en la boca, se da cuenta de que tiene las ropas manchadas de algo oscuro, de que tiene las manos pegajosas y enrojecidas. Y abre la boca para chillar y unos labios fríos amordazan los suyos con un beso. Y se da cuenta, con esa sensación de absoluta certeza que solamente se tiene en los sueños, que de algún modo está abrazado al cadáver, y que se están besando, y que el cadáver quiere yacer con él, quiere que los dos sean uno, y está espantosamente frío...

- ¡Señor! ¡Amo! -La voz de Juan le taladra las sienes, el mundo gira y se pone en su sitio, abre los ojos y despierta, por fin... Tiene la cabeza y buena parte del pecho empapados en agua - ¡Os he encontrado con la cabeza metida en la poza del manantial! ¿Cómo no os habéis despertado? ¡Podríais haberos ahogado!

Fray Bartolomé sacude la cabeza, como un perro, y al igual que gotas de agua deja que se vayan los malos pensamientos. Solamente ha sido un sueño. Un mal sueño, que ya pasó...

* * *

- Sólo es un sueño, fray Bartolomé. Un sueño como los otros. No hay pecado en soñar, a no ser que sean sueños del demonio, que nos inciten a la lujuria, y que nuestro cuerpo sucumba a ellos. No hay nada malo en tener pesadillas. -El viejo abad sacude la cabeza, mientras pasea con el atormentado hermano por el claustro del monasterio. En verdad que, desde que volviera de su viaje, fray Bartolomé ya no es el mismo. Esas terribles pesadillas que tanto le angustian están acabando con su salud. Apenas come, y adelgaza a ojos vistas. Hasta su cara parece estar cambiando, se le están afilando los rasgos... Parece apenas un niño, aunque en verdad nunca ha tenido mucha edad... ¿veinte? ¿veinticinco? El abad no lo recuerda. Sea como fuere, últimamente aparenta por lo menos diez menos... Quizá este ayuno no sea tan malo, después de todo... ¿Acaso los santos patronos de la Iglesia no ayunaban, y Dios les concedió por ello una vida larga y fecunda?

- Con el debido respeto, monseñor -dice fray Bartolomé interrumpiendo los erráticos pensamientos de su superior- No sé si son pecado o no, pero lo cierto es que mis sueños son sin duda obra del Diablo. Cierro los ojos y ya no soy yo, soy una mujer, una mujer pelirroja como lo fuera Caín, pelirroja como lo fuera Lilith, pelirroja como la sangre que ví como se derramaba en mi primer sueño. Cuando cierro los ojos ya no soy yo, soy ella, soy una muchacha pecaminosa y descarada, que camina descalza y lo hace con quien quiere, que vive de la limosna, de chanza y la burla de los incautos y cuando se requiere, del robo y de abrirse de piernas. ¡Señor, en mis sueños he aprendido más de la naturaleza de la mujer que en todas vuestras enseñanzas, y bien sé que Eva se hizo con la piel de

Satanás! Pero algo de mí se va con cada uno de los sueños, y necesito vuestro apoyo y vuestro consejo...

El abad meneaba la cabeza, escuchando a medias a su monje... Estos hermanos jóvenes... demasiado fuego en la sangre, seguramente vio en el camino las piernas de demasiadas mozas descaradas...

- Hijo, mortifica tu carne y ese demonio que te visita con forma de mujer desaparecerá. A partir de ahora, cada noche, antes de maitines, te someterás en tu celda a la disciplina de veinte latigazos. Y ayudarás a los hermanos legos en la cocina y en los trabajos físicos que el hermano claustral tenga a bien mandarte. Ya verás como, al cabo de unas pocas semanas, tus noches se verán santificadas por el más profundo de los sueños. Sin pesadillas...

* * *

Vuelve otra vez. Le pesan los párpados como el plomo, tiene la espalda desollada por la disciplina y las manos por el trabajo, pero vuelve otra vez. Se sumerge en la inconsciencia, y poco a poco se perfila dentro de su cabeza la mente de esa mujer. Pero esta vez es diferente. Al principio siente alivio y esperanza, luego puro y simple terror. Se estaba diluyendo. Fray Bartolomé desaparecía. La muchacha estaba ocupando todos los resquicios de su cabeza, todos los rincones de su ser, nada quedaba para él.

El ya no era...
Ahora, era ella.

Ese fue el último de los sueños.

* * *

- Padre abad, desearía retirarme a una de las ermitas cercanas, cualquiera de esas que pertenecen a nuestra orden y están casi en ruinas. Retiro, meditación, sosiego y trabajo duro, creo que es todo lo que necesito para tranquilizar mi alma, como bien decíais. Trabajaré solo, día y noche, hasta que la ermita pueda consagrarse nuevamente al culto. Con que un novicio me traiga algo de pan una vez a la semana tendré bastante, que agua ya sabré encontrar en los manantiales del monte.

El abad sacude la cabeza, sonriendo para sí. Ya sabía él que los latigazos espabilarían al joven. Lo de estar solo, también sabe para qué es, que fue joven, aunque la gente no lo recuerde... Sin duda, la calenturienta mente del joven quiere ceder al pecado de Onán. Pero trabajará duro, fustigado por su culpa y vergüenza, y bien es cierto que algo hay que hacer con las viejas ermitas de los alrededores... El trabajo duro no hace daño a nadie, y la prueba es lo que ha llegado a adelgazar el chico. Y el ayuno, tampoco, que hasta la voz le ha cambiado, y tras este periodo de

crisis, bien podría ingresar en el coro. Si, que vaya. Que santifique con su sudor su pecado. Al fin y al cabo, sabido es que el fluido vital, de no encontrar salida, se corrompe, provocando la enfermedad y la muerte.

* * *

Volvió el novicio una semana, con la noticia de que el hermano Bartolomé había huido. Nada dijo de lo que pasó entre ambos en sus visitas, ni del "regalo de despedida" que el hermano le hizo cuando le supo traer ropas viejas de una hermana suya. Nada dijo, pues los inferiores saben cuando han de callar, y es algo que aprenden antes de aprender a hablar. Pero se juró que, cuando pudiera, dejaría los hábitos. Que había más mundo que esas cuatro paredes, y ahora tenía una buena prueba de ello.

* * *

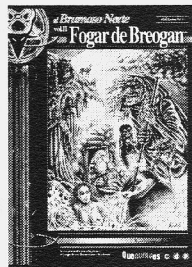
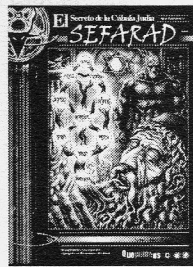
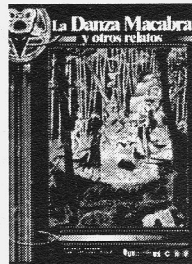
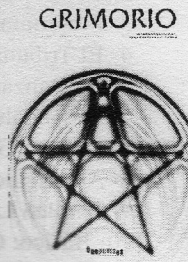
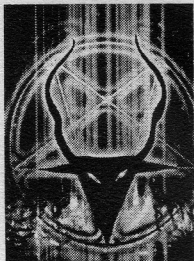
Es un hombre alto, corpulento, de piel quemada por el sol y cabellos negros como el carbón. Es bandido cuando no hay guerras, mercenario cuando le pagan, saqueador tras las victorias, desertor tras las derrotas. Sabe que este mundo es de los fuertes, y sabe que mientras esté del lado correcto de la lanza, poco ha de temer. Y se jacta de no haber conocido el miedo, y aunque no es cierto, pocos son los que se lo discuten.

Pero hoy ha tenido miedo. Se le ha acercado una moza, joven y zalamera, y le ha mostrado sus pechos y le ha llenado la cabeza y la entrepierna de insinuaciones. Ha sabido excitarle, y no ha regateado un precio por sus servicios que, de todos modos, no piensa pagar. Que a las barraganas se le pueden hacer muchas promesas, pero otra cosa es cumplirlas, que él que no tiene palabra con mujeres decentes, mal la va a tener con pecadoras.

Y de pronto se encuentra con que ya no está en el lado correcto de la lanza. Mientras peleaba con los cordones de su bragueta ella, en lugar de alzarse las faldas lo que ha hecho es empuñar un cuchillo escondido, y hundírselo en las tripas. El dolor es insoportable, y el hombre intenta gritar, pero algo en la expresión de la pelirroja se lo impide. Y recuerda esos ojos, y ese pelo, aunque no esa expresión. Y quiere gritar que está muerta, que él mismo la violó y la mató. Pero la mujer empuja el cuchillo hacia arriba, cortando carne y entrañas, y en lugar de palabras el hombre vomita sangre, antes de morir.

La llaman la Bermeja, por el color de su pelo, y viaja nuevamente por los caminos. Guárdate de su ira, pues está escrito que aquella que ha estado en el Infierno no temerá volver a él...

Colección Aquelarre



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.*
- 10- Arena, sudor... y sangre - *Superhéroes Inc.*

más información

www.quepunto.net

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 + Pantallas
- 6- Al-Andalus
- 7- Medina Garnatha
- 8- Ars Medica
- 9- Jentilen Lurra
- 10- Básico: Grimorio Vol. I
- 11- Sefarad, la Cábala judía
- 12- Fogar de Breogan

Rolato #4: Cartas a Amadeo de Valdepeñas

Rolato #5: El Sacamantecas

Rolato #6: Juicio de Dios

Rolato #7: Los Lobos de Castrove

Rolato #8: Amanda Trémula



La gente tiene miedo en Castrove. Estrella, una joven muchacha, ha desaparecido. El rapaz Churcho estaba con ella y la dejó sola en el bosque. Los hombres salen a buscarla y descubren con horror como esta siendo devorada por un lobisome. El mal esta hecho y la niña muere, pero eso no es lo peor, el problema es que le ha gustado la carne humana y quiere más...

Sumérgete en los bosques de Castrove en esta particular narración-campaña de terror para Aquelarre donde los jugadores, tienen los números de salir malparados.

Relato por Ricard Ibáñez
Módulo por Raúl Tardón y Manuel Jim



9788495949486

Quepuntoes

