



Relatos

366

131

# PALOS DE CIEGO

Corre el año 1835 D.C. y Yen Tsui, decimocuarto señor de la Yacuza en el antiguo Japón, manda traer a todos sus prisioneros al bosque de Bakuto.

Sus hombres han vendado los ojos de los prisioneros y les han atado una mano a la espalda con diez nudos marineros. Cuando todos estáis callados, asustados y algo nerviosos empieza su discurso.

Yen Tsui\_ Soy el dueño de vuestros destinos. Si no me sirvieseis no dudaría en asesinaros a todos y nadie vendría en vuestra ayuda. Sin embargo, también soy generoso, y como cada año organizo los Palos de Ciego.

Una de vuestras manos está atada y bien atada a vuestra espalda y vuestros ojos están tapados por una tela que no se despegará pues ha sido calentada con paños untados en aceite hirviendo.

En un lado de este antiguo bosque encontraréis un río caudaloso, mientras que en el otro flanco del bosque se encuentra un camino que lleva a un poblado de gentiles y acogedores campesinos.

SI conseguís llegar hasta allí seréis libres.

Te sientes nervioso, muy nervioso. La tela que cubre tu cara está muy caliente y el olor a macilento es insoportable.

Tu brazo derecho, atado, se ha dormido y el dolor te provoca miedo.

El relinchar de los caballos y el ruido de un carro alejándose en la distancia te alivia un poco.

¿ Serás capaz de sobrevivir ?

Pasa a 0

**0**

Entre empujones, la muchedumbre te tambalea y finalmente caes al suelo. Los sonidos de pasos parecen no acabarse, sin embargo finalmente se alejan y te quedas solo, tendido en el suelo.

Si eliges quedarte en el suelo, pasa a 0.1

Si eliges levantarte pasa a 0.2

Si eliges relajarte y cerrar los ojos pasa a 0.3

**0.1**

Mientras sigues en el suelo, un débil sonido de pasos parece despertar en la distancia. Son pasos tenues, quién anda por ahí también está algo nervioso.

Si eliges esperar tendido en el suelo, pasa a 0.5

Si eliges quedarte en el suelo pasa a 0.6

Si eliges susurrar algo pasa a 0.7

**0.2**

Mientras caminas tus pensamientos se van perdiendo por el bosque. Alguien más parece haberlos encontrado pues una voz te enfrenta vigorosa.

i No des un paso más o te mataré a palos!

Si eliges enfrentarte a tu adversario pasa a 0.15

Si eliges entablar conversación pasa a 0.16

Si eliges susurrar algo pasa a 0.17

**0.3**

Lentamente tus párpados perciben luz otra vez. Ahora tu visión es más tenue que antes. "Está anocheciendo" piensas.

Tus pensamientos se ven interrumpidos por unos pasos que se acercan y su sonido aumenta a cada instante.

Si eliges seguir caminando pasa a 0.10

Si eliges esperar a quién se acerca pasa a 0.12

**0.4**

Tras varios meses los hombres de la Yen Tsui te encuentran y te asesinan durante la noche en uno de los más oscuros rincones de la aldea.

ii Este camino te sacó del bosque pero no te salvó de los asesinos !!

**0.5**

Una mano te agarra tu brazo y te levanta acogedoramente mientras te saluda:

"hola hermano, ¿ compartirás tu camino con un antiguo monje perseguido y encarcelado por la yacuja ?"

Si eliges ayudar al monje pasa a 0.20

Si eliges seguir tu camino en solitario pasa a 0.21

### **0.6**

Permaneces en el suelo aunque ya no se escucha paso alguno. Ya que estás decides averiguar el terreno sobre el que te encuentras. Sobre el camino encuentras unas grandes marcas en el suelo.

Si decides seguir las marcas pasa a 0.31

Si decides seguir tu camino paso a 0.5

### **0.7**

“Hola” balbuceas. Tu débil quejido encuentra una rápida respuesta. “No puedo verte” susurra una voz ronca pero acogedora que te ayuda a levantarte.

“¿ Qué hacemos ahora? ¿Tienes alguna idea ?”

“Recuerdo que en una parte del bosque se encontraba el río y en la otra un camino hacia el poblado, pero no sé donde estamos” susurras ahora más confiado.

Si eliges caminar en busca del río pasa a 0.8

Si eliges caminar hacia el sendero pasa a 0.9

Si eliges adentrarte en el bosque pasa a 0.10

### **0.8**

Poco a poco y con suma cautela avanzas hacia los lindes del bosque en busca del río. Una vez tus pies descalzos comienzan a caminar sobre piedra y gravilla y no sobre hojarasca entiendes que ya has abandonado el bosque.

Pasa a 0.14

### **0.9**

Tras largo rato de marcha el tardío sol azota tú rostro. El bosque, con sus ramas y arbustos se ha acabado.

Si eliges gritar de alegría pasa a 0.22

Si eliges caminar con cuidado pasa a 0.23

### **0.10**

Tus torpes pasos encuentran una espesa oposición. Ramas, arbustos y hojarasca te delatan a cada paso que das sin embargo en tu esforzado camino encuentras una gran rama de árbol.

Tras un largo rato de marcha tu fatigado cuerpo aminora el ritmo y te apetece parar a descansar.

Si eliges descansar pasa a 0.11. Si eliges continuar la marcha pasa a 0.12

**0.11**

Tus cansados músculos no tardan en relajarse y enseguida tus ronquidos en coro ponen alerta hasta a los pájaros de la otra parte del gran bosque.

Un brusco sonido de palos que se agitan sobre tu cuerpo te despierta precipitadamente. Los palos de ciego acaban con tu consciencia y tu vida.

ii Éste camino no te sacará del bosque !!

**0.12**

Cada paso que das es más lento que el anterior. El agotamiento esta cercano y tus pensamientos son cada vez más y más negativos.

Una voz ronca y firme te hace parar en seco "Compañero, soy uno de vosotros, sé cómo salir de aquí"

Si eliges hacerle caso en busca de la salida pasa a 0.13

Si eliges seguir vuestro camino pasa a 0.14

**0.13**

Tras un largo rato de marcha en el que casi no puedes pensar el ritmo de los pasos ha cambiado. Es apenas perceptible, pero crees que no es el mismo.

Éste es tu último pensamiento mientras caes por un estrecho acantilado que da con tus huesos entre un montón de piedras.

En tu caída escuchas las carcajadas del asesino de la yakuza que te engañó.

ii Éste camino no te sacará del bosque !!

**0.14**

Escuchas voces a lo lejos. Parece haber mucha gente y que ésta esté muy cabreada.

Al principio notas cómo el aire parece rozarte el rostro. Luego el aire te hace daño. Finalmente caes en la cuenta que son rocas lo que te están tirando.

Mueres apaleado.

ii Este camino no te sacará del bosque !!

**0.15**

Tus manos apenas pueden frenar las acometidas feroces del prisionero armado con un palo.

Si los segundos de tu reloj son pares o sacas entre 1 y 3 tirando un dado de seis pasa a 0.18

Si los segundos de tu reloj son impares o sacas entre 4 y 6 tirando un dado de seis pasa a 0.19

**0.16**

“ ¿ No puedes verme tampoco, verdad, sólo oírme ?”

“No, no puedo verte” susurras sorprendido.

“Pensé que eras uno de esos matones de la yacuzza” se excusa él.

Si sigues hablando con él pasa a 0.28

Si decides terminar la conversación y seguir tu camino pasa a 0.10

**0.17**

Tu adversario no se da cuenta de tu débil susurro, sin embargo un rabioso jabalí oculto en los arbustos sí lo hace.

Su mala baba hace que se lance contra tí sin remedio y acabe con tu débil existencia.

ii Este jabalí no te sacará del bosque !

**0.18**

Tus brazos consiguen agarrar el palo del ciego. Con su arma consigues aplastar a tu oponente y el sonido de su cuerpo contra el suelo te hace sonreír tras la victoria.

Pasa a 0.14

**0.19**

Los palos del ciego aplastan al prisionero y tu cuerpo es incapaz de asimilar tantos y tales golpes.

ii Este camino no te sacará del bosque !!

**0.20**

Tu cuerpo cansado, reacciona a las ordenes de tu mente, también cansada. Haces caso al monje e intentáis trepar a lo alto del árbol para caminar sobre las ramas y así llegar a los lindes del bosque.

Saltando entre las ramas con un palo a modo de pértiga tu cuerpo cae entre la hojarasca dónde descansará durante bastante tiempo.

ii Éste camino no te sacará del bosque !!

**0.21**

Cansado y hambriento tu estómago no para de enviarte señales. Tras un rato de marcha hueles un magnífico muslo de carne.

Si eliges ir hacia el muslo pasa a 0.26

Si eliges seguir tu hambriento camino pasa a 0.6

**0.22**

Corriendo, gritando y brincando tus pies descalzos se hunden en el agua.

Si tus calcetines son de color blanco pasa a 0.30

Si tus calcetines NO son de color blanco pasa a 0.29

**0.23**

Tus pies descalzos comienzan a notar humedad, poco al principio pero más una vez se va alejando del bosque.

ii Estás en el río !!

Si a tu alrededor hay una lámpara encendida pasa a 0.24

Si a tu alrededor hay una lámpara pero no está encendida pasa a 0.2

**0.24**

ii Increíble tu suerte !! A pocos pasos de la orilla del río encuentras una barca que te sacará de allí. Tras un rato de marcha por el río comienzas a oír voces.

Si tirando una moneda obtienes CARA o tirando un dado de seis obtienes entre 1 y 3 pasa a 0.25

Si obtienes CRUZ o entre 4 y 6 en un dado de seis pasa a 0.27

**0.25**

Las voces de la milicia del poblado han divisado tu bote y te rescatan. Te lavan, secan y visten. Tras escuchar tu relato te permiten quedarte en el poblado.

Si te quedas en el poblado pasa a 0.4. Si te vas del poblado pasa a 0.31

**0.26**

Al llegar a tocar la carne tu cuerpo se eleva varios metros sobre el suelo en breves instantes. La trampa para jabalíes de los cazadores funciona perfectamente.

ii Este camino no te sacará del bosque, te devolverá con el señor de la yacuzza !!

**0.27**

Las voces de los matones de la yacuja te dejan pálido. Los recuerdos de los gritos mientras te apaleaban no te dejan descansar en paz ya en el otro mundo.

ii Este camino te sacó del bosque pero te mató en el río !!

**0.28**

“Escucha, ¿recuerdas cuándo se fueron ? Antes de que todos echaran a correr” te cuenta él.

“Sí” respondes convencido.

“Se fueron en un carro. Se dirigían al poblado a por provisiones. Soy el mozo de la cocina y sé que les hacía falta y tenían que ir. Solo tenemos que seguir las rodaduras del carro”

Rastreando las marcas logras encontrar el rastro del carro y finalmente llegar al poblado.

Pasa a 0.31

**0.29**

Ya que no sabes nadar tu cuerpo se va hundiendo lentamente.

ii Éste camino no te sacará del bosque !!

**0.30**

Pasa a 0.23

**0.31**

Llegas, por fin, al poblado, pero no te detienes mucho, solo el tiempo justo para hacer algo de dinero y marcharte de allí en busca de un futuro mejor fuera de la influencia de la yacuja.