

El corazón del alba

Un relato de Colinot Carduel sobre una alianza de primavera

Esta historia fue concebida como el primer relato de una saga. Adquiere su pleno sentido contada como el inicio de la vida de una alianza de primavera, pero puede narrarse sin problemas como relato dentro de otra saga, con alianzas de cualquier estación (aunque puede perder parte de su sentido como inicio y fin de una historia).

La historia.

Una fresca mañana de primavera, cuando los dedos rosados del alba empiezan a teñir el cielo y a apagar las estrellas, el gruñido de un animal despierta a los habitantes de la torre de su dulce sueño. Una cría de dragón se ha posado en una de las almenas. Gruñe varias veces, mira alrededor y emprende un rápido vuelo hacia el centro del bosque cuando el alba está en su máximo apogeo púrpura, justo antes de que el sol se asome por encima del mar. Hasta dos días más la cría acabará la noche en lo alto de la torre y se perderá en el bosque.

En una gran cueva escondida en el centro del bosque, un dragón adulto hembra yace brutalmente descuartizado. Se le ha arrancado el corazón, uñas, colmillos, cuernos y ojos. La sangre se va secando en las rocas de la cueva, y montones de carne y pieles rodean el macabro espectáculo. La cría del dragón está confundida y asustada. Se pasa el día volando dentro de la cueva, buscando instintivamente una solución. Está muy asustada. Por las noches vuela sobre el bosque y el mar, sin apenas comer, y cuando ve que se acerca el día, con todos sus desconocidos peligros, se posa en el punto más alto del lugar, desde donde puede ver todo el bosque y las llanuras que se extienden más allá, mientras mira, confusa, algún sitio donde ir. Antes de que salga el sol, vuelve a su cueva en el punto más oculto e inaccesible del bosque.

El dragón hembra que yace muerto en la cueva fue cazado y vencido en combate por los miembros de una alianza lejana. Arrancaron las partes que poseían poderes mágicos. Seguidos de una comitiva de carretas y carruajes, los magos, sus compañeros y sus sirvientes emprendieron el viaje de vuelta a casa el día antes que la cría iniciara su huérfana y confusa errancia por las silenciosas noches de primavera.

La pareja del dragón muerto, un gran macho, descenderá hasta su refugio tres días después de la masacre. Una furia incontenible se apoderará de sus violentos instintos al darse cuenta de la

muerte de su pareja. Invadido por la cólera y la venganza, pensando incluso que su cría ha sufrido la misma suerte que su madre, va a salir de lo que hasta ahora había sido su refugio y va a arrasar parte del bosque, casas, campos y algún pueblo con su aliento ígneo y la fuerza de sus garras. El espectáculo de la destroza va a ser apocalíptico: un gran dragón rabioso va a retorcerse por los cielos en un doloroso y alterado vuelo, incendiándolo todo con sus caóticas llamaradas. Arrancará árboles y casas con vuelos picados, alimentará las llamas del fuego con el batir de sus alas enormes y aplastará casas y hombres. La gente que vea la bestia va a creer que es la segunda venida de Cristo y va a arrepentirse de sus pecados. Habrá muertos, campos calcinados y casas aplastadas. Con el ocaso del día y la tranquilidad de la noche el macho va a volar por encima de las nubes y bajará a sobre el mar. Calmado ya y satisfechos sus instintos vengativos, se va a encontrar con su descendiente y van a emprender juntos un viaje para encontrar un nuevo nido en tierras que no huelan a muerte.

Puede que alguien de los alrededores de la alianza asocie la gran desgracia de la venida del dragón con los nuevos y misteriosos habitantes de la colina. Puede que alguien dotado de facilidades oratorias convenza a los campesinos de la implicación de los magos en la ira del dragón. El clero puede ponerse en contra de la nueva alianza. Todos pueden acusar a la alianza, incluso perseguirla y destrozarla. Y alguien de la alianza puede pensar que habrá llegado la hora de hacer justicia.

Licencias narrativas

El principal propósito de esta historia es lograr un ambiente de tensión, miedo y sorpresa. Para ello, el narrador debe amoldar la historia aquí escrita al desarrollo de la partida. Algunas notas de interés para lograr este objetivo son:

Ha de ser posible de algún modo llegar a la cueva del dragón. Si los jugadores no son capaces de encontrarla por su cuenta, ya sea porque tienen mala suerte o no son lo suficientemente hábiles, quizás alguien de un pueblo cercano pueda hacerlo. Un pastor, un cazador o un chico curioso pueden conocer la gran cueva, aunque a lo mejor no sepan que allí habitan dragones. Tampoco tiene que ser fácil: cuando la cría emprende su vuelo hacia el bosque, al despuntar el alba, es difícil seguir su pista. Con lograr ver la zona donde se dirige, se puede encontrar una gran cueva si se exploran los alrededores. Si encuentran la cueva y la ignoran (aunque sería difícil, pues es un sitio impresionante) podrían escuchar el gruñido del dragón que proviene del interior.

Es conveniente un encuentro más o menos casual de los personajes con los miembros de la alianza lejana, quienes marchan a su país con los órganos del dragón cargados en una carreta. La alianza extranjera debe llamar la atención, por su aspecto y por su acento. Debe tener un símbolo que la identifique (como un estandarte con una luna llena sobre un fuego de campo). Se puede entablar una conversación y los personajes pueden deducir que hay magos de la orden de Hermes entre ellos (en principio no tienen porque saber que se trata de una alianza). Ten en cuenta que a la alianza extranjera no le interesa que una alianza local sepa quienes son, pues el tribunal podría acusarlos de ocasionar algún conflicto. Tampoco les conviene que vean el contenido de las carretas. Además, si los jugadores no saben donde se encuentra la alianza ni quienes son, la saga gana en misterio y en interés.

El dragón macho debe llegar en el momento justo. La situación más interesante sería que llegase a la cueva cuando los personajes la están explorando. Si se enfrentan a un dragón adulto encolerizado seguramente van a morir, pero si se esconden y el dragón no les descubre, entonces se produce la tensión. Pueden contemplar una escena escalofriante desde sus posiciones: la cueva tiembla con los profundos y espantosos gruñidos de rabia; llamaradas de fuego iluminan la sala y la piel bermeja del macho encima de la hembra descuartizada; sus ojos parecen moverse y buscar algo en la cueva, las garras cavan el suelo y lanzan enormes rocas que se estrellan contra las paredes. Para más agonía todavía, algún jugador debe sentirse en peligro de muerte inmediata: el dragón parece haberle descubierto y se acerca hacia su escondite. Lanza llamas contra él y mira fijamente el sitio donde se oculta. Cuando veas que el personaje sufre terror, haz marchar al dragón hacia el exterior para que empiece la destrucción del territorio. Con una tirada fácil de conocimiento de los dragones se puede saber que el espécimen no habla, es poco inteligente y que actúa bajo la intuición, con lo que se puede evitar que algún personaje quiera iniciar una conversación con el dragón para calmarlo y explicar lo sucedido.

Los personajes contemplarán la magnitud de la destrucción: cuando parezca que el dragón y la cría se han ido, parte del bosque estará incendiado por varios puntos y el caos reinará en el territorio. Alguien puede llamar a la puerta de la alianza pidiendo ayuda y refugio después de haber perdido a su familia. Cuando llegue la noche, una tormenta puede extinguir las llamas. No tiene que ser una noche tranquila, pues entre relámpagos y el estrépito de los truenos, el dragón puede regresar.

Simbología

El pequeño dragón acaba de perder a su madre. Los fundadores de la alianza acaban de dejar a sus maestros. Los dos empiezan una nueva vida lejos de sus protectores.

Tanto la cría como la alianza están débiles y desorientados delante un mundo enorme que los supera. Pueden madurar al mismo tiempo. Éste debe ser un auténtico leit-motif para la saga: en la gloria del verano y momento cumbre de la historia el dragón es grande, seguro y fuerte. La experiencia y el olvido del invierno debe verse reflejado en el ocaso de la vida del dragón. Sería hermoso para la saga que, a modo de conclusión, los últimos miembros de la alianza muriesen junto al viejo dragón. De todas maneras, sería conveniente conseguir forjar algún lazo de unión o amistad entre el dragón y la alianza: si no es durante este relato puede ser en otros.

La saga empieza con el alba y termina con el crepúsculo: los viejos miembros de la alianza pueden recordar, a través de la memoria o de las historias escritas, que en uno de los primeros días de la fundación de la alianza un pequeño dragón se posó en las almenas de la torre durante un alba de primavera.

Palabras del autor

Esta historia carece de fichas de personajes no jugadores, tiradas, mapas, etc. porque creo que no son necesarios. Los miembros de la alianza que mata al dragón pueden ser unas quince personas entre magos, compañeros y grogs, y puedes utilizar las fichas del libro si hiciera falta. El dragón puedes crearlo tú o utilizar uno del libro u otros suplementos. Los contornos, el bosque, las descripciones y los habitantes dependen de vuestras alianzas.

Por mi parte, esto es todo. Ya tendréis noticias cuando termine de escribir los tres relatos que faltan para cerrar esta modesta saga. Espero que os guste y que gocéis de buenas partidas.

Colinot Carduel

amfortas@geocities.com