



LA BOINA DEL DIABLO

FRAN KANE



+18



Texto original: Fran Kane.

Ilustración de portada: Ernesto Chan.

Editor: Francisco Javier.



This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

"Contra la amenaza de los Foriatus solo cabe dos cosas: vara y plomo"
Jovellanos

Foriatus: Nombre aplicado por Alfonso I a los Extranjeros, los Exteriores, los Ajenos o los Extraños. Dicese de los entes no pertenecientes a nuestro mundo y a la esfera del hombre.

Eran tres hombres negros. Negras sus camisas mo-
jadas por el orbayu, negros los caballos que la caleya
(camino abierto por el ganado) hollaban, negra la mi-
rada bajo sus fieltros y negros los hierros que pendían
de sus cintos. Pistolas curiosas estas. Astras Campo
Giro de buena factura, de las que la madera de la cula-
ta está oscurecida por pasar más tiempo en la mano
que en el cuero y en las que se ve estampado el escudo
de armas de la fábrica de Oviedo.

A su espalda la guerra, que aún quema sus últi-
mos rescoldos y aviva fuegos. Frente a ellos la cale-
ya eterna y la promesa de Pena.

Sus nombres son concisos, como el corte de su
fachada. Torvo, por su mirada entrecerrada, Lima
es el que tiene más costillas que carne encima y
Mallau, el que no para de toser protegido por un
pañuelo de fina tela blanca.

En el bosque solo se escucha el sonido de los cas-
cos en el barro húmedo, el rodar de los orizius de
las castañas al caer del árbol y el piar de los gorri-
ones, los cuales parecen preceder a los jinetes como
el sonar de una trompeta. Esta cadencia poco a poco
es tapada por voces iracundas, llenas de furia y
mentamientos sobre la que sobresale la de un hom-
bre «¡Cagunlaputaoros señor cura, abra la puerta y
tire a ese castrón afuera para que le saquemos la
verdad a hosties! ¡siga protegiéndolo y a usted no lo
salva ni el respeto!» Finalmente el camino se abre y
da a una pequeña explanada de tierra, cubierta por
una patina de doradas hojas de castaño y sobre la
que se aposenta un baja iglesia de piedra. Los go-
rriones descienden buscando restos entre la hojaras-
ca de alguna boda, ajenos al grupo de gente que se
ha reunido en torno a la recia puerta del templo.

Es una pequeña turba, de madreña calzada, cuer-
da por cinto y boina calada, cuyos puños nada ha-
lagüeño presagian. Son unos quince, dos de ellos
incluso llevan una escopeta de caza y el resto palos
o fesorias, aunque una buena tirada de Notar permi-
tirá ver que los que más gritan son cinco, los cuales
se encuentran aporreando la puerta y el resto parece
que está aquí más por la gresca y el que dirán. El
que más grita es un hombre bajo, de ceja en puente
de tan crispada que tiene la cara, que golpea la
puerta con la culata de su escopeta mientras es apo-
yado por varios más, los cuales se antojan familia
cercana mientras que el resto son vecinos. «¡Deje
salir de debajo las faldas de la virgen al forión y que

nos diga que ha fecho con la mi fia! ¡señor cura,
que sino sus manos tendrán sangre de la mi Xana!»
De tantos golpes la escopeta se dispara, espantando
gorriones y dejando momentáneamente en silencio
al grupo de asaltantes. Pausa que viene que ni pinta-
da para que los PJS metan cuchara y se interesen
sobre lo que ocurre.

Uno de los asaltantes con fesoria parecerá estar
agradecido por tener una excusa de separarse del gru-
po y les contará que los de las voces y golpes son los
Ataulfos, una familia de ganaderos del lugar. El que
más grita es el padre, el cual viene acompañado por
hijos, hermano y sobrinos, y reclaman al hijo del far-
macéutico sobre Xana, la hija menor de Atilano, el
cual es el que está recargando la escopeta. La cosa vie-
ne de la folixa (fiesta) de ayer, que es costumbre del
pueblo celebrar en el prao (prado) de la ermita el día
antes de San Xuan (que cae hoy precisamente) El caso
es que todo el pueblo sabe que el Tino, el hijo del far-
macéutico, anda detrás de las faldas de Xana, cosa del
agrado de ambos padres debido a que uno es un india-
no que volvió de las americas con algo más que un
traje blanco y una maleta y el otro tiene vaques (vacas)
y buenos praos. El caso es que desde anoche que la
moza no aparece y el Tino tampoco pasó por casa, con
lo que Atilano ya se temía que todo acabaría en el altar
a punta navaja y un proyecto de hijo a bautizar.

El caso es que al chaval lo vieron solo unos güa-
jes (niños) por monte todo demacrao y las ropas de
fiesta rasgadas, que no es por pensar mal pero eso
nada bueno presagiaba. Tino se refugió en la iglesia
y el señor cura se niega a abrir la puerta temiendo
que al chaval lo escalabren o algo peor.

¿La moza? Pues era... perdón casi mejor habla-
mos en presente y no nos pongamos en lo peor...
si... Xana es la moza por la que todo chaval bebe
los vientos, la que se disputan en los bailes y la pri-
mera en formar el círculo de la danza prima. Ella es
lo suficientemente joven como para dejarse corte-
jar, dar esperanzas a todos y rechazarlos por igual,
pues es moza famosa ya que la sidra sabe mejor
cuando ella la escancia y no tiene igual a la hora de
mover los pies y tocar las castañuelas.

«¡Abra o adelantamos San Xuan y esta noche hay
dos fogueras, una la de la plaza y otra la de la igle-
sia!» Parece que Atilano ha conseguido reavivar los
fueros de la turba, la cual ha comenzado de nuevo a
gritar y golpear la puerta. Justo a tiempo para que

haga acto de aparición la pareja de la Guardia Civil, con capote echado y carabina presta, acompañados por el farmacéutico y un hombre de anchas espaldas que parece de fuera por las trazas y que se hace llamar Alcazar. Este último solo estará si el DJ ha tenido suerte y ha conseguido reunir a cuatro personas a la mesa, además que no será necesario explicarle nada debido a que ya está al tanto de lo de todo lo concerniente a Xana y Tino.

El pueblo debe de ser habitualmente tranquilo ya que los guardias tienen los dedos más negros por la hiladura que por la grasa del gatillo y se les ve un tanto descolocados. El farmacéutico en cambio está más blanco que su bata, mientras que el otro que los acompaña parece más interesado que intranquilo.

Los Ataulfos dejan de molestar la puerta el tiempo justo para lanzarse contra el padre de Tino, haciendo oídos sordos de las voces de los guardias, uno de los cuales llega a disparar al aire, pero los ánimos ya están tan caldeados que nadie parece oírlo, lo cual le puede dar una entrada a los PJS para que saquen a relucir sus mañas. Y ya pueden ser muchas, pues uno de los Ataulfo ha sisado un cartucho de la mina y le ha salido la vena sindicalista y dinamitera, pues piensa aprovechar la confusión para volar las puertas de la iglesia, cosa que habían convenido de no hacer por si esto podía arreglarse sin sangre. El problema es que el tumulto es mucho y si hay explosión esta puede enganchar a más de uno debido a la metralla, con lo que es una buena oportunidad de que los personajes se luzcan ya que ellos son los únicos que lo han visto, si sacan una tirada de Notar obviamente.

Ya sea deteniendo al desaprensivo, a tiros o que finalmente las puertas revienten, esto hará que una ola de culpabilidad recorra la turba y se calme momentáneamente, atendiéndose a razones. Momento propicio para que el cura escuche ruegos y buenas palabras, a través de la puerta o el hueco de esta parece animar al cura a salir finalmente afuera, el cual es un paxarón (pajarón) negro e imponente, que aunque ya peina canas parece que se dedicó a cortar leña en el seminario mas que a leer libros. Detrás de el asoma un muchacho temeroso, con traje de fiesta desastrado y rostro enrojecido por las lagrimas secas, la vergüenza y el miedo. Don Amando, pues así se llama el sacerdote, aprovecha la pausa para meter algo de entendimiento a las gentes y que atiendan a razones, pues el chaval le

ha explicado lo ocurrido y quiere que el resto también lo escuche, suene como suene, pues el muchacho se ha ocultado debido a que su historia es un tanto increíble. Así Tino explicará que el no le ha tocado un pelo a Xana y que solo la llevó a la vereda del río para poder cortejarla lejos del ruido de la fiesta. La chica se mostró casta y zalamera, pareciendo más divertida e interesada en los ruidos del bosque que en los avances del muchacho y andaba todo el rato como sonriendo para sí, lo cual en cierta manera animaba a Tino.

Después de un tiempo de arrumacos, «de que sí» y de «que nos», apagado ya el ruido de la folixa decidieron volver por el camino, procurando dar un desvío por la espesura para evitar las habladurías. El caso es que el paseo se hizo más largo de lo normal debido a lo oscuro de la noche y a que debieron perderse, puesto que Tino no paraba de encontrarse caleyas y muros de prao que no reconocía. Finalmente, después de mucho deambular y con la ropa húmeda por el orbayu (lluvia fina) se toparon con un burro blanco con un pelaje precioso, sin marca ni señal de brida ni arreos, así que Tino sacó la vena galante y ofreció a Xana subir al jumento para que descansase los pies y a él se le diese oportunidad de tocar carne ayudando a la moza montar.

El caso, es que al poco el animal se puso a dos patas y rompiendo a reír dijo con voz cavernosa «Ja, engañete como el maizón (tonto) que eres, pues el corazón de esta moza mio es y en los rabos de otras boinas ella prefiere pacer antes que en esa panoya (mazorca) que aún no ha nacido.» Seguidamente metió un salto inmenso y se perdió por entre los castaños.

Tino en un principio se quedó estupefacto y se tomó la cosa a broma pensando que era una de las travesuras de Xana, así que se puso a seguirlos, pero aunque alguna vez llegó a ver entre las hojas al burro y la moza, no pudo en ningún momento alcanzarlos ya que no paraba en enredarse en zarzas y ortigas que parecían salir de la nada. En cierto momento que pensaba que estaba a punto de tocar las corvas del jumento descubrió que el cinto de su calzón había desaparecido y se estampó de morros encima de un zarzal mientras escuchaba la risa de la chica y el animal alejándose. En ese momento el muchacho se dio cuenta que en esto debía andar metido el Diañu o el Busgosu así que volvió corriendo al pueblo y se ocultó en la iglesia. A la mañana siguiente, con la moza sin aparecer, a Tino

le entró la temblera viendo que los Ataulfo venían con gana de guerra y le confesó todo al señor cura, el cual lo intentó tranquilizar y cerró las puertas a espera que la cosa se tranquilizase.

Si han dejado al chaval acabar y han impedido a Atilano que le parta la boca de una hostia a media historia tachándolo de mentiroso, el cura opinará que lo mejor será buscar a Xana en el bosque, ya que como todos recuerdan la moza tiene fama de traviesa desde muy niña y siempre ha gustado de perderse en el bosque, como aquella vez que cuando tenía diez años robó un par de lecherinas llenas de sidra dulce recién salida y desapareció una noche entre los castaños hasta que la encontraron toda alegre con las mejillas ardiendo de risa.

Si los PJS inquietan sobre esto, Don Amando, que había participado en la búsqueda dice que encontraron a la niña entre las raíces de un árbol, como un angelín. Los del pueblo achacaron la alegría de la mocina a la sidra, pues las lecheras no aparecieron por ninguna parte, aunque el cura dice que o la niña tenía mucho saque o no la había bebido pues tal cantidad de alcohol la habría dejado tiesa. Además que Dios debía de cuidar de ella, pues ni siquiera tenía el pelo enredado y las ropas estaban secas y limpias como si no hubiese pasado la noche entre la espesura. El caso es que ha propuesto buscarla en el bosque, pues esto atemperará un poco los ánimos, dando a la familia algo que hacer mientras ponen al chaval a buen recaudo en el cuartelillo. Así que se forman varios grupos de búsqueda a los que esperamos que se unan los PJS para rellenar la tarde y calmar ese palpito que tienen de que aquí algo malvado y antiguo anda metido. Además que los vecinos se muestran un tanto suspicaces con los nuevos y no van a perder ojo con ellos ya que si Tino se muestra inocente siempre se puede buscar otro chivo expiatorio en alguien de fuera, así que se les asigna un grupo en el que está Don Amando, un guardia civil y un grupo de pueblerinos que llevan escrito en la cara «personajes secundarios».

Cae finalmente la noche y la gente comienza a perder la esperanza, ya que este parece que va a ser un San Xuan de pesar, la hoguera con todo lo viejo no va a arder y nadie va a bailar la danza prima. Ninguno sabe donde buscar realmente, pero si los PJS analizan las palabras del burro o preguntan por el Busgosu o el Diañu a Don Amando se le ocurrirá

algo. Al mencionar el tema de la boina el cura recordará algo sobre una antigua leyenda local, sobre un demonio de la espesura que acecha entre los castaños y protege a los árboles de la mordida del hacha y a los bueyes de ser pinchados por el arriero, normalmente se muestra juguetón y malicioso, pero hay veces que ha llegado a despeñar a gente por el monte o a dejarlos a merced de las bestias. Además que es señor del viento y con el gusto de levantar la falda a las mozas para que estas enseñen los bajos, aunque hay veces que dicen que se muestra mucho más emprendedor... si ustedes me entienden. Suele aparecerse y yacer con las mujeres que tiene algo de bruxa (bruja) o inocentes a las que viola en forma de carnero o de sapo, aunque esto último levante suspicacias sobre las imposibilidades anatómicas.

Una tirada de Astucia a -2 o Conocimiento (Fortis), permitirá ver que parece que en esta zona se combina el mito del Duañu Burlón y el Busgosu transformándolo en una sola entidad, además que al contrario que en el oriente, en el cual el Busgosu es considerado benéfico, aquí es conocido por su variante maliciosa y perversa.

Dicen que el Busgosu asoló hace mucho tiempo estos parajes (dice el cura), robando el hacha a los leñadores o incluso guiando su mano para que se les torciese el golpe y se lesionasen. Era tales su tropelías que se perdieron cientos de cabezas de ganado que huían al bosque al caer sus cercados, mozas desaparecidas que eran encontradas embarazadas... eso cuando aparecían, ríos en los que las truchas se negaban a picar, orizos irrompibles que no soltaban las castañas,... vamos, un auténtico sin dios. Era tal el desaguado que el mismo obispo decidió intervenir y vino a la villa a oficiar una misa para ver si se calmaba un poco la cosa. El Busgosu vio en esto una oportunidad y lanzó un airín que reventó las puertas de la iglesia donde estaba el obispo oficiando, levantando con ello las faldas de todas las monjas y mozas presentes, lo cual hizo al señor obispo decir «hasta aquí hemos llegado». Y ni corto ni perezoso cambió sotana por pana, se calzó boina por bonete y marchó al monte solo, escopeta al hombro, pues el hombre había tenido una vida antes de vestir el negro y repartió alguna que otra hostia no consagrada.

El primer día el Diañu intentó burlar al obispo, apareciendosele en forma de caballo, toro y castrón (macho cabrio), pero el obispo no fue burlado.

El segundo intentó derribarlo con el viento, dejándole caer ramas encima y orizios espinosos, pero el obispo no fue derribado.

El tercero enrevesó caminos y caleyas para perderlo y despeñarlo por argayos (corrimiento de tierra), pero la fe y las madreñas del obispo lo anclaron a tierra.

Finalmente, a la noche del cuarto día, Busgosu y obispo se encontraron en un claro, se miraron e intercambiaron cruces e insultos, bendiciones y mentamientos. Durante tres días más batallaron a brazo partido, con los puños, la fé y cartuchos del 12, hasta que finalmente el Busgosú se cansó e intentó huir. Viéndolo débil el obispo se quitó la boina y le lanzó un ensalmo al Diañu «allí donde esta boina caiga que este Diañu quede encerrado y su orgullo a este rabo quede vinculado. Señor de la hierba y el bosque, que de el queda expulsado y solo el aire será de su agrado.»

Y así expulsó el obispo al Busgosú, atándolo al rabo de su santa boina e impidiendo así que hiciese más tropelías, aunque dicen que algunas veces sale las noches de San Xuan, cuando los ángeles andan despistados y la fronteras entre el otro mundo y el nuestro se hacen delgadas. Tal es la historia que contó el obispo, dos días después de haberse echado al monte para al Busgosu buscar. Si, las cuentas no concuerdan pero una tirada de Astucia a -2 o Conocimiento (Foriatos) permitirá saber que el contacto con estas entidades puede afectar al tejido del espacio tiempo, eso o el obispo se marcó la mejor campaña de marketing desde el «busque, compare y si encuentra algo mejor, comprelo.». El tema de la boina azuza la vena nostálgica de uno de los lugares prescindibles y le hará suspirar por el calor de la foguera que debería de arder esta noche en el pueblo, con las mozas y los mozos bailando alrededor, hasta que el fuego está bajo y los jóvenes cortejan saltando por encima de los rescoldos para impresionar a su amada ¡pero ay de aquel que tenga un traspiés, que las mozas lo cogerán y el rabo de la boina le cortarán como castigo! Una pena que el aldeano sin nombre no pueda esta noche lucirse ante la Emilia, la hija de la molinera, a la cual le tiene echado el ojo desde hace tiempo.

Por cierto, una nota curiosa, durante la búsqueda los grupos se irán abriendo en abanico y perdiéndose entre la espesura, con lo cual los PJS romperán

contacto con el resto de aldeanos y posible ayuda. Si dan voces nadie los escuchará y si los buscan los caminos parecerán cambiados y los castaños más prietos, impidiendo su avance y encarrilando al grupo como las vías de un tren.

El caso es que después de vagar por el bosque, los PJS y su grupo de acompañantes, llegarán por magia de la conveniencia narrativa a un claro. Un claro bastante curioso por cierto, pues en su centro se eleva una pequeña colina de pendiente suave, sobre cuya cúspide se ve una columna de piedra parecida a la que se ve en otros puntos de la región, señalando lugares de culto o funerarios de los antiguos astures. Tiene un grueso que no puede ser abarcado por tres hombres, su altura es de cuatro zancadas largas y su cúspide es plana, teniendo un ancho de dos zancadas largas.

Por si alguien no la ha pillado... si que parece una gran boina con el menhir haciendo de rabo.

La luna está baja y pende inmensa en el cielo, casi como si alguien hubiese tirado de un cordel y la hubiese acercado a tierra. Contra su inmensidad de plata se recorta una figura negra sentada de cuclillas encima de la columna, la cual en un principio se antoja a un sapo gargantuesco agazapado en la peña, pero la oscuridad parece fluir y condensarse momentáneamente en algo peludo y astado de patas cabrunas, un vacío bruno en el cual solo flota como nota de color una amplia sonrisa de blancos dientes.

Recostada contra el frío de la piedra, con los ojos cerrados y retorciéndose seductora con los brazos en alto, hay una delgada muchacha de pechos redondos y puntados por el frío. Su piel blanca perlada de escarcha lanza destellos bajo la luz de la luna y no parece sentir la presencia de los extraños que acaban de perturbar con su presencia su lenta danza. Su ropas yacen dispersas y desechadas y su pelo revuelto, acunado por una suave brisa que solo parece soplar para ella. Una tirada de Notar permitirá ver que tiene las pupilas dilatadas, las mejillas coloradas, y el pelo muestra trazas de haber estado trenzado, pero ahora está revuelto debido a que alguien ha cortado la punta y desecho el nudo.

Si se la intentan llevar pataleará y morderá como una jabata al son de las risotadas de la criatura, negándose categóricamente a ser arrastrada a la

fuerza. Si se la intenta sacar de la loma se verá que la sombra de los árboles del borde parece haberse tornado más amenazante, como si algo acechase protegido por ella. Si aún así reúnen los arrestos para internarse en la espesura con la moza, todo parece conspirar para retrasar su avance, sus pies se hundirán en charcos de barro, las zarzas se le engancharán en partes blandas, el bosque se llenará de ramas bajas que les azotaran el rostro y las bestias les cortarán el paso. Después de darse el placer de una carrera con música dramática ocurrirá lo que ya imaginas, que volverán de nuevo al claro por conveniencia dramática, sucios y desaliñados mientras que ni una hoja pende del pelo de Xana. Serán recibidos con risas del Busgosu, el cual sujetándose teatralmente la panza dirá «¿Pensabais arar un camino por mi bosque? ¿tan poco ha tardado el hombre en olvidar quien gobierna la corteza y guía el fozar del gocho?. ¿Yo, que una vez goberné y aún tengo palabra en estos bosques?. En fin...»

La criatura continuará hablando lo que sigue, hagan lo que hagan. «¿Y bien? ¿Que es lo que tenemos aquí? Tres sin pasado, uno con plata en los nudillos, uno que viste el gris y un paxarón negro guiando perros. Si venís por la dulce Xana poco podéis hacer, pues ella con vosotros no quiere estar y mi sidra prefiere escanciar desde que muy niña me trajo su dorado presente en cantaros de metal. Desde pequeña está prometida, desde la primera vez que se descalzó de la madreña y el bosque pisó con su pie descalzo. Así que algo mío me queréis quitar y eso no lo puedo permitir, pues su alma esta trenzada con la mía y lo que el nudo unió no es bueno separar. Muchas mozas he amado y todas tienen hueco en mi corazón, solo por ellas vuelvo todos estos años, arrastrándome por debajo de la boina que vuestro dios arrojó.

Pero es tiempo de solsticio, es noche de fiesta, de saltar el fuego y de las mozas ganar corazones, mi rabo guerra pide con lo que una cosa os permitiré. Si antes que acabe mi celebración lográis vencerme y de mí esta moza apartar, os la podéis quedar muy a mi pesar pues en el infierno también se pasa frío.»

Aquí hay que hacer un inciso. Todos conocemos a los jugadores y estos suelen tener la costumbre de frenar los soliloquios ejercitando el gatillo o empleando la violencia. En este caso hay que decir que el Busgosu está un tanto inaccesible por ahora y re-

cibirá las perdigonadas como si fuese orbayu, limitándose simplemente a sonreír y esperar de forma paciente a que los PJS se cansen.

Lo que sigue es un combate orquestado, en el que se te dará una estrofa y se te describirá lo que sucede. Saca cartas de iniciativa de forma normal, siendo el turno del ser cuando recite la estrofa y aplique el efecto, gustando de ir siguiendo la coreografía marcada. Esperemos que los PJS tenga a bien adaptarse a ella y elucubrar como vencerlo.

En lo que te voy a contar aparecen una serie de conceptos que deberías de tener claros. En cierto momento aparecerán una serie de menhires que rodean al central, lo cual creará dos zonas diferenciadas de combate y algunos ataques y eventos ocurren en una o en otra. Cuando me refiero al círculo exterior es el área comprendida entre el círculo de menhires y el borde de la «boina», en cambio el círculo interior será el que se encuentra entre el círculo de menhires y el central.

Esto es una recomendación si quieres que ese personaje acabe interviniendo en el combate final, pero también puedes tomar otra vía. Déjales que se lleven a la moza si mucho insisten, la cual sonriendo como el que algo sabe acompañará sin rechistar a su rescatador, el Diañu no hará nada y empezará a cantar la canción que verás más adelante, la cual resonará apremiante por todo el bosque. Al apagarse el último estribillo, Xana dará un salto en el aire, como si una mano invisible la hubiese agarrado por la caderas y se alejará riendo por los cielos como una estrella fugaz. Nunca volverán a verla.

Y sin más preámbulos, la sombra del Busgosu empezará a fluir y temblar, moviéndose como una serpiente al alzarse. Es una bestia de poderosos músculos y una testa hornada con retorcidos cuernos de cabrón, rasgos afilados como la larga perilla que cuelga de su mentón y dedos finos cual jóvenes ramas. Sobre dos patas cabrunas aposenta su largo rabo, de doble factura, y al cual se pueden ver anudadas una larga ristra de mechones de cabello (quiera aquí entender lo que desee o dicte el pudor de vuestra merced) los cuales cimbrean al son de sus cascos. Repiqueteo que al poco se antoja de castañuelas y que es respondido y aumentado por el eco del bosque cercano.

*Ya sé lo que pasa aquí:
se os hace raro mi grandeza ver
y no sabéis como responder; ¡sois mundiales!
Los humanos por lo que veo nunca cambiaréis.
(repiqueo en crescendo de cascós)*

Coreografía: El tono plateado de la luna se hará más fuerte, devorando todos los colores y tornando la imagen en un cuadro blanco y negro sin sombras. En ese momento la hierba se agitará, azotada por un viento invisible, dándole el aspecto de un crepitante fuego blanco. De los bordes del claro asomarán las cabezas de varias bestias del bosque, el oso, el ciervo, el jabalí y el urogallo corearán lo que ahora sigue haciendo oscilar la testa siguiendo el ritmo del cascabeleo de los cascós. Xana por su parte comenzará a bailar alrededor del menhir tocándolo con la mano izquierda.

*Abrid vuestros ojos, vamos ya;
¡asumidlo! soy el Busgosu de verdad.*

Coreografía: El suelo comienza a temblar, como si un gigante borracho se removiese bajo vuestros pies. Tirada de agilidad para no caer derribado al suelo ya que la colina con forma de boina da la impresión de empezar a girar o tal vez sea el mismo bosque el que está danzando.

En ese momento el menhir central se inclina con un crujido, formando una rampa que podría ser escalada con un Trepar -2

Xana sube corriendo por la cuesta y se une al baile con el Busgosu. El cual la tomará por las manos y juntos iniciarán un desenfundada y a todas luces descocada danza que haría que vuestras madres os tapasen los ojos avergonzadas.

*Admírame bien ¡los cuernos, los cascós,
y las conquistas que realicé!
(dice golpeándose los muslos
mientras su rabo cimbreo)
¡Estáis justo frente a un dios!
(golpeo de pecho con ambas manos)*

Coreografía: Todo aquel jugador que haya dado un respigo o se sobresalte cuando el DJ se golpee el pecho deberá de hacer inmediatamente una tirada de Espíritu o quedará aturdido, pero no recibirán daño por dos estados de aturdimiento.

El DJ pregunta donde se encuentran los PJS exactamente, pues si están alejados del menhir central, corren serio peligro.

De pronto, a unos cuatro metros del menhir donde está el Busgosu se abre la tierra y surgen otras cinco columnas de piedra, las cuales forman un pentágono. La hierba y la humedad de la noche saltará al aire y el color plateado de la luna crea la ilusión de ser los chispazos de los rescoldos de una hoguera. Para darle dramatismo a la escena los lugareños sin nombre salen despedidos gritando por el aire y con un doloroso crujido de ramas saldrán de escena perdiéndose entre la espesura.

Los PJS que hayan declarado que se encuentran alejados del centro o estén caídos deberán de realizar una tirada de Espíritu a ver si tienen la mala suerte de estar encima del lugar donde sale un nuevo menhir. Si fallan tienen tres segundos (contados muy rápido por el DJ) para decidir que hacen inmediatamente, se les permite una tirada de Fuerza o Agilidad si intentan agarrarse al menhir o saltar a un lado, si fallan saldrán despedidos como un resorte, quedando en el aire para el siguiente turno.

Trepar por uno de estos nuevos menhires y los siguientes que aparecerán, exigirá una tirada de Trepar simple debido a que su superficie es muy irregular. En cambio si se desea saltar de uno a otro la tirada exigirá Agilidad -2.

*¿Qué puedo más que decir?
Solo «de nada»
por la folixa, la sidra y la castaña.
No hay de qué, está bien, de nada;
soy sólo el tipo que a pecar os enseñó.*

El Busgosu, tomando a una alegre Xana por la cintura, pegará un salto inmenso y se posará en uno de los menhires del borde que acaban de aparecer, donde proseguirá su baile.

Los PJS que estén en el aire deberán de tirar un d6 para ver donde caen siguiendo la siguiente tabla.

- 1- Caerán en tierra dentro del círculo interior, afortunadamente la tierra es blanda y solo sufren 2d6 de daño.
- 2- Caerán en el círculo exterior, sobre la hierba mojada y sufriendo 2d6 de daño.
- 3- Descenderán justo a la derecha del menhir del

que salieron despedidos. El daño del impacto será de 2d6 de daño.

4- Se precipitarán a la izquierda del menhir que los impulsó. El daño del impacto será 2d6 de daño.

5- Caerá sobre el mismo menhir que lo lanzó por los aires. Obviamente está mas duro que la hierba, así que sufrirá 3d6 de daño.

6- Realizará un picado sobre otro menhir del círculo, siendo su diana determinada al azar. El DJ lanza un nuevo d6, siendo el uno el menhir central y el dos la cúspide del pentágono, seguidamente decidirá el lugar del impacto contando hacia la derecha a partir de la cúspide. De los 3d6 de daño no les libra nadie.

Si aterrizan donde se encuentra el Busgosu, este los esquivará para que se estrellen sobre la dura piedra mientras sigue cantando. En la estrofa siguiente les meterá una buena coz para arrojarlos de lo alto al círculo interior, debiendo el PJ de superar una tirada enfrentada de Agilidad o Fuerza para no precipitarse y continuar sobre el Menhir.

¡Hey! (brazos al alto)
¿Quién fue el primero que la sidra escanció
cuando ni esto levantabas?
(pone una mano como midiendo una estatura)
¡El menda! (Esto último se dice más alto
mientras se golpea el pecho con un puño)

Coreografía: Todo aquel jugador que haya dado un respigo o se sobresalte cuando el DJ se golpee el pecho deberá de hacer inmediatamente una tirada de Espíritu o quedará aturdido, pero no recibirán daño por dos estados de aturdimiento.

El Busgosu lanzará a Xana por los aires y esta aterrizará en el menhir opuesto al Diañu, seguidamente la criatura pegará un nuevo salto y caerá en otro menhir adyacente que esté desocupado. En ese momento, la luz de la luna se mitigará ocultada por un nubarrón y empezará a hacer un frío atroz y del cielo caerán gruesos trapos de nieve, que obligará a los PJS a realizar una tirada de Vigor con un +2 o sufrirán un punto de fatiga. La escasez de luz provocará que toda acción que requiera el uso de la vista sufra un -2 a las tiradas.

Cuando el frío llegó,
¿quién piensas que el primer
amagüesto revolvió?
¡Lo tienes delante!

Coreografía: El frío arreciará, todo parecerá congelarse y se requerirá una nueva tirada de Vigor para no sufrir un punto de fatiga. El Busgosu pegará un nuevo salto y caerá en el menhir central si está desocupado o saltará a uno adyacente, extenderá los brazos y abrirá las manos, de las cuales caerá un torrente de castañas recién tostadas que comenzarán a rodar por el suelo. Todo aquel que esté al lado de ese menhir deberá de realizar una tirada de Agilidad +2 o quedará derribado debido al torrente de castañas.

Al caer las castañas la oscuridad que ocultaba la luna se apartará, la hierba volverá a brillar vivaz y el -2 a las tiradas será retirado.

¡Oh! También fui el que la noche alargó
-de nada-
para que con esa moza te diceses un revolcón
El viento también domé
-¡de nada!-
y así la castaña de su erizo saqué.

Coreografía: Al gritar ¡oh! todos los menhires del pentágono que rodea al central se hundirán y surgirán unos nuevos entre los huecos de sus hermanos, formando un nuevo pentágono pero esta vez invertido.

Cada nueva columna, salvo en la que se encuentre el Busgosu, viene coronada por una belleza de cantarina risa, pelo alborotado y más desnuda que la cabeza de un fraile tonsurado. Sus ojos tienen ese brillo especial de aquella que lo ha visto todo y ha disfrutado de ello y todas ellas bailan burlonas siguiendo el son de la música del Diañu. Una tirada de Notar, permitirá ver que a todas ellas comparten una característica en común y es que su pelo, al igual que el de Xana, parece haber estado trenzado pero ahora está alborotado debido a que alguien ha cortado la punta.

Los PJS que hayan declarado que se encontraban al lado de uno de los menhires o estén caídos deberán de realizar una tirada de espíritu a ver si tienen la mala suerte de estar encima del lugar donde sale un nuevo menhir. Si fallan tienen tres segundos (contados muy rápido por el DJ) para decidir que hacen inmediatamente, se les permite una tirada de Fuerza o Agilidad si intentan agarrarse al menhir o saltar a un lado, si fallan saldrán despedidos como un resorte, quedando en el aire para el siguiente turno. Obviamente las mozas permanecen encima de

la estructura como si nada. En ese momento comienza a soplar una cálida brisa que en segundos se transforma en un fuerte viento y expulsará el frío, mientras que Xana y el Busgosu saltan a un menhir adyacente y bailan con la moza que lo ocupe.

Estríbillo:

*¿Qué puedo decir? Salvo «de nada»
por las folixas que te hice correr
para que a gusto pudieses folgar –de nada-. ¡Ja!,
(elevar los brazos al cielo)
pues supongo que esa es mi razón de ser.
¡De nada! De nada.*

Coreografía: El aire soltará las hojas de los árboles y hará rodar las castañas que han quedado desperdigadas por el suelo. Todo aquel que se encuentre dentro del círculo interior de los menhires deberá de realizar una tirada de Agilidad o quedará derribado por un mal resbalón.

Los PJS que estén en el aire deberán de tirar un d6 para ver donde caen.

- 1- Caerán en tierra dentro del círculo interior, entre las castañas y los orizios, afortunadamente la tierra es blanda y solo sufren 2d6 de daño.
- 2- Caerán en el círculo exterior, sobre la hierba mojada y sufriendo 2d6 de daño.
- 3- Descenderán justo a la derecha del menhir del que salieron despedidos. Si hay una moza en la cúspide los agarrará al vuelo y empezarán a tironear juguetonas de ellos para que se unan al baile.
- 4- Se precipitarán a la izquierda del menhir que los impulsó. Si hay una moza en la cúspide los agarrará al vuelo y empezarán a tironear juguetonas de ellos para que se unan al baile.
- 5- Caerá sobre el mismo menhir que lo lanzó por los aires. Si hay una moza en la cúspide los agarrará al vuelo y empezarán a tironear juguetonas de ellos para que se unan al baile.
- 6- Realizará un picado sobre otro menhir del círculo, siendo su diana determinada al azar. El DJ lanza un nuevo d6, siendo el uno el menhir central y el dos la cúspide del pentágono, seguidamente decidirá el lugar del impacto contando hacia la derecha. Si hay una moza en la cúspide los agarrará al vuelo y empezarán a tironear juguetonas de ellos para que se unan al baile.

Si caen donde se encuentra el Busgosu o Xana, estos los cogerá en brazos impidiendo que se estrellen mientras siguen cantando y bailando, pero en la estrofa siguiente los lanzarán de nuevo a lo alto.

Bien, piénsalo un poco...

(dedo índice de la mano derecha a la sien)

*Oye, si cuerda me das, seguir
y seguir puedo aún más;
todo lo puedo explicar sin mucho pensar:
la madreña, la gaita, la siesta...
fue solo yo que andaba de fiesta.*

Coreografía: Nuevo salto del Busgosu y Xana justo en el momento en el que los menhires que faltaban surgen de nuevo entre los huecos del pentágono, formando así una estrella de diez puntas. El Diañu caerá encima de uno de los menhires nuevos adyacentes que se encuentren desocupados. Estas nuevas columnas vendrán también con regalo para la vista, ya que todas ellas (menos donde esté el Diañu) están coronados por una muchacha igual de bella y pícaras que las anteriores. Cada una porta una gaita, las cuales se unen a la alegre tonada.

A partir de ahora saltar a una columna adyacente es más fácil y solo exigirá una tirada de Agilidad debido a la cercanía.

En ese momento las castañas y los orizios del suelo del círculo interior empezarán a saltar y botar, arrojándose sobre todos los que se encuentren en el. Las castañas cuentan como una horda de criaturas con tres heridas.

Las chicas que estén bailando con un PJ lo agarrarán y se pegarán bien a el. Triquiñuela que tiene como objetivo robarle el arma y arrojarla al círculo si lo superan en una tirada enfrentada de Astucia.

*El viento levante, a una moza las faldas elevé,
(las chicas emiten un chillido y riendo harán
como que intentan bajar unas invisibles faldas)
un árbol brotó y ahora hijos tenéis.
¿Cuál es el punto? ¿Cual es la lección?
ojo con el Busgosu si ves
que está en plena acción.
(Manos a las caderas y movimiento
de pelvis. Cimbreo)*

Coreografía: El Diañu ahora saltará a lo alto del menhir central, si no lo ha hecho ya en el anterior turno. Los que se encuentren en compañía de una mujer en lo alto de una de las columnas de piedra sentirán que tienen cierta necesidad de permanecer con ellas un tiempo más antes de continuar con esa cosa tan importante que estaban haciendo, para evitarlo deberán de superar una tirada de espíritu, si fallan contarán como aturdido, pero no recibirán daño por dos estados de aturdimiento.

Los PJS que hayan declarado que se encontraban cerca de uno de los menhires o se encuentren caídos deberán de realizar una tirada de espíritu a ver si tienen la mala suerte de estar encima del lugar donde sale un nuevo menhir. Si fallan tienen tres segundos (contados muy rápido por el DJ) para decidir que hacen inmediatamente, se les permite una tirada de Fuerza o Agilidad si intentan agarrarse al menhir o saltar a un lado, si fallan saldrán despedidos como un resorte, quedando en el aire para el siguiente turno. Obviamente las mozas permanecen encima de la estructura como si esta no estuviese en movimiento.

Los PJS que estén en el aire deberán de tirar un d6 para ver donde caen.

- 1- Caerán en tierra dentro del círculo interior, entre las castañas y los orizios, afortunadamente la tierra es blanda y solo sufren 2d6 de daño.
- 2/4- Caerán en el círculo exterior, sobre la hierba mojada y sufriendo 2d6 de daño.
- 5- Caerá sobre el mismo menhir que lo lanzó por los aires. Si hay una moza en la cúspide los agarrará al vuelo y empezarán a tironear juguetonas de ellos para que se unan al baile.
- 6- Realizará un picado sobre otro menhir del círculo, siendo su diana determinada al azar. El DJ lanza un nuevo d6, siendo el uno el menhir central y el dos la cúspide del pentágono, seguidamente decidirá el lugar del impacto contando hacia la derecha. Si hay una moza en la cúspide los agarrará al vuelo y empezarán a tironear juguetonas de ellos para que se unan al baile.

Si caen donde se encuentra el Busgosu, este los cogerá en brazos impidiendo que se estrellen mientras sigue cantando, pero en la estrofa siguiente los lanzará al círculo exterior.

*Y la ristra que he trenzado en mi rabo,
es una muestra de todos los corazones
que he robado.*

*Mírame bien, hago que todo pecado pase.
¡Mira, incluso el bosque se une a este baile!
Ja, ja, ja, ja, ja, ja. ¡Ey!*

Coreografía: En ese momento, los animales de la arboleda se lanzan al círculo exterior para unirse al baile. El oso caminará bamboleándose a dos patas con los brazos en alto, el jabalí avanzará con su morro alzado y columbiándolo como una batuta, los ciervos entrechocarán sus astas siguiendo el ritmo y el urogallo abanicará sus plumas. Todos ellos trazarán un complicado entramado coreografiado, que si es visto desde el cielo se asemejará a un conjunto de cuerdas trenzándose y destrenzándose al son de las pezuñas del Busgosu.

En términos de juego contarán como una horda de criaturas invulnerable, en las que si alguien se ve atrapado será arrastrado por los animales, pisoteado, mordido, picoteado y lanzado por el aire.

Cuando el último animal pose la pezuña en el círculo exterior del círculo, con un espantoso crujido la tierra dará un revolcón y el suelo de alrededor se hundirá cayendo a una sima insondable que transformará la boina en una isla colgando en el vacío. De las profundidades del abismo surgirá un fulgor rojizo y una bandada de lo que se antoja murciélagos que oscurecerá momentáneamente el brillo de la luna. Aunque si alguno tiene oportunidad de echar un ojo podrá ver que las bestias que aletean en la noche tienen más de hombre que de esperteyu y sobre ellos cabalgan almas en pena y demonios.

Todo aquel que esté en compañía de una moza en lo alto de un menhir recibirá una patada para precipitarlo al círculo interior.

En cuanto a el Diañu y Xana se subirán al menhir central bailando cogidos de la mano. Si algún PJ la tiene sujeta, el Busgosu intentará quitársela mientras la muchacha se zafa de su captor.

Estribillo:

*Deja que diga otra vez «de nada» (de nada)
por daros esta noche de diversión.
No hay de qué, está bien, de nada (de nada).
Méditalo muy bien, pues te digo adiós.*

*Te toca a ti decir «de nada» (de nada),
pues por debajo de la boina me cuelo yo.
Muy lejos descenderé —de nada (de nada)—,
hasta el mismo infierno bajaré yo,
donde bailando y meneando el rabo continuaré
mientras en tú los restos de la fiesta barreras.
(De nada) De nada, (de nada) de nada...
...y gracias.*

Coreografía: La boina comenzará a girar, elevándose sobre el abismo y provocando que todos los PJS y extras aliados deban de realizar una tirada de Agilidad o caerán derribados al suelo.

Mientras, el Diañu cogerá por la cintura a Xana y juntos se elevarán bailando en el aire, acompañados por el resto de mozas que también emprenderán el vuelo. Juntos seguirán danzando en el cielo, al mismo tiempo que la bandada de demonios se precipita sobre ellos y el Busgosu guiará la ordalina de vuelta al abismo con Xana enganchada a su cuello. Con el último *gracias* el círculo de piedra caerá pesadamente al suelo, la tierra se elevará y la hierba crecerá tapando la entrada al infierno, los menhires volverán a ocultarse lentamente y los animales (con cierta cara de circunstancias, como quien sale y apaga la luz) se retirarán a la floresta.

No quedará ni rastro de lo ocurrido salvo el recuerdo y las ropas caídas de Xana, las cuales servirán como prueba de que lo que han visto y oído fue real en cierta medida.

Ahora bien, todo lo que he contado es si las cosas salen mal y los PJS no logran dilucidar como vencer a una criatura que desafía sus armas. Seguramente te preguntaras como se las pueden arreglar para liberar a Xana de la influencia del Busgosu si no se le puede hacer daño, la respuesta está mucho más atrás, en los primeros compases de esta historia. Seguramente recordarás (y sino te lo recuerdo) que el obispo dijo las siguientes palabras «allí donde esta boina caiga que este Diañu quede encerrado y su orgullo a este rabo quede vinculado. Señor de la hierba y el bosque, que de el queda expulsado y solo el aire será de su agrado.» y también tenemos la pista dada por el mal parado secundario sin nombre, en la cual mencionaba la costumbre de cortar el rabo de la boina si algún mozo caía saltando la foguera de San Xuan. Así tenemos esa luz de la luna que transforma a la agitada hierba en llamas plateadas, el Busgosu saltando so-

bre ellas continuamente,... ¿lo pillas?. Así que si los PJS se las arreglan para derribarlo y que toque la hierba el ser estará a su merced pues podrán herirlo ¿como? ¿Qué en el apartado de bestiario dice que el Busgosu no puede recibir más de tres heridas? Bueno, eso es cierto, al fin y al cavo estamos hablando de un Foriatu, de un dios del bosque, tampoco espere que se lo puedan calzar tan fácilmente, pero... ¿recuerdas lo de la costumbre de cortar el rabo de la boina? ¿lo de «... su orgullo a este rabo quede vinculado.»? ¿qué en el rabo están enganchadas las trenzas de Xana y más muchachas?. Pues esperemos que en tal caso los PJS no piensen que deben de derribar el menhir central, pues ese no es precisamente el rabo de la «boina» y tal vez puedan marcarse una buena faena, cortar lo que haya que cortar y escapar con su premio. Si cortan el miembro (sea el que sea el que el DJ haya marcado) vencerán al Diañu, aunque para ello deberán de haberle ocasionado tres heridas antes y la cuarta vendrá con premio.

Si echan mano al rabo para arrancar las trenzas, a parte de la situación un tanto incómoda y a que se ganará un guiño del Busgosu, descubrirán que lo de «...pues su alma esta trenzada con la mía y lo que el nudo unió no es bueno separar...» era literal y no pueden separar los mechones de su ancla.

Si logran la proeza de cortar el rabo, la boina de tierra se elevará en el aire y la entrada al infierno será revelada, diablos y seres de las profundidades surgirán de sus bajos y se llevarán sobre sus hombros al triste Diañu, mientras las almas de las mozas que con el bailaban se elevan perdiéndose en el aire con un brillo de agradecimiento, aunque hay alguna que se ve pena en sus ojos y se aleja con las manos extendidas a modo de despedida.

Xana intentará mezclarse con la cabalgata del infierno, pero los diablos la apartarán suavemente, mientras ella chilla desesperada. Y mientras la comitiva desciende al averno el Diañu dirá, con voz de pena y entonación perfecta.

*En la oscuridad de la noche,
con violencia y dolor,
de mi las habéis apartado,
y a la mañana las habéis entregado.*

Coros (en la oscuridad de la noche, ahora se van)

*Ya no volverán a bailar al son de mi batuta,
pues del arpa en el cielo se aburrirán.*

*Coros (en la oscuridad de la
noche, ahora bajamos)*

*Yo que una vez el bosque goberné,
ahora desrabado y humillado,
sin mi Xana al infierno iré.*

*Coros (en la oscuridad de la noche,
el se recuperará)*

*Pero tened por cierto,
que mi rabo volverá enhiesto
y a la oscuridad de la noche
aprenderéis a temer...*

Por las faldas de la boina se perderán, la tierra descenderá y de todo esto ni rastro quedará, salvo las lagrimas de Xana que por el llorará.

Si los PJS la devuelven a sus padres, estos y Don Amando le cortarán el pelo y la internarán en las Pelayas, para mantenerla lejos de la influencia del infierno. Aunque si esto les parece demasiado drástico, la Fundación del Oso estaría dispuesta a tomar en su seno a Xana, cuyo contacto desde niña con los Foriatus puede ser de gran valor para ellos. La internarán y la estudiarán pero la muchacha estará protegida y más libre que en un convento de clausura. Además que si consiguen librarla de la influencia de esos seres será una agente de campo perfecta con el debido entrenamiento. Xana seguirá suspirando por el Diañu, de la misma forma que nosotros lo hacemos con el primer amor. Aún así, ella es joven y si realmente la quería lo descubrirá algún día, pues le espera una vida larga en la que no le faltará oportunidad de pecar si con el quisiera volver.

PERSONAJES JUGADORES

Torvo.

Atributos: Agilidad d10, Inteligencia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Cabalgar d8, Conocimiento (batalla) d8, Disparar d12, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d10, Persuadir d4, Sigilo d8, Supervivencia d6, Tregar d6.

Carisma: -2; **Paso:** 6 ; **Parada:** 7; **Dureza:** 6.

Desventajas:

† **Parco en palabras.** En sus mejores días Torvo puede pronunciar tres palabras seguidas, las cuales suelen ir puntualizadas por una larga calada a la eterna colilla de un ideal (cigarrillo sin filtro con tabaco de buena calidad) que pende entre sus labios. Tamaño riqueza de conversación le dará -2 al carisma.

† **Ojos azules.** En el frente se ven cosas, cosas capaces de enfriar la mirada de un hombre y endurecer el alma, cosas que te hacen comprender que es mejor nunca dejar a un enemigo a tu espalda. Por ello nunca deja un agravio pasar, ni amenaza sin castigo, llegando incluso a empuñar el hierro para acabar con el ofensor o contrincante, amordazándolo de forma permanente con plomo.

† **Se hace lo que se tiene que hacer.** Aún así Torvo cuenta con un rincón especial en su corazón para los que sufren, ya que no soporta ser testigo de una injusticia, sea quien sea la víctima.

Ventajas:

† **¿Estas seguro de esto?.** Los tres jinetes negros tiene fama de ser rápidos en llevar la mano a la cintura y empuñar el hierro, fama que por supuesto es merecida. Puede desenfundar como acción gratuita y +2 si exige tirada.

† **Tengo dos manos.** Las maneras y fama de Torvo hacen que siempre haya alguien que intente tomarle las medidas, las cuales suelen siempre terminar siendo erróneas y con el aprendiz de sastre en posición horizontal. El problema es que esta clase de personas no suelen venir solas, la cosa puede acabar mal y la cartuchera más ligera, por ello Torvo ha aprendido a economizar tiempos y a usar las dos manos, permitiéndole empuñar dos armas a la vez y atacar con ellas sin penalización por acciones múltiples.

† **Ambos gatillos son diestros.** Siguiendo con el pragmatismo y la economía de medios, ambos índices son igual de rápidos a la hora de hacer uso de sus Astra Campo Giro, con lo que no sufrirá de un -2 por emplear la mano mala.

† **Ganaros el rancho.** Torvo es un hombre de fieltro calado y pocas palabras, pero la guerra le ha dado un timbre a su voz que hace que un moribundo esté dispuesto a meterse las entrañas dentro y limpiar una trinchera el solo. Por ello nuestro personaje disfrutará de una bonificación de +1 a las tiradas de recuperación del estado de aturdido de las tropas aliadas en un radio de 5 casillas en torno suyo.

Equipo: Navaja de Taramundi (FUE+d4), dos Astra 400 (12/24/48 2d6 RDD 1 Munición 8 AP1). De ropa un sombrero, camisa negra, chaleco, zapatos con espuelas, por cinto una cartuchera y pantalón de pana también negro. También cuenta con una pitillera de plata, papel de fumar e hiladura de buena calidad. En su dedo un anillo de compromiso y al cinto un reloj de cadena, que cuando se abre suena una versión de “Santa Bárbara bendita”. Entre las piernas un caballo, con arreos, silla y alforjas.

Lima.

Atributos: Agilidad d8, Inteligencia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Cabalgar d8, Conocimiento (Leyes) d8 Conocimiento (Folclore) d8, Disparar d8, Notar d10, Pelear d8, Persuadir d6, Tregar d6.

Carisma: -; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.

Desventajas:

† **Buen saque.** Lima siempre ha sido de diente afilado, de allí su sobrenombre. Ya desde niño podías contar con que nunca quedase un fideo en plato, ni que se escapase un guisante del potaje, pero en la trinchera pareció que el hambre se le metió en el cuerpo, robándole la carne de los huesos y el diente, con lo que siempre que puede mete un mendrugo en bolso para después o es capaz de esquivar a un perro para coger manzanas en un campo. Aunque es generoso como el que más con sus amigos, nunca bromea con la comida, lo cual se ha transformado en una manía que le puede traer problemas para quien no le conozca. En términos de juego Lima siempre es el primero en sentarse a la mesa y devorar hasta la vitola del purito de después, además que procura llenar las alforjas con toda la comida que encuentre, sea suya o ajena, lo cual puede que le haga objetivo de un tiro sal de un lugareño airado o un -2 al carisma si alguien no familiarizado con su manía lo ve en acción.

† **Curioso.** El vacío que parece tener Lima en el estómago también se aplica a su cabeza, pues a esta también se le a de dar sustento. Por ello, el es siempre el primero en preguntar si algo no entiende y en meter las narices en cualquier oscuro asunto.

Ventajas:

† **¿Estas seguro de esto?.** Los tres jinetes negros tiene fama de ser rápidos en llevar la mano a la cintura y empuñar el hierro, fama que por supuesto es merecida. Puede desenfundar como acción gratuita y +2 si exige tirada.

† **Tien estudios.** Ya de pequeño apuntaba maneras y su familia le dio buena educación. Exactamente leyes, para que no te engañen y engañar a los demás en términos materiales, aunque para desesperación de sus padres también se preocupó en

otros asuntos inmateriales de menor provecho como los cantares y leyendas del pueblo llano. Por ello cuenta con un +2 a las tiradas de Conocimiento de Leyes y Folclore, esta última habilidad permite tener cierto conocimiento sobre los Foriatus, pero con algunas lagunas ya que las tiradas se realizarán con un -2.

† **Libro abierto.** Lo bueno de tener curiosidad y perder tiempo hojeando libracos es que algo se queda en la mollera. En términos de juego Lima puede tirar sin modificador negativos cualquier habilidad de Astucia no entrenada.

† **Buen ojo.** La necesidad de comer también afinan ciertas habilidades, ya que Lima siempre era el primero en ver un conejo entre las zarzas y meterle una buena perdigonada para echarlo al puchero una vez bien limpiado. Por ello puede apuntar como acción gratuita si no se mueve.

Equipo: Navaja de Taramundi (FUE+d4), dos Astra 400 (12/24/48 2d6 RDD 1 Munición 8 AP1). Fusil Tigre alcance 12/24/48 daño 2d8 RDD 1 Munición 15 AP2 De ropa un sombrero, camisa negra, chaleco de amplios bolsos, zapatos con espuelas, por cinto una cartuchera y pantalón de pana también negro. También cuenta con un saquete de piel para el tabaco y una pipa de madera de castaño. Al caballo unas alforjas de las que sale el olor de comida, un par de sartenes y una olla.

Mallao.

Atributos: Agilidad d10, Inteligencia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8 (9)

Habilidades: Apostar d6, Cabalgar d8, Disparar d10, Notar d6, Pelear d10, Persuadir d8, Sanar d6, Trepar d8.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 7.

Desventajas:

† **Tos.** Dicen que en cierto momento a Mallao se le metió la Güaxa en la cuna y le sorbió la sangre con su único diente, dejándolo más seco que la faltriqueira de un pobre. Por ello sufre de un carácter enfermizo que le hace tener arrebatos de tos y escupir coágulos de sangre que le roban la salud, dándole un -2 a las tiradas de fatiga o cualquier otra tirada que deba de realizar para resistir veneno o enfermedad.

† **Paso corto.** Esa tos no presagia nada bueno y roba el resuello y los ánimos incluso a los que la escuchan, el caso es que Mallao procura no adelantar mucho el paso para eludir tener que respirar muy deprisa y evitar así que se le descuarínge el pecho, por ello solo podrá correr usando un d4. Aunque, todo hay que decirlo, lo que no te mata te hace fuerte y Mallao lleva bastante tiempo con los pantalones puestos, lo que le da un punto más a Dureza.

† **Sueño ligero.** La enfermedad lo atormenta, haciéndolo retorcerse en la cama macerado en un charco de sudor. La fiebre le trae malos sueños, los cuales misericordiosamente no recuerda al amanecer y que le otorgan un beni menos al comienzo de cada sesión, ya que le da la impresión de que vive de suerte prestada.

Ventajas:

† **¿Estas seguro de esto?.** Los tres jinetes negros tiene fama de ser rápidos en llevar la mano a la cintura y empuñar el hierro, fama que por supuesto es merecida. Puede desenfundar como acción gratuita y +2 si exige tirada.

† **Más cornaas da el hambre.** El haber convivido toda la vida con la enfermedad y el dolor ha endurecido a Mallao de tal forma que puede ignorar un punto de penalización por heridas.

† **Borrón ¡BANG!.** Tal vez sea cierto que a Mallao se le posó la Curuxa en pecho de crío, pues puede

actuar tan rápido como ella, siendo el mas presto de los tres en desenfundar. Descarta las cartas de acción de 5 o menos.

† **Ablanda corazones.** Sus amigos bromean que algunas veces la tos de Mallao es un tanto fingida en ciertos casos, sobretodo si andan unos ojos hermosos, un corazón blando y carnes de la misma tersura por en medio, dándole por ello un +2 al Carisma.

Equipo: Navaja de Taramundi (FUE+d4), dos Astra 400 (12/24/48 2d6 RDD 1 Munición 8 AP1). De ropa un sombrero, camisa negra, chaleco, zapatos con espuelas, por cinto una cartuchera, crucifijo al cuello y pantalón de pana también negro. Mallao no fuma, por la cosa del inhalar, prefiriendo las pastillas de regaliz que guarda en una pitillera de plata o un trozo de tabaco de mascar cuando no andan mozas reprobadoras por las cercanías. También cuenta con un apañado botiquín de campaña, baraja de cartas y un pañuelo blanco desgastado por lavar tanta sangre. Entre las piernas un caballo, con arreos, silla y alforjas.

Roxelio Alcazar.

Atributos: Agilidad d8, Inteligencia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (Foriatus) d8, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d10, Persuadir d8, Rastrear d6, Tregar d8.

Carisma: -; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 6.

Desventajas:

† **Prefiero fiarme de estos dos.** Roxelio ha tenido una mala experiencia con las armas de fuego, de la cual prefiere no hablar. Las considera útiles, pero pueden ser más falsas y dañinas que el romance de una noche, con lo que un hombre de valía debería de ser capaz de lidiar contra sus enemigos solo con sus puños. A menos que sea la última opción nunca empuñará un arma de fuego.

† **De esto me ocupo yo, vosotros asentís.** Como agente de campo, Roxelio está acostumbrado a trabajar solo, por lo que ha desarrollado un método a la hora de rastrear y combatir a la amenaza de los foriatus, viendo con suspicacia la opinión de otros sobre esos temas.

† **Ni agua.** Debido a su historia personal los Alcazar odian a los foriatus con todo el alma y han consagrado su familia a luchar contra su amenaza, transformándose con ello en unos valiosos agentes para la Fundación del Oso, aunque algunos de los estudiosos del cuerpo ven con malos ojos esto ya que el clan familiar no suele distinguir entre los entes que son simplemente traviesos y los realmente dañinos. Un Alcazar siempre tratará con suspicacia a un foriatu aparentemente pacífico y si tiene escusa y oportunidad procurará destruirlo.

Ventajas:

† **Te voy a inculcar algo de razón.** Por cierto, llamo razón a mis nudillos. No hay nada mejor para quitar la tontería a tiempo que una buena hostia bien calcada, y lo precioso del asunto es que tanto se aplica a personas como a foriatus. Por ello Roxelio, gracias a su aversión a las armas de fuego, ha desarrollado callos en los nudillos a base de acari-

ciarlos en mentones ajenos, con lo que sus puños se consideran armas y sumará +1d4 a su Fuerza al golpear con ellos.

† **¡Ya, hombre! ¿y qué más?.** La mejor defensa es no mostrar nunca miedo, aunque ellos te superen en número y estén mejor armados. No hay nada que confunda más a un adversario que verte poner los brazos en jarra y echar una risotada cuando este y sus quince compañeros te amenacen con los cañones de sus armas, ya que... vale, son más que tú y estas a un tris de que te hagan un ombligo nuevo, pero... ¿y si sí? Por ello aumenta en dos pasos el Dado Salvaje cuando use la habilidad de Intimidar y esté desarmado.

† **Un Alcazar nunca se rinde.** Cuando todo se derrumba y las piernas flaquean un verdadero español se arremanga e invoca a Dios, la Virgen y sus santas partes para llevarse por delante lo que sea. Por ello, si un Alcazar cae incapacitado, puede gastar benis para continuar en pie a razón de beni por turno, durante los cuales actuará como si hubiese sacado un comodín y no sufrirá modificadores negativos por las heridas.

Equipo: Camisa blanca prieta, de las que marcan musculatura, pantalones de pana marrones y cinto negro. Al hombro una cartera de piel, dentro de la cual hay una enciclopedia mecánica, una petaca con orujo del fuerte, papeles, documentación falsa, tabaco de hilar y papel, estudios sobre la fauna y un cuaderno de dibujo con pájaros y hojas secas. Del bolsillo pende un rosario de metal y del cuello unas gafas de cristales tintados.

NOTAS EQUIPO DE ALCAZAR

Enciclopedia mecánica. La Fundación del Oso remonta sus orígenes a Alfonso I de Asturias, pocos meses después de la muerte de Favila en 743, luego del primer incidente documentado del ataque de un Ajeno (foriatu), cuando el anterior rey sufrió un percance con lo que se creía un oso y quedó maldito por su mordida. Para el estudio de los foriatu y el desarrollo de formas de combatir su amenaza se creó la orden de Covadonga, la cual terminó siendo reformada por Jovellanos y ha llegado a nuestros días con el nombre de Fundación del Oso. Bajo la tapadera de un cuerpo de preservación de la fauna ibérica se dedican a dar caza y contener a toda criatura que amenace la vida de todo asturiano (y por extensión de todo español) de bien. En tiempos antiguos el saber de cuelebres, trasgos, diañus y xanas era recopilado en pergamino y copiado por hacendosos escribas, cosa harto engorrosa para los agentes de campo, pero con la llegada de los tiempos modernos esto se ha simplificado gracias al trabajo de Ángeles Ruiz Robles y su enciclopedia mecánica. Cada agente de la fundación lleva siempre en sus manos un ejemplar de tan insigne invento, el cual en un principio parece un simple libro encerrado en una fiamblera, las páginas están compuestas por complicados mecanismos que permiten acceder con el uso de ruedas y mecanismos al conocimiento de la orden sobre los foriatu correspondientes a cada zona geográfica de España. Por ello, un agente armado con ella puede disfrutar de una bonificación de +1 a las tiradas de Saber Común o de Conocimiento (Foriatu) que realice.

Rosario de la Virgen y la cruz del saludador. Cada agente dispone a su vez de un rosario de gruesas cuentas de acero, con una imagen de la Virgen de Covadonga y del que pende una pequeña cruz de plata. Este instrumento es de tremenda utilidad, pues permite a los miembros de la fundación reconocerse entre ellos y además que bien anudado en torno al puño sirve como arma, en cuyo uso todo agente es entrenado. A su vez la cruz del saludador es un poderoso artefacto bendecido por el propio obispo de Oviedo, el cual bien manejado puede salvar la vida del más pintado.

En términos de juego el rosario sirve como puño americano, para inculcar un sano miedo a la Virgen

tanto a hombres como bestias. Si el agente se coloca la cruz bajo la lengua disfrutará de un +1 a la Dureza contra los ataques de un foriatu. El problema es que si el meneo es mucho puede ocurrir un percance, con lo que si el agente sufre daño o queda aturdido deberá de realizar una tirada de espíritu, si la falla la cruz se ha desplazado en la boca, perderá su bendición y deberá de usar una acción en colocarla de nuevo, si saca un resultado de doble uno se la tragará y deberá de pasar unos días de increíble incomodidad mientras rellena informes.

BESTIARIO

Busgosu

Atributos: Agilidad d10, Inteligencia d12, Espíritu d10, Fuerza d12+2, Vigor d12.

Habilidades: Conocimiento (Foriatus) d12, Conocimiento (Asturias y Cantabria) d12, Conocimiento (folixa) d12, Lanzar d12, Intimidar d8, Notar d10, Pelear d12, Persuadir d12, Provocar d12, Sigilo d10, Supervivencia d12, Preparar d10.

Carisma: +4; **Paso:** 7; **Parada:** 9; **Dureza:** 11.

Desventajas:

† **Rabo revoltoso.** Al Diañu le gustan las mozas, la sidra, la pelea y la fiesta como a tonto un silbato, perdiendo las maneras y la razón si estas rondan por en medio. +2 a tiradas de trucos contra él si se usa alguno de estos elementos.

† **Faigome cruces.** Y como buen diablo es temeroso de la cruz y de las hosties bien repartidas. Una tirada de Conocimiento Foriatus o de Folclore permitirá saber esto y si se emplea alguna figura religiosa se disfrutará de un +2 a la tirada de Intimidar contra él. También valen ensalmos como el de "Arreniego de los cotrosos del infierno" o "Jesús, María y José: Si sos el diaño de ti arreniego; mal año pa ti; doite mierda de gato negro; la Cruz te fago; veite pá las penas de Fontoria".

† **Una buena faena.** Las cosas claras, el Busgosu es un ente inmortal e indestructible, pues son cosas de infiernos y diablos y estas es lo que tienen. Pero afortunadamente tienen debilidades y una de ellas es lo mismo que le da tantas alegrías al Diañu, el rabo. Como ya sabes el obispo condenó a la criatura a pisar la tierra por su carácter revoltoso, por lo que con esto se explica que se dedique a saltar de menhir en menhir y no hunda la pezuña en la hierba, ya que si lo hace se volverá vulnerable a los golpes que le propinen. En términos de juego el Busgosu es invulnerable a todo daño que se le realice mientras esté sobre los menhires o no tocando en el suelo, si consiguen derribarlo el ser sufrirá daño normal mientras no vuelva a encaramarse a lo alto. Dejalo incapacitado y podrás cortarle el rabo.

† **Allí donde fueres...** Él es el amo de la folixa, la sidra, el bosque y el amagüestu, y aunque el destino lo ha transformado en tu enemigo sabe apreciar cuando alguien lleva la fiesta dentro. No me seas el

aburrido que se queda en una esquina sujetando un vaso sidra viendo las mozas bailar y sal al prao a unirte a la alegría de la noche. En la situación que nos ocupa, en el segundo turno de combate será cuando el baile empieza y si los jugadores no siguen el ritmo y se transforman en el soso de la fiesta van a tener problemas. En términos de juego sufrirán un -2 a sus tiradas si no realizan algún tipo de coreografía, ya sea describiendo como empuñan los revólveres mientras hacen un zapateado, saltando de menhir en menhir con las piernas abiertas y los brazos en alto, o mejor aún, hablando en rima o incluso cantando. El DJ seria bueno que soltase pistas sobre todo esto o si la iniciativa es poca hacerles una tirada de Astucia.

Ventajas:

† **Comodín.**

† **Hacer las cosas y hacer las cosas con ESTILO.** Algo hay que reconocerle al Busgosu y es que realmente lleva la fiesta dentro. Sabe donde colocar las pezuñas cuando la música empieza y llevar el ritmo toda la noche sin desfallecer, transformándolo todo en un espectáculo digno de ver. Este estilo y donaire le dan +1 parada y ademas no sufre ataque gratuito al separarse del combate cuerpo a cuerpo.

† **Da gloria verlo.** El diañu es grande como un toro, con una musculatura que evoca un campo sandias y que transpira vitalidad. +3 dureza e ignora modificadores negativos de herida, pero con el inconveniente que su grandeza lo hace un blanco fácil y da un +2 a impactarle. Ademas, solo puede sufrir un nivel de herida como fruto de un solo ataque, ignorándose los aumentos que hagan daño extra.

† **Ni las ves venir.** Ten cuidado en no fijar mucho la mirada en otra parte, que igual no ves volar las bofetadas. El Busgosu descarta las cartas de acción de 5 o menos y puede atacar dos veces por turno sin penalización.

† **Como una cabra por monte.** El Diañu, aún con su embergadura, posee la ligereza de la mentira y el aire, con lo que no necesitará tirada para saltar grandes distancias, lo que le permitirá volver a subir sin dificultad a los menhires si es derribado al suelo.

Niveles de dificultad del combate. Si lo deseas, y quieres hacérselo fácil o difícil a tus jugadores, puedes escoger en el menú de inicio de partida uno de los siguientes niveles de dificultad:

† Casual. Ignora el requerimiento de que solo puede ser herido si toca la hierba y puede recibir más de una herida por ataque.

† Facil. El rabo puede ser cortado antes de caer incapacitado.

† Normal. Reglas normales.

† Copazo de Soberano. Solo puede recibir una herida por turno.

Lugareños de cartón piedra

Atributos: Agilidad d6, Inteligencia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Cabalgar d6, Disparar d6, Notar d6, Pelear d6. Si se desea que el extra resalte en algún campo tendrá d8 en el, como por ejemplo un comerciante que debe de usar mucho su persuasión.

Carisma: -; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Equipo: fesorias y palos (FUE+d4) Escopeta de caza que mete ruido y poco más (24/48/96 2d8-2 RD1 Disparos 5 AP 2)

Mozas en paños menores

Atributos: Agilidad d8, Inteligencia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Notar d6, Pelear d8, Persuadir d8, Provocar d8.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Ventajas:

† **Tan sanas.** El Diañu tiene buen gusto en cuestión de género, lo cual les da a las mozas un +2 al carisma.

† **Ups, en realidad no quería... perdone usted.** La muchachas intentarán estorbar lo máximo posible a los PJS, pero si estos presentan batalla se encontrarán con un agradable imprevisto. El caso es que la desnudez de las chicas puede jugar en contra de un PJ pudoroso, el cual no sabrá donde meter mano para zafarse de ellas, dándoles con ello un -2 a las tiradas a agarrarlas, además que ellas contarán con un +2 a trucos contra los PJS y aliados.

Xana

Atributos: Agilidad d8, Inteligencia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Notar d8, Pelear d8, Persuadir d10, Provocar d10.

Carisma: +4; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.

Ventajas:

† **Comodin.**

† **Ta de restallu.** La lozania de Xana le da +4 al Carisma.

† **Ups, en realidad no quería...** perdone usted. La muchachas intentarán estorbar lo máximo posible a los PJS, pero si estos presentan batalla se encontrarán con un agradable imprevisto. El caso es que la desnudez de las chicas puede jugar en contra de un PJ pudoroso, el cual no sabrá donde meter mano para zafarse de ellas, dándoles con ello un -2 a las tiradas a agarrarlas, además que ellas contarán con un +2 a trucos contra los PJS y aliados.

† **Pareja de baile.** Xana actúa con la misma carta de iniciativa que el Busgosu.

Don Amando

Atributos: Agilidad d8, Inteligencia d10, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8

Habilidades: Conocimiento (Teología) d8, Conocimiento (Folclore) d8, Disparar d4, Notar d8. Pelear d8, Persuadir d8, Tregar d8.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.

Desventajas:

† **Mas rojo que el vino.** Aunque de carácter conciliador Amando siempre se pondrá de parte de los trabajadores y los que aran la tierra, viendo a los caciques o los prepotentes como enemigos. Por ello sufrirá un -2 al carisma si trata con esa ralea o PJS crecidos.

† **Van a dar maitines.** Los sermones de Amando suelen ser agitados y de renombre en los alrededores... y largos. El cura tiene cierta tendencia a enrollarse como una persiana.

Ventajas:

† **Ya era finu en el seminario...** Lo de Amando es vocación, su fé férrea, pero su seguimiento de los preceptos es un tanto... laxo en ciertos aspectos. Es conocida su habilidad para encaramarse a los árboles de niño y esta fue aplicada para bajar de la ventana del seminario y subir por balconadas ajenas, en las cuales era bien recibido. +2 al Carisma y las tiradas de Tregar que conciernen al ámbito femenino.

Equipo: Sotana, cruza al cinto, petaca con vino fuerte (para reanimar a xana).

Robustiano, el guardia civil que tenia mejores cosas que hacer

Atributos: Agilidad d8, Inteligencia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (leyes) d8, Disparar d6, Notar d8. Pelear d8, Persuadir d8, Rastrear d8, Supervivencia d6, Tregar d6.

Carisma: -; **Paso:** 6 ; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.

Desventajas:

† **Joder...** Francamente, estas descontento con tu destino y vas a procurar que todo el mundo lo sepa. Especialmente ese PJ que te mira torcido.

Ventajas:

† **¡Cagunroooooooooos!.** Encima que te joden la noche van y te calzan una hostia sin venir a cuento. Si Robustiano sufre un estado aturdido obtendrá la habilidad de los comodines de soportar tres heridas durante el resto del encuentro.

Equipo:

Capote, tricornio, uniforme y bigote bien rasurado. Al hombro un Mosqueton Mauser (24/48/96 2d8 RD1 Disparos 5 AP 2)

