

Tres Flores Me Llevaré

Por Daniel Lorente

Ambientación

El valle de Ablaneda está en algún punto olvidado del norte de la España medieval. Allí, entre enormes montañas donde se guarecen ogros, sierpes y otros monstruos, lindando el antiquísimo bosque donde los hechiceros se ocultan de los ojos mundanos, y donde el rey y la reina de los elfos mantienen entre ellos su particular guerra, las gentes de Ablaneda luchan por prosperar. A fin de favorecer tal tarea, el alcalde de Yerbosera, la capital, hace años creó la Ronda: un cuerpo encargado de patrullar caminos, limpiar sendas, repartir el correo, escoltar caravanas y lo que se tercié en los peligrosos caminos del valle. El problema es que son tantos los peligros que nadie quería ser rondero, así que el alcalde tomó una decisión: dar la opción a los condenados a que paguen su pena sirviendo a la Ronda.

Características especiales de los personajes

Los personajes son todos criminales que escogieron la Ronda antes que la horca. Ahora intentan sobrevivir lo suficiente como para terminar de pagar por sus delitos antes de terminar en la barriga de una sierpe.

La aventura

Antecedentes:

La aldea de Becerril es una pequeña aldea en la que siete familias viven del campo, el ganado y de vender mercancía en el mercado de Yerbosera. Allí viven Eleuterio, su mujer Iginia y las tres hijas de ambos: Rosa, Gardenia y Margarita. Y a cada cual más fea. Eleuterio ve cómo pasan los años y ningún mozo pretende a sus hijas, y poco a poco se desespera.

A las afueras de Becerril vive también la vieja Urraca, una curandera con un don sin igual

para tratar las dolencias pero tanto o más fea que las hijas de Eleuterio y la cual, por cierto, fue la partera que asistió al alumbramiento de las tres mozas. Eleuterio cree que Urraca le “contagió” la fealdad a sus hijas al traerlas al mundo. La enemistad entre ambos siempre fue patente.

También está Colás, el hijo de Sancho el ovejero. Se perdió hará un par de días buscando leña y jamás se le volvió a ver; sólo se encontró su capucha enganchada en arbusto cerca de la cabaña de Urraca. Ésto fue suficiente para que el odio de Eleuterio rebosase: juró y perjuró haberla visto meter al niño en un saco y llevarlo a su cabaña; estaba claro que Urraca siempre había sido una bruja y que Colás había sido víctima de un sacrificio al maligno. La pobre Urraca no tardó en terminar condenada a la soga.

Ahora:

Es una fría mañana de finales de otoño y los ronderos asisten al ahorcamiento público de la anciana Urraca en la plaza de Yerbosera. Sin embargo la curandera tendrá la última palabra:

“Escuchad bien mis palabras antes de irme al infierno: tres flores me llevaré antes que llegue en invierno”.

Y el verdugo acciona la palanca y Urraca baila por última vez.

La Ronda tiene como encargo cumplir la última voluntad de Urraca: ser enterrada en el patio trasero de su cabaña junto al cobertizo. Total, que los ronderos cargarán al cadáver de Urraca y unas palas en un carromato tirado por una mula, y carretera y manta.

Eventos:

- A mitad de camino saldrán al paso dos ogros, y es necesario para la trama que al menos uno de ellos se lleve el cadáver. Están buscando provisiones para el invierno y no harán ascos a la carne muerta. Un rondero dedicado iría tras los ogros a recuperar el cadáver. Uno listo ensuciaría de tierra las palas, buscaría refugio donde hacer una fogata, y volvería con cara de haber cumplido su cometido.

- Esa misma noche, en casa de Eleuterio, una bandada de pájaros negros irrumpe

haciendo añicos las ventanas y cosiendo a picotazos a una de las hijas hasta matarla. Entre el caos los pájaros parecen graznar: “*tres-flo-res*”. Al día siguiente la Ronda es requerida en Becerril para esclarecer el suceso, y le toca a nuestros ronderos porque “ya conocían el pueblo y a los lugareños”.

- Si nada lo evita, los pájaros volverán noche tras noche hasta matar a las tres hijas de Eleuterio. Romperán ventanas, se colarán por cualquier recoveco y se abrirán camino de cualquier modo para acabar con ellas.

A partir de aquí...

- **Cómo acabar con los pájaros:** lo suyo es que los ronderos pregunten a alguien versado en lo oculto: un sacerdote o un hechicero. Tanto uno como el otro querrá estar presente para realizar su exorcismo particular en la casa de Eleuterio. La única forma será quemando los huesos del cadáver de Urraca mientras se entona un avemaría. Pero claro, está en manos de unos ogros.
- **La cabaña de Urraca:** una pequeña casa de piedra y adobe con tejado de paja. Tras la cabaña hay un cobertizo que una sierpe ha reclamado como refugio y que, por cierto, es la que se ha comido al chaval de Sancho el ovejero. Como son de digestión lenta todavía podrían recuperar el cadáver más o menos intacto de su estómago.
- **Los ogros y el cadáver de Urraca:** los monstruos se refugian en una cueva relativamente cerca de donde les salieron al paso. El suelo de la caverna está lleno de mierda y huesos medio roídos, y tendrán que currárselo para recuperar los de la vieja. En aras de la historia pongamos que recuperan, si no todos, los suficientes. Eso si son lo bastante ingeniosos, claro.