

# EL LOBO



## Las bestias salvajes no siempre son las más peligrosas

Por Ricard Ibáñez

Ilustración de Montse Fransoy

*Minimódulo de Aquelarre para 2 o 3 Pj. que no tienen necesariamente que poseer magia o una excesiva experiencia.*

*Para jugarlo es importante (aunque no imprescindible) consultar el suplemento **Rinascita**.*

### Introducción

Galicia, marzo de 1562. Tras haber recorrido juntos el Camino de Santiago, el grupo de Pj se resiste a separarse, pese a haber visitado ya el Santo Sepulcro del Apóstol. Es por ello que están viajando sin rumbo fijo por la parte sur del reino

de Galicia, antes de decidir qué hacer o adónde ir.

Su peregrinar los lleva un poco por casualidad a la aldea de Castrelo, población del valle de Limia, cercana a la frontera portuguesa. Es poca cosa más que una veintena de casas, esparcidas un poco a la buena de Dios, sin calles que puedan llamarse tales. Más o menos en el centro de la población hay algo parecido a una plaza, donde se alzan los dos edificios más importantes de la aldea: la posada y una vetusta iglesia de estilo románico. Alrededor de la misma se está reuniendo, a toda prisa, toda la población (que no llega ni de lejos al centenar de almas)



## 1. Las víctimas

Es posible que los Pj se acerquen, un poco empujados por la curiosidad. Si visten ropas elegantes y van a caballo las gentes se apartarán respetuosamente a su paso, en caso contrario deberán abrirse paso a codazos (o subirse a un árbol). En las gradas de la Iglesia un hombre acaba de depositar, con sumo cuidado, una capa de cuero ensangrentada, que envuelve lo que parece ser un cuerpo humano. En efecto, cuando el sacerdote del lugar descubre el lienzo aparecerá ante los ojos de la comunidad (y de los Pj) el cadáver de un muchacho de unos doce años, cruelmente mutilado por fieras salvajes. Se oirá un grito entre la muchedumbre, y una mujer, presa de histeria, se abrirá paso para arrojar sobre el cadáver, llenándolo de besos. Poco a poco, la muchedumbre se alejará del lugar, dejando a la mujer sola con su dolor, y al buen sacerdote que, a su lado, tratará inútilmente de consolarla.

Los Pj podrán enterarse de todos los detalles en la posada Obaratzal (que hace además las funciones de taberna local) mientras se calientan el estómago con un aguardiente casero típico de la zona, llamado orujo. Buena parte de la población masculina de la aldea se ha reunido allí, y se ha organizado espontáneamente una improvisada asamblea para decidir qué hacer. Si los Pj son discretos, no llaman mucho la atención, y colocan sus orejas en la posición adecuada, descubrirán que el chico en cuestión se llamaba Salnete, y que era el único hijo de Andreia, la viuda del panadero. No ha sido el primero en morir de esta manera. En los dos últimos meses han desaparecido tres habitantes de la comarca, para reaparecer a los pocos días, todos ellos mutilados del mismo modo. La mayor parte de los parroquianos coinciden en afirmar que los culpables no pueden ser otros que los lobos, que tras el crudo invierno (que ya toca a su fin) se han aficionado a la carne humana. Varios aldeanos, sin embargo, callan y miran a las llamas sombríamente, sin pronunciar palabra.

## 2. La leyenda

Si los Pj se percatan de ese segundo grupo de gentes (tirada de Psicología) pueden intentar hacerles hablar (tirada de Elocuencia). Descubrirán así que no todos en el pueblo están dispuestos a echarle la culpa a los lobos tan alegremente:

Susurrarán que hay algo extraño en estas muertes: los cadáveres no están devorados, ni siquiera roídos. Las bestias que lo hicieron sólo se preocuparon en matar, no en saciar su hambre. Y añadirán que ningún lobo haría eso... solamente la Xauria.

Si los Pj les piden más detalles sobre dicha jauría les dirán que, según cuenta la leyenda, vivía en estos parajes hace mucho tiempo un cazador, que con su arco y sus perros andaba continuamente por el bosque sin descansar jamás. Algunos dicen que finalmente sufrió un castigo de Dios, por salir a cazar en día sagrado, otros afirman que mató a la mascota de unas Fadas, e incluso no falta quien dice que, en realidad, sufrió la maldición de un terrible gigante, con quien tropezó por casualidad en el bosque. Sea como fuere, un día sus propios perros lo devoraron vivo, y seguidamente toda la jauría enloqueció, perdiéndose en el bosque. Hay quien dice que aún hoy puede oírse sus ladrillos en el bosque...

Como colofón a las palabras de los aldeanos, afuera empieza a aullar el vendaval... Casi parece que, en efecto, sean los aullidos de un lobo, o de un alma en pena. Repentinamente, la puerta se abre bruscamente, y un grupo de hombres irrumpirá en la sala. Son siete, van vestidos con petos de cuero y pieles y llevan arcabuces y ballestas como los cazadores. Uno de ellos, con voz estridente gritará: «¡Posadero! ¡Mueve el culo y trae vino caliente para tu señor!»

Si los Pj preguntan, se les explicará que es Mateo de Andrade, hijo del barón Leuter de Andrade, acompañado de algunos amigos y criados. El barón vive normalmente en Santiago, pero tiene una villa fortificada en el valle. Últimamente sólo la visita su hijo, al cual le gusta cazar por las cercanías. Mateo se quedará mirando un rato a los Pj, entre curioso y divertido, y es posible que éstos le devuelvan la mirada. Se irá al poco, seguido por sus hombres como si de perillos falderos se tratara.

## 3. El cadáver

Si los Pj desean examinar el cadáver de Salnete, deberán dirigirse a la choza de la viuda. Es allí donde reposan los restos del muchacho, velados por su desconsolada madre, el sacerdote y algunos parientes y amigos. Sería interesante que los Pj tuvieran algo de tacto, y se abstuvieran de decir algo así como «Buenas, bruja, venimos a por el fambre de tu hijo».



**Todo en:**

- **Juegos de simulación**
- **Comics**
- **Literatura fantástica**



**Astigai**  
JUEGOS/JOKALDIK

**Servimos a todo el Estado.  
Consúltanos sin compromiso.**

**Nos encontrarás en Iparraguirre 71, 48012 Bilbao o  
llamando al teléfono 4218868, con el prefijo 94 si  
llamas desde fuera de Bizkaia.**







¿dónde lo has metido?». Aunque su condición de hombres de armas les otorgue el respeto de los campesinos, no hay que tirar demasiado de una cuerda ya tirante. La viuda está al borde de la histeria, y en caso de problemas sus vecinos y amigos la respaldarían.

Si los Pj consiguen (de un modo u otro) examinar el cadáver, descubrirán con una tirada de Per x 4 que, en efecto, ha sido mordido, no roído ni devorado. Además, si pasan una tirada de Conocimiento Animal, se darán cuenta de que las marcas de dientes no corresponden a las de lobos, sino a las de perros. Perros de caza...

Si los Pj preguntan, pronto descubrirán que el que descubrió el cuerpo fue Xan, el leñador. Se encuentra en la posada, bebiendo con los demás y haciendo planes, pero por unas monedas (o una tirada de Mando o Elocuencia) accederá a conducir al grupo hasta el lugar donde encontró el cadáver.

Se trata de un claro situado en una parte bastante tupida del bosque, no muy lejos de la aldea. Un examen detenido del lugar (y pasar las oportunas tiradas) puede ser muy revelador:

\* Tirada de Per x 3. Apenas hay sangre.

\* Tirada de Medicina (bonus del 50 % si se pasó la tirada anterior). Es evidente que no murió aquí. Algo, o alguien, trajo su cadáver a este lugar.

\* Tirada de Rastrear. No hay huellas de lobos ni perros, ni señales de que hayan arrastrado un cuerpo. Pero sí que hay (aunque alguien ha intentado borrarlas) huellas de caballos con herraduras...

#### 4. El lobo

Como dijo alguien una vez, el hombre es un lobo para el hombre. No hay que buscar al culpable de las muertes entre los lobos, ni entre leyendas locales, sino simplemente en la crueldad humana. Y es que Mateo, el hijo del barón, es un gran cazador. Ha cazado todas las criaturas que se dan en los dominios de su padre... y ninguna presa le deleita más que la humana. Junto a sus amigos y criados (unos botarates tan necios y egoístas como él) ha acostumbrado al sabor de la sangre a una jauría de perros, a los que guarda encerrados en las bodegas de la villa de su padre. Hace ya un tiempo que se dedica a este jueguito: sus hombres capturan a algún viajero solitario, lo sueltan en la zona del bosque reservada como coto privado del barón (lejos de ojos u oídos indiscretos) y una vez allí se le ordena que corra por su vida. Seguidamente sueltan los perros tras él. Una vez terminado todo, arrojan los restos lejos de la zona de la cacería. Con la llegada del Invierno los viajeros han desaparecido, y el hijo del barón se ha visto obligado a echar mano de su reserva de ganado. En otras palabras, los vasallos de su padre... que un día serán suyos. La llegada de un grupo de hombres de armas (los Pj) abre nuevas expectativas... Muy interesantes expectativas...

#### 5. La jauría

Graciosamente, el hijo del barón se ofrecerá para organizar a las gentes del pueblo en una batida, destinada a exterminar a los lobos que puedan haber aún en el bosque. Los campesinos,

con gritos y golpes, deberán dirigir a las bestias a un determinado punto, donde serán abatidas por él y sus hombres. Mateo invitará a los Pj a que lo acompañen. Su plan consiste en aislar al menos uno de los Pj, para capturarlo vivo y cazarlo tranquilamente dentro de un par de días.

Para los Pj también es una buena oportunidad (y así debería insinuárselo el Dj) para acercarse al coto privado del barón, e incluso para colarse dentro de la villa, donde se encuentran los perros y los calabozos donde se encierran a las futuras presas. Para ello, claro está, deberán primero burlar la vigilancia de los hombres de Mateo (quizá con un par de buenas tiradas de Cabalgar o Escondarse).

Caso de que los Pj se nieguen a implicarse tanto en el asunto, e intenten huir de la aldea, de la comarca y del problema, el hijo del barón les tenderá una emboscada, con ánimo de usarlos como presas en sus cacerías futuras.

De una manera o de otra, la apoteosis de la historia debería estallar en el bosque, con los Pj luchando y persiguiendo (o siendo perseguidos) por los hombres de Mateo. En caso de apuro, el ingenio y las competencias de Rastrear, Otear y Artesanía (para construir trampas) pueden resultarles muy útiles. Los del pueblo pueden convertirse en fieles aliados si conocen la historia... pero, como es evidente, Mateo procurará por todos los medios que ninguno de los Pj viva lo suficiente para contarla.

#### Conclusión y recompensas

Caso de que Mateo vea las cosas muy feas para él, intentará huir, con la esperanza de que la influencia de su padre lo libre del castigo que le espera. Caso de que los Pj no logren atraparlo, su cuerpo será encontrado un par de días más tarde, devorado por fieras salvajes, que bien podrían ser perros. Por cierto, no hay huellas de ningún animal a su alrededor, pero quien lo encuentre jurará haber oído, por un momento, el ladrido enloquecido de una enorme jauría de perros...

Los Pj ganarán cada uno 35 P. Ap. por jugar esta aventura. Si alguno se destaca especialmente (por tener buenas ideas, buena interpretación o por llevar el peso de la aventura) se le puede premiar con hasta 20 puntos más.

#### PNJ DE LA AVENTURA

##### Mateo de Andrade

FUE	12	Altura:	1'75	Peso:	78 Kg
AGI	15	RR:	40%	IRR:	60%
HAB	14	Apariencia:	19		
RES	18	Edad:	20 años		
PER	20				
COM	10				
CUL	15				

Armas: Espada 70 % (1D8+1)

Pistola 65 % (1D10+1)

Armadura: Ropas de cuero (Prot. 3)

Competencias: Elocuencia 45 %, Psicología 75 %, Torturar 40 %.

Notas: Mateo tiene una crueldad refinada, casi sensual.



Además es terriblemente egocéntrico y pagado de su propia astucia. Quizá todo ello le pierda.

### Hombres de Mateo

FUE	15	Altura: 1'70	Peso: 65 Kg
AGI	12	RR: 50 %	IRR: 50 %
HAB	15	Apariencia 12	
RES	15		
PER	10		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Cuchillo 50 % (1D6+1D4)

Ballesta 40 % (1D10+1D4)

Arcabuz 35 % (1D10+1D4+5)

Armadura: Ropas de cuero (Prot. 3)

Competencias: Otear 40 %, Rastrear 50 %, Escuchar 40 %.

Notas: Son una docena. Seguirán las locuras y caprichos de su amo hasta donde haga falta... siempre que ello no exija que su pellejo corra excesivos riesgos.

## Perros

FUE	10	RR: 50 %	IRR: 50 %
AGI	20		
RES	15		
PER	15		

Armas: Mordisco 60 % (1D4)

**Competencias:** Rastrear 75 %, Escuchar 40 %.

Notas: Son diez. Enloquecidos por la sangre y el encierro, su ferocidad alcanza límites insospechados. ¡Pobre del que les libere de su encierro sin estar preparado!

**Campesino normal**

FUE	15	Alt. 1'70	Peso: 65 Kg
AGI	12	RR: 35% IRR: 65 %	
HAB	10	Apariencia: 15	
RES	15		
PER	10		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Aperos de labranza, 40 % (ID6)

Armadura: Carece

Competencias: Conducir carro 40 %, Conocimiento Vegetal 45 %

## Lobos

FUE	12	RR: 50 %	IRR: 50 %
AGI	15	Arm. Nat. Carece	
RES	10		
PER	20		

Armas: Mordisco 60 % (1D6)

**Competencias:** Rastrear 75 %, Escuchar 50 %

Notas: Los Pj pueden toparse con alguno de ellos si participan en la cacería. Sólo atacarán en caso de sentirse acorralados.

**EL LIBRO DE ROL  
QUE AUN TE FALTA !!!!**

[illegible]

**"TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER Y NUNCA TE ATREVISTE A PREGUNTAR" SOBRE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION ACTUALIZADO CONSTANTEMENTE EN UN VOLUMEN CON CIENTOS DE ARTICULOS.**

**SOLICITALO POR CARTA A : HOBBIES GUINEA,  
BASAGOITI, 64. 48990 - ALGORTA, VIZCAYA.  
ADJUNTANDO 200 PTS EN SELLOS DE CORREOS  
PARA GASTOS DE ENVIO.**

**SERVICIO DE VENTA CONTRAREEMBOLSO  
A TODA ESPAÑA.**

