

Alameda



José Carlos Domínguez

Blaneda

Por José Carlos Domínguez



ARCANO XIII

Créditos

De la mano y el verbo del escriba

José Carlos Domínguez

Portada e interior iluminado por la mano de

José Francisco Riera Díaz

Manuscrito corregido por el Inquisidor

Pablo Mayoral

Ilustrada ha sido esta obra y gracia de

Artistas Históricos

Mapa realizado por el cartógrafo real

Luis Herrero Casado

Cum Superiorum Privilegio Venique Hoc Opus Proditur Distributurque a

Arcano XIII

Índice

Introducción.....	6	La Magia.....	23
Ambientación.....	7	Fe, hechicería y magia negra.....	23
La Ronda.....	9	Trucos de duende.....	24
Funciones.....	9	Objetos de Poder.....	24
Reclutamiento.....	10	Milagros.....	24
Organización.....	10	Pactos con el Maligno.....	25
Licencia y Ascenso.....	11	Cosas Inexplicables.....	25
Mapa de Abblaneda.....	12	Sistema.....	
Los Caminos.....	14	Las tres Leyes.....	27
Carretera Real.....	14	Creando un Personaje.....	27
Camino del Río.....	15	Las Tiradas de Dados.....	28
Vía Férrea.....	16	Dados de Ventaja y Oposición.....	29
Viejo Camino del Este.....	17	Conflictos y Consecuencias.....	29
Camino del Bosque.....	18	Puntos de Destino.....	30
Las Bestias.....	19	El trasfondo importa.....	31
Sierpes.....	19	Recompensas y Evolución.....	32
Ojancas.....	20	Apéndices.....	33
Janas.....	20	Narrativa.....	34
Trasgos.....	20	Ideas para Aventuras.....	35
Otros Duendes.....	21	Ejemplos.....	36
Demonios.....	21	Inspiraciones.....	39
Fantasmas y Apariciones.....	21	Hoja de Personaje.....	41
Serés del más Allá.....	22		



Introducción

Bueno, buenos días, se supone que esto es una introducción... Supongo que estaría bien empezar diciendo que este libro puede proporcionarte horas de diversión, que es una obra brillantísima, y el más gallardo y discreto que pueda imaginarse, pero sería mentira. De tal palo, tal astilla y siendo quien os escribe tuerto y torcido no podía salir de otra forma el libro. De modo que no sean ustedes parcos en quejas e increpancias contra el texto, que cada uno es señor en su casa.

Pero para mí es el niño de mis ojos y me gustaría poder dárselo sin el ornato de la introducción. Porque, ¿qué introducción podría escribir yo viendo que poco y mal podría explicar lo que es el rol comparado con otros, y dado que el propósito del libro se resume en línea y media: es una ambientación para el sistema XD6 cuyas características se definirán más abajo? No menos de siete veces me coloqué delante del teclado sin que se me ocurriera qué poner aquí. Mas la noche mágica del día del máster soñé con san Gygax y le conté mi problema:

—¿Pero qué dirá la gente cuando me vea salir por vez primera a mis pocos años y con mi poco seso con un librito que con suerte llega a las cuarenta páginas y falto de un sitio donde se explique lo que es rol, escrito como si al capitán Alatríste le hubiera entrado un ganglio, con apenas tres reglas y sin saber yo cómo explicar en qué es diferente de cuantos otros pudieran encontrarse?

Él me escuchó consternado y cuando terminé se dio una palmada en la frente y me repuso en la lengua de los sueños:

—¡Ay, si ese fuese el mayor de tus problemas! Te creía un chico listo y ahora te veo lloriqueando por una tontería que se soluciona en un momento: porque sea breve pocos son los que han de derramar lágrima alguna, pues si es breve, terminará pronto el sufrimiento de aquel que no le guste y no aburrirá al que sí le coja gusto; ya sabes lo que se dice de lo breve y lo bueno. Por explicar lo que es el rol, no te apures, porque es difícil dar una respuesta que congracie a todos y además, es raro encontrar una novela que incluya en su introducción una explicación que se remonte al Quijote. Por el lenguaje te digo, que si no escribieses de la forma más excelsa y que mejor viniese a la ambientación porque de otra forma todos te encontrarían vulgar no leyéndote los que lo hacen mejor por encontrarte vulgar y tampoco los que lo hacen peor por ser “poco sincero”. ¿Y qué si son tres reglas? ¿Para qué más? Mientras sean divertidas...

Y por las diferencias no te preocupes, ellos sabrán encontrarlas y si no, puedes hacer un apéndice solo para influencias o incluso decir que es “fantasía medieval a la española” o un anti-D&D, a mí ya no me importa. Ahora, ¿jugamos?

Todo eso me dijo y a la mañana siguiente desperté y transcribí la conversación. Supongo que ya está todo dicho. Buena suerte.

Fray Johán transcribiendo las palabras de Antón, el Cojitranco



Ambientación

Cinco hombres caminaban junto a un río lánguido. Era primavera y el verde de la hierba podía encontrarse también en sus jubones, que lucían en el centro el puente roto de la ciudad de Yerbosera. Cuatro de ellos llevaban lanzas apoyadas en el hombro mientras el quinto, al frente, portaba una espada que acompañaba el ritmo de sus pasos chocando contra su muslo. Entre ellos hablaban el más joven y el más viejo:

—Y recuerda, Novato: no te hagas el héroe, porque serás el único. Nadie va a ir a salvar tus posaderas.

—Sí, señor Llorente.

—¡Maldita sea, Novato! ¡No me llames “señor”! ¡¿Qué será de mí si algún duende con ganas de armar una buena te escucha y me confunde con un noble?!

Y mientras seguía el camino, con él la instrucción:

—No sé por qué estás aquí, tampoco nos importa a ninguno, pero más te vale no hacer que nos maten.

—Sí, señ... Perdón, Llorente.

—Así me gusta. Ya sabes mi nombre y el del sargento Nuño. Este de aquí es Pedro.

—Con Dios.

—Y ese que solo habla con su bolsillo es Tenaz, le llamamos así porque...

—¡No deis un paso más si no queréis morir! —interrumpió el sargento Nuño.

Había parado en seco y miraba hacia arriba. Todos callaron, le imitaron y lo que vieron no les gustó.

—Aún nos está estudiando.

Una sierpe, una serpiente de portentosas proporciones, se alzaba sobre su vientre a escasos metros y les observaba desde arriba saboreando el aire. Había pasado el frío y la época de hibernar; debía estar hambrienta.

Aquí es de exponerse las muchas narraciones que el veterano rondero Antón, al que llaman Cojitranco, sobre nuestro condado de Ablaneda dictó a fray Johán, el Flecha, hermano del monasterio de Santo Tomás y que fueron luego copiadas e iluminadas por el mismo fray Johán in anno Domini MXCVII.

Y, por si algún día la Carretera que lleva al norte quedara expédita y por un casual el este códice llegara a manos de quien no es ablanedense ni, por su lejanía, ha oído nunca de nuestra tierra, de ella se hablará:

Cuentan las crónicas que pudieron rescatarse del viejo convento de San Andrés y que hoy se guardan en Santo Tomás, que Ablaneda fue colonizada hace dos cientos de años por un rey cuyo nombre no se recuerda y puesta bajo el gobierno del conde Ricardo Ybáñez de Avellanos. Allí se fundó Castro de la Reina, como sede del poder del conde; donde también se instituyó la catedral. Además el rey, en su divina potestad, concedió muchas baronías como la de Tesleda, Entrerrios o Vargas; así como dos cartas municipales a los concejos de San Marcial y Yerbosera. A esta última se le concedió la explotación exclusiva de las minas de los Montes Quebrados.

Mas aquello que parecía una nueva Arcadia no era tal paraíso: la fertilidad de la tierra y el fruto dorado de las montañas iba de la mano de una plaga. Seres horribles, siervos de Satán, infestaban los valles y montañas. No obstante no era nada con lo que los intrépidos colonos no pudieran lidiar y pronto las gentes que habitaban las tierras llamadas Ablaneda se hicieron duros como el cuero viejo.

Falta les hizo, pues pronto no volvieron a saber nada del viejo reino. No llegaban emisarios, ni cobradores de impuestos. Todo aquel que se aventuraba por la Carretera Real hacia el norte jamás regresaba. Rodeado casi totalmente de colosales montañas, el condado de Ablaneda quedó aislado del exterior.

No obstante, como ya se dijo, los ablanedenses son duros de carne y ánima, y su fe en Nuestro Señor es inquebrantable. Por eso el condado aún permanece, esperando el regreso de los antiguos reyes. Para mantener la paz mientras tanto, los condes se vieron obligados a formar una milicia con la que defender las aldeas y ciudades.

No obstante los caminos quedaban desguarnecidos, y el tráfico y el comercio se resentían. Los hombres a los que más afectaba esto —los concejales y especialmente el alcalde de la populosa y mercantil Yerbosera— decidieron tomar cartas en el asunto. De este modo se creó la Ronda del Patíbulo, un cuerpo especial de condenados a muerte que eligen servir durante años como vigilantes de caminos, guardabosques, correos y carne de monstruo en general. Esta es la historia de uno de ellos.





La Ronda

Buenos días. Sepan vuestras mercedes que, siendo de bien nacidos presentarse, me llaman Antón, hijo de Domingo; pero todos gustan de añadir «Cojitranco» detrás de mi nombre desde que tuve aquel accidente. Soy veterano de la Ronda, llevo treinta y dos años sirviendo a Ablaneda y al Alcalde, desde que fui condenado por robar dos ovejas a Miguel de Brezara, Dios lo tenga en su gloria.

El capitán Núñez me pidió que dictara a los buenos monjes de Santo Tomás esta lección de lo que es la Ronda y lo que es Ablaneda, por ser el rondero más viejo en servicio. Y podrán creerme si les digo que no es fácil hacerse viejo en nuestra profesión.

No me iré más por las ramas. Ahora que saben quién les habla, puedo hablarles del objeto que nos atañe: la Ronda de Yerbosera, también dicha «del Patíbulo».

Funciones

Yo no soy hombre versado en historia, como seguro que lo son vuestras mercedes como buenos monjes. Pero tengo claro que es difícil entender la Ronda si no se sabe que fue creada por el


Concejo Municipal de Yerbosera largo ha, con el fin de mantener los caminos en buen estado y proteger las caravanas que los cruzan. Pero con el tiempo la Ronda fue abarcando cada vez más labores, sobre todo aquellas que la milicia del conde se negaba a hacer o engordaban las arcas del Alcalde.

En fin, no es de buen cristiano murmurar, así que me santiguo y continúo mi relato. Nada más lejos de mi intención que escandalizar al buen copista.

Como trabajo vulgar que al cabo es el nuestro, se halla limitado por el tiempo y las estaciones, así como lo está el del campesino o el comerciante. En invierno poco puede hacerse; todo el valle permanece casi intransitable por las grandes nevadas e incluso los monstruos y los duendes prefieren quedarse a buen resguardo en sus cuevas y casas soterrenas.

Solo los más locos o hambrientos se aventuran fuera en estos meses —me refiero a los monstruos, aunque a alguna persona también podría aplicarse—. En esta época, por supuesto, los ronderos tampoco salimos a repartir el correo o guiar a mercaderes, para empezar porque ellos tampoco salen.





Pero la primavera vuelve y se trae problemas. Hay que reabrir los caminos, retirar la nieve, arreglar desperfectos... Y las sierpes y los ojancos salen con un hambre voraz después de la larga espera. Comienzan a salir las caravanas y los campesinos empiezan a labrar. Todos los años suele haber problemas con los hitos y las lindes porque algún campesino cree recordar que antes de la nevada estaban más allá o más acá y empiezan a acusarse entre ellos... En fin, nada del otro mundo, raro es que la sangre llegue al río, pero normalmente porque los ronderos nos interponemos y arreglamos el asunto.

Luego, como viene siendo costumbre y si Nuestro Señor no quiere otra cosa, llega el verano. Si bien las criaturas diabólicas ya están bien comidas y dan menos trabajo, es época propicia para bandoleros y demás escoria de Madriguera. Mas repito mi intención de no murmurar y menos habiendo sido quien les habla parte de esa escoria en su día. Ah y no es de faltar el decir cómo las janas y sus parientes aumentan sus fiestas y bailes y los círculos de hadas se vuelven más abundantes y peligrosos hasta culminar la noche de San Juan.

Y, para cerrar el círculo del año que tan imprudentemente empecé, les diré que en otoño es de ver cómo todo ser se previene, ya sea pagano o temeroso de Dios. Los seres rondan con deseo de llenar la barriga para invernar y pronto se hace raro aquel que puede encontrarse fuera de su lugar subterráneo, como tanto más o menos acontece con las personas, aunque nosotros habitemos en casas.

Y hay más cosas que, por gracia o desgracia, Dios nos pone por tarea con intermedio de su ilustrísima, el Alcalde; su excelencia, el Conde; o, a veces incluso usando el camino más corto, por medio del Padre Cardenal de Castro de la Reina. A menudo explorar o buscar alguna reliquia santa u objeto maldito o incluso guiar a la milicia condal por terrenos por los que ellos no sabrían moverse. Al fin y al cabo, nadie conoce mejor Ablaneda que la Ronda del Patíbulo.

Reclutamiento

Creo que ya lo mencioné antes, pero vuelvo a decirlo por si algo escapó a la pluma rapaz que esgrime el señor copista.

La razón por la que la Ronda de Yerbosera a menudo obtiene el funesto sobrenombre que acostumbra —del Patíbulo— no responde más que a la procedencia de la triste mayoría de los sus integrantes. Cuando alguien comete un crimen lo bastante grave y es capturado en las proximidades de Yerbosera tiene dos opciones; «la horca o la guardia» como suelen decirseles. Por si no quedara claro, tendré que decir que al condenado se le disculpa la pena de muerte a cambio de una multa en dinero, como es raro que quien roba para vivir tenga para pagar, es común que le hagan trabajar en la Ronda hasta que ha conseguido pagar la multa, el alojamiento, la comida diaria, el equipo, los daños que causen... En fin, algunos se van cuando consiguen pagarla y otros se encariñan y se quedan, como fue mi caso. Otros, muchos, no llegan a verse libres. Ya saben vuestras mercedes, rondar es peligroso, nunca sabes cuándo puedes dar con tus huesos en la barriga de un ojanco.

Pero no es esta, claro, en cuanto a la más común, la única forma de entrar en la Ronda. Hay quien lo hace para huir de sus deudores o del deshonor. Hay quien también lo hace porque su padre lo fue o porque le obliga otra persona. Y hay quien incluso lo hace por vocación, no les parezca raro, incluso en los monasterios pasa. El Señor me perdone, no sé contener mi lengua.

En fin, para los nuevos reclutas —que no es cuestión de decir jóvenes cuando muchos raspan la treintena— no suele haber una gran ceremonia. En la Ronda no somos aficionados a esas cosas, nos basta con darles su equipo y decirles quién es su sargento. Tampoco hay entrenamiento, se aprende en los caminos.

Organización

Como ya he dicho en alguna ocasión, la Ronda de Ablaneda fue creada por el Concejo de Ablaneda, con el Alcalde a la cabeza, y desde entonces siempre ha sido regida por este. Entiéndase entonces que es el Alcalde electo por el Concejo el máximo líder y responsable de la Ronda, aunque a veces acepte encargo de otras fuerzas de Dios o los hombres como el Conde, el Obispo, el Abad de Santo Tomás o incluso mercaderes particulares.

No obstante, la verdadera cabeza de la Ronda es el Capitán, que se ocupa diligentemente de que se cumplan las órdenes del buen Alcalde. En el tiempo que llevo en la Ronda se han sucedido cinco capitanes, pues algunos no duran mucho. Y mientras el Capitán da órdenes, el Comandante se encarga del papeleo, los suministros, la organización, vigila a los sargentos... Básicamente es la mano derecha del Capitán.

Y mientras el Alcalde, el Capitán y el Comandante reposan sus posaderas en despachos con chimenea (perdón, Dios me libre de murmurar), los oficiales que salen al campo a patrullar y hacer cosas de ronderos, son los sargentos. Cada sargento se encarga de una patrulla que suele estar formada por tres o cuatro ronderos, aunque no es poco habitual que este número se aumente o reduzca según la necesidad. No suele haber más de veinte sargentos, pero tampoco menos de quince, todo depende de la época. Durante las revueltas de los duendes en el este, a modo de ejemplo, hizo falta formar treinta y cinco patrullas para mantener la paz en los alrededores del Caserío Torres.

Y en el último escalón, la base de la pirámide como dirían vuestras mercedes, estamos los ronderos de a pie. A los que un sargento manda a internarse en una gruta sospechosa de ser el cobijo de una sierpe; a los que manda a comprobar si esas luces del camino son la Santa Compañía; los que se acercan a una aldea llena de arqueros enfadados a convencerles de que solo traen el correo, y ya se hacen vuestras mercedes una idea...

Si me preguntan vuestras mercedes sobre nuestros pertrechos, todo rondero debe llevar una lanza y en casos excepcionales arco. Sabrán que solo los

oficiales pueden portar espada, cosa de buen tino para evitar motines. El uniforme es un jubón sin refuerzo alguno, del color verde de la Ronda (de ahí el famoso dicho), y nuestro blasón luce con el puente roto sobre el río, de la ciudad de Yerbosera,

Licencia y ascenso

Y si no les gusta esa vida, no es difícil dejarla. Ya les hablé de que la mayoría de mis camaradas y yo mismo hemos practicado la villanía no solo por haber nacido en una villa. Por eso las formas más comunes de abandonar la Ronda son dos: trabajar hasta haber reembolsado la multa o morir en el intento.

La primera, como creo recordar que dije, se complica al tener que deducir además del sueldo del rondero la manutención, las armas y los problemas que cause. La segunda es más común, pero me temo que no por ello más popular; la vida en los caminos es peligrosa y no es raro dejársela olvidada en el fondo de una cueva o un río.

Quienes entran libremente a la ronda, libremente pueden dejarla. Igual que no hace falta irse una vez pagada la deuda como ven que me pasó a mí, que hace tiempo que la saldé.

No son pocos los que, viendo posibilidad de medrar, se quedan. Hay que hacer importantes méritos para caer en gracia al Comandante y conseguir un puesto de sargento. No sé si es faltar a la humildad decir que a mí en tres ocasiones me ofrecieron el puesto, una incluso el propio Capitán Vellido, pero nunca me atrajo el mando.

Y una vez en el sargentazgo es complicado ascender más. El Capitán en persona elige al Comandante cuando el anterior muere o es depuesto... o ambas cosas. Y el Capitán debe ser elegido por el Alcalde de Yerbosera mismo, normalmente es el Comandante quien es ascendido y el nuevo Capitán elige a un sargento de su confianza como segundo al mando.





Líndes de
Los Magos

Camino
del Bosque

Boza de la
Vieja Mona

Observatorio

Río Rívus

El Arbol
Dormido

Entreríos

Corte del
Rey Rívus

El Viejo
puente de
Piedra

Abadía de
San Andrés

Castro de
la Reina

Bosque de Silvanus

Las Cañadas

Vargas

Río Fluvius

Montes Quebrados

Corte de la
Reina Silva

Monasterio de
Santo Tomás

Cenizal

Santuario

Verbosera

Río Amnis

Castro negro

Vía férrea

Pueblos mineros

Valles de
las Minas

Río Pellón

Madre



Río Naveo

Carretera Real

Río El Rabioso

Vieja Casona

Valtempestas

San Marcial

Paso Abuelo Ollemer

Veldaga

Montañas de los Gancos

Manantial de las Serpes

acuna

Torres

Campo Ganco

esleda

Atalaya de Fridagua

Río Fridagua

Tumulos

El Vado

Viejo Camino del Oeste

El Círculo

han-Zaal

Picos del Diablo

Hamabís

guera

Río Sierpe

Condado de Abplaneda

ZONA GEOGRÁFICA

- Población Importante
- Población
- Lugar Inhóspito





Los Caminos

Por supuesto sabrán vuestras mercedes, hermanos, que los caminos fueron antes que la Ronda. La historia de esta siempre ha estado ligada a ellos. Tanto que, como también sabrán, se creó porque alguien tenía que rondarlos. Aunque los caminos aún eran jóvenes cuando se creó la Ronda y han crecido juntos, casi como hermanos, si me permiten el compararlo. Siempre se han llevado mal, pero no pueden vivir el uno sin el otro.

Seguramente me permitirán ahora que les hable ahora un poco de esos caminos. Mis caminos que tantas veces he pisado.

Carretera Real

Háganse la imagen de que estamos ahora, no en el monasterio, sino en Castro de la Reina, la capital de nuestro condado.

Como vuestras mercedes pueden bien saber, es una gran ciudad. No tan grande como Yerbosera, pero a mi juicio más bonita. Las torres del castillo y la catedral dominan el sitio, donde quiera que uno esté puede mirar arriba y verlos. El resto de la ciudad se extiende, alargada, por toda la orilla de la laguna a la que simplemente llaman Lacuna como lo hacían los romanos. Y de ella viven, pues es rica en peces y se irriga fácilmente. No es raro encontrar a la milicia condal patrullando las calles y la seguridad que se respira hace a las gentes un poco más afables de lo que se suele dar en esta tierra.

Para este viaje simulado por los caminos nos haremos la idea de que salimos de Castro de la Reina hacia los distintos lugares. Y empezaremos yendo hacia el norte, por la que llaman la «Carretera Real» pues es la que se dice que de antiguo usaban el rey y la reina para visitar estas sus tierras, así como por ser la única vía que lleva o llevaba al viejo reino.

Podemos salir por donde más gusten vuestras mercedes: la Puerta del Rey nos llevará a Entreríos y por la Puerta de la Laguna cruzaremos el río hacia San Marcial. Para nuestro propósito me permitirán que vayamos por el segundo, del primero ya les hablaré más tarde.

San Marcial está a una hora de camino de Castro de la Reina y el camino está más o menos despejado, aunque no sería raro hallarse con uno de esos gigantes que llamamos ojancos, encontrándonos tan cerca de las montañas. En el pueblo ya están acostumbrados a ellos y suelen burlarlos con facilidad usando trucos de toda suerte para darles muerte. No es raro encontrar una cabeza disecada de un solo ojo como trofeo en la casa de algún marcialés.

Más al norte, el peligro de las montañas del este siempre está ahí, pues en cualquier momento una de esas bestias puede saltarte encima y a veces es difícil verlas entre la maleza del valle.

La frontera de Ablaneda la marca la Vieja Casona, como todos la llaman. Ya nadie recuerda su verdadero nombre; debió quedar abandonada hace mucho tiempo, quizá poco después de que no llegara nadie del Viejo Reino. Hay que acercarse con cuidado, a veces sirve de refugio invernal para ojancos rezagados o de madriguera de bandidos.

Y más al norte nadie osa aventurarse. Por ahí se iba al Viejo Reino, pero ya nadie viene por ella viene, ni nadie que siguiera esa senda desde Ablaneda ha vuelto. Regimientos enteros de la milicia condal jamás regresaron. Por eso poco más tengo que contar de lo que hay al norte, por muchas historias que cuenten los borrachos de las tabernas de Yerbosera.

Camino Del Río

Si vuestras mercedes me acompañan de nuevo a Castro de la Reina por medio del ingenio bien podré enseñarles la siguiente ruta.

La puerta del Cenizal, al sur, es la que cruzaremos ahora. Y seguiremos el camino que va parejo al río Naveo, el más largo de Ablaneda, que nos llevará hasta Yerbosera.


Al poco de haber salido encontraremos una bifurcación a la derecha. De seguirla en lugar de permanecer en el camino principal llegaríamos a la baronía de la familia Vargas. Alrededor de su fortín ha crecido una pequeña villa de gentes especialmente hurañas, incluso para la natural apatía ablanedense. Son gentes duras y desconfiadas. Antes de darte su hospitalidad deciden si matarte o no y, si tienes suerte, te darán poco y esperarán que te vayas pronto. Cualquier palabra puede parecerles un insulto.

Quizá sea así por la mano férrea que siempre han demostrado los Vargas y por vivir tan cerca de las Cañadas, refugio de sierpes y bandidos por igual, que usan los entresijos de rocas para esconderse y saltar sobre Vargas sin previo aviso.

Si además vuestras mercedes siguen el camino que cruza la baronía y siguen hacia el norte al pie de los Montes Quebrados y llegan hasta un río que llaman el Alto, en sus fuentes encontrarán el convento abandonado de San Andrés. Hace tiempo que cayó en desgracia, pues hay quien dice que las monjas que lo habitaban practicaban magia negra y fornicaban con Satán, mas Dios nos libre de murmurar. Hogaño no son más que unas ruinas en las que nadie se atreve a entrar. Pues como vuestras mercedes sabrán, ahora el convento de las hermanas está en Castro de la Reina.

Volviendo al Camino del Río, más al sur se llega al punto donde el valle entre los Montes Quebrados y los Picos del Diablo están más próximos. Llamamos a ese lugar el Cenizal, pues su tierra





es gris y no da demasiado fruto. En ese mismo lugar encontramos este buen monasterio donde vuestras mercedes habitan, no creo que haga falta detenerme mucho más en cómo llegar hasta él.

Y finalmente llegamos a Yerbosera, «la Gran Puta», como la llaman algunos. De las dos grandes ciudades de Ablaneda, Yerbosera es mucho más bulliciosa que Castro de la Reina. Está cerca del punto donde se juntan el Naveo y el Sierpe, y siempre sabrás que estás cerca porque el río cambia de color por la escoria de las herrerías y los tintes de los gremios de tejedores. En Ablaneda no se produce nada, todo el mundo lleva algo que ha sacado de la tierra o le han provisto los animales, y lo da a cambio de algo que han hecho allí a partir de eso. Hay tantos gremios que difícilmente podríamos contarlos con la mano, pero el más poderoso siempre fue el de los herreros. El concejo municipal suele estar formado por los maestros de gremios y los comerciantes más influyentes quienes eligen a un Alcalde que hable en nombre de todos. Tengan por seguro que ese Alcalde será casi siempre el maestro del gremio de herreros. Pero, ¿qué tendré que contarles a vuestras mercedes? Por muy en clausura que estén, hasta el niño más pequeño de estas tierras, sabe que el Conde siente celos del poder de Yerbosera y que por eso siempre está pugnando con el Alcalde... con el Obispo intercediendo entre ambos.

Via férrea

De Yerbosera sale hacia el sur otra vía que llaman férrea, pues es la que lleva a los valles de las minas de donde se extrae el valioso hierro.

Muchos pueblos hay hechos al pie de la montaña que explotan las minas por túneles que construyeron los mouros antes de desaparecer. Después de sacar el mineral en bruto lo envían en caravanas a Yerbosera para que lo trabajen. Estas caravanas son objetivo frecuente de los malhechores de la cercana Madriguera. Madriguera, este nido de cobardes y ladrones

está al fondo del valle del Sierpe, que resulta lo bastante intransitable como para poder sorprender a las milicias del conde cada vez que intentan entrar. Se trata de un pueblo donde se reúnen ladrones y bandoleros de toda casta, una Nueva Sodoma si prefieren. A menudo la Ronda tiene que lidiar entre ellos y el conde porque, digamos que la mayoría de los ronderos tienen viejos amigos entre los madrigueros.

Y volviendo a los Montes Quebrados, ¿sabían vuestras mercedes que merecen ese nombre por los muchos túneles que los cruzan? Los excavaron antaño los mouros, antes de irse tan profundamente a las entrañas de la tierra que nadie volvió a saber de ellos. La entrada más sencilla está en su vieja capital: Castronegro, pero también he oído decir que se puede entrar desde otros sitios, como las cañadas.

Los túneles llevan años abandonados y los mineros solo aprovechan los que están más cerca de la superficie. Aún así, se cuentan muchas tonterías sobre ellos: que si los mouros regresarán para reclamar Ablaneda, que si existe la gente comadreja o la gran ciudad de Bajomonte, que si hay un enorme dragón dormido en sus entrañas... Pero sin duda todas estas historias no son más que cuentos de viejas y borrachos...

Viejo Camino del Este

Del Camino del Río, pasado Vargas y justo antes de entrar al Cenizal parte otra vía a la que llaman el Viejo Camino del Este. Le llaman «viejo» por haber sido de los primeros en hacerse y además de los que más lo demuestran, pues está bastante descuidado por el peligro que entraña.

La primera bifurcación a la derecha lleva a la baronía de Tesleda, encaramada en las laderas de los Picos del Diablo. Los Montes Quebrados son altos, pero los Picos son traicioneros. Internarse en sus puertos es casi asegurarse la muerte y nadie sabe qué puede

haber en su interior. Los tesledanos más bravos, afirman haber visto de lejos ciudades que el hombre nunca ha pisado. Claro que suelen decirlo después de sonsacarles con buen vino.

Si no nos desviamos y seguimos hacia el este llegaremos al Caserío Torres. Casi desde el principio está protegido por un gran foso drenado del Fridagua y una muralla tan alta, que parece imposible que fuera obra humana. Pocas veces se fían de un extraño, aunque si no les ofendes, puede que te dejen pasar junto a sus murallas sin dispararte. Pero ellos no tienen la culpa, vivir justo entre los ojancos, los siervos de Satán, las sierpes y los duendes los han llevado a eso. Sepan que uno de los caminos que parten de Torres llevan a una alta fortificación sobre un paso elevado de los Picos del Diablo. Es la llamada Atalaya de Fridagua, pues desde allí se puede vigilar todo el valle del río que así se llama, e incluso se puede alargar la vista hasta Castro de la Reina. Pues bien, no me cabe duda de que es de su conocimiento lo que allí ocurrió, pero lo narraré para que no se diga que omití palabra alguna, el Señor me libre.

Como sabrán vuestras mercedes, la Atalaya la levantó uno de los primeros condes para vigilar a las criaturas terribles que moraban el valle. Pero hace tiempo, antes siquiera de que yo naciera, un hechicero desalmado que daba por nombre Melqhior desalojó el lugar y lo convirtió en su hogar. Dicen de él, que había aprendido la nigromancia, la ciencia de Aristóteles y la alquimia árabe. Y que se presentó ante el anterior Conde de Ablaneda ofreciéndose como consejero, pero viendo este, el mal que escondía Melqhior, dispuso que saliera de su casa inmediatamente. El nigromante juró venganza por tal afrenta ante las mismas puertas de Castro de la Reina y se fue. Para más tarde, solo en los bosques realizar un pacto con el Maligno, con lo que obtuviere gran poder con el que tomar la Atalaya. Desde entonces allí vive, convocando seres infernales que lanza sin cesar sobre las tierras de los ablanedenses como venganza. Y

a menudo es la Ronda la que tiene que lidiar con ellas hasta que aparece la milicia...


Si nos adentramos más al este aún, hacia el fondo del valle, llegaremos a los túmulos donde viven fadas y duendes, y a los que a veces puede vérselos bailar en los círculos de piedra, especialmente en aquel que llaman simplemente El Círculo. El vado que cruza el Fridagua en esa zona, es especialmente conocido como punto desde el que puede verse a las fadas e incluso hablarles. Aunque no suele ser esta buena idea propia de buen cristiano.

Las fuentes del Fridagua son famosas por sus muchas cuevas y lagos subterráneos donde acostumbran a vivir las janas. ¡Pero ay del que se acerque en según qué época!, pues no por nada los llaman Manantiales de las Sierpes. El lugar suele estar lleno de esos seres todo el año, pero durante la época de cría la mayoría van allí a reproducirse y desovar; siendo notorio que sus siseos pueden escucharse casi desde Tesleda en el transcurso de las noches tranquilas.

En la otra orilla del Fridagua están las Montañas de los Ojancos. No son llamadas así por ventura, pues certeza hay de que allí es donde la mayoría de esas bestias gigantes de un solo ojo tienen sus cobijos, y que solo bajan de ellas para cazar cristianos o cualquier otra cosa para llevarse a la boca. No suelen alejarse mucho, pero no es insólito que las correrías de los más audaces lleguen incluso hasta Yerbosera. No en vano fue uno de esos mamones quien me arrancó la pierna y disculpen mi lengua al rememorar tal funesto día, hermanos.

Estas montañas son realmente intransitables por su altura y la cantidad de monstruos que las habitan. El único paso conocido es por el Abuelo Ollembor. Así llamado pues se dice que fue un ojanco que creció de forma increíble y que, cuando murió, cayó entre dos cordilleras y cerró el paso convirtiéndose él mismo en una montaña cuando la maleza la cubrió. Se dice por igual, que para llegar al otro lado de las Montañas hay que encontrar





la entrada a su esqueleto y cruzarlo hasta salir por su cráneo. ¿Y qué hay al otro lado?, se preguntarán vuestras mercedes.

Lluvia, siempre lluvia. Yo he visto ese valle en el que nunca para de llover. La gente que ha oído hablar de él, lo conocen con el nombre de Valtempestas, siendo una tierra de pantanos y aguas estancadas. Cuando fui allí de joven para explorar por orden del Conde, descubrimos entre los pantanos los restos de muchas ciudades. Mas no pudimos explorarlas pues estaban habitadas por sapos diabólicos. No se rían, hermanos. Parecían sapos como los que se pueden encontrar en un arroyo de estas montañas, pero tenían dientes pequeños y afilados como agujas y debían de ser contados por centenares. No me cabe duda que fue esa plaga la que trajo la perdición a quien quiera que habitara antes en Valtempestas.

Camino del Bosque

Ya les dije al principio, que volvería a Castro de la Reina y les hablaría de la Puerta del Rey. Es de buen cristiano cumplir lo que se promete, así que no les haré esperar mucho más.

Si siguen vuestras mercedes por ese camino, llegarán a la pequeña baronía de Entrerríos, llamada así por encontrarse justo donde el Alto desagua en el Naveo. Su buena posición y su cercanía a Castro de la Reina los protege, por lo que son una gente bastante hospitalaria, alejadas de lo que se ve en el ablanedense común. La comida es buena y por ventura también diremos que las muchachas amables; ya me entienden vuestras mercedes, que serán monjes, pero no santos.

Cruzando el río o, perdón, los ríos, por el Camino del Bosque se llega a los Páramos, una región donde a menudo ocurren cosas extrañas, pero nada comparado con lo que pueden encontrar después.

Al oeste, allende los Montes Quebrados está Silvinis, el gran bosque del oeste. En sus lindes viven muchos magos y hechiceros que aprendieron los secretos de los

duendes, de las criaturas del bosque o incluso del mismísimo Señor de las Tinieblas. Sus casas están ocultas entre los árboles y solo se muestran a quienes ellos desean. La única de sus construcciones que puede verse a simple vista es la gran torre que se alza en el extremo de los Montes Quebrados, que según se dice, usaban para observar el cielo.

Es poco lo que sabemos de las profundidades de aqueste bosque. Internarse en él suele ser peligroso por las terribles criaturas que lo habitan. Sabemos de su geografía que tiene tres ríos llamados Rivus, Fluvius y Amnis; vuestras mercedes que saben latines podrán reír la broma a quien los bautizó.

Déjenme decirles que estos ríos no son comunes, como tampoco lo son los árboles que crecen a merced del agua que baña estas tierras. Pues tienen sus propios reyes y llevan en guerra casi desde que nació el mundo. No sonrían, lo digo en serio.

El Rey de los Ríos se hace llamar Rivus y la Reina de los Árboles, Silva. Son marido y mujer, de hecho, aunque llevan tanto tiempo batallando que ni siquiera recuerdan el motivo. Yo mismo vi al rey Rivus cuando el Conde envió una embajada a su corte, para estar en buen entendimiento con él. Tiene la parte superior del cuerpo de ciervo, pero el resto de pez y nos habló sin palabras. Su corte se encuentra en un gran lago donde habitan los tritones. Aunque veo por sus rostros que vuestras mercedes han de pensar que deliro fruto de mis años rondando los caminos.

Pues déjenme añadir además, que en cuanto a la reina Silva dicen que es una mujer tan hermosa que un humano moriría con su simple visión. ¿se imaginan a esos dos en su noche nupcial? ¡Y que Dios me perdone por murmurar!

Esos dos son los seres más poderosos del bosque, pero por lo que cuenta un rondero que en otro tiempo fue aprendiz de mago hay muchos, muchos más.



Las Bestias

Mucho he hablado ya de los peligros de Ablaneda y saben vuestras mercedes que me quedo corto. De modo que, para no ser llamado infame y embustero, les hablaré de cuantos seres horribles hollan estas tierras. De su especie y fuerzas y de todo lo que es necesario saber de ellos.

Sierpes




Una sierpe es una culebra tan grande que difícilmente tres hombres podrían rodearla con los brazos. No escupe fuego ni vuela como el dragón al que dio muerte el buen San

Jorge, pero su aliento y sus colmillos son fétidos y venenosos, y su piel es tan dura que ni la mejor espada ni la más rápida saeta puede atravesarla, pues demás esta crece en dureza día a día.

Habitan simas y cuevas profundas, normalmente cerca de fuentes o manantiales donde vigilan a janas y, como dicen muchos, custodian grandes tesoros. Aunque, entre vuestras mercedes y yo, ¿para qué quiere oro un monstruo y de dónde podría sacarlo? ¡Bobadas!

Hay poca manera de librarse de una sierpe. Cuentan que aldeas enteras se libraron de ellas dándoles a comer panes rellenos de agujas o piedras al rojo, aprovechando su pobre ingenio. Aunque su fin más común es que, pasado mucho tiempo, crezcan tanto en tamaño que no quepan en su cueva. Entonces les crecen alas y vuelan





lejos, quizá hacia el mar o a algún sitio en el que se reúnan para morir. Y no es buena idea propia de buen cristiano, interponerse en su camino...

Sepan además, que en la Ronda corre la leyenda de la Blasa. Hay quien cree que es solo un chisme para asustar a los novatos, pero yo la he visto. Una sierpe blanca y mucho más grande que cualquier otra. Raro es verla, pero a menudo se puede encontrar su rastro de destrucción por los bosques de las laderas de los Montes Quebrados. Puede que no me crean, pero podría estar rondando este monasterio ahora mismo...

Ojancos

Un ojanco es un ser gigantesco, el doble de alto que un hombre como mínimo. Tienen una constitución parecida a la de los seres humanos, excepto porque solo tienen un único ojo. Esta es quizás la razón de que se guíen sobre todo por su olfato, con el que huelen fácilmente la sangre de cualquier cristiano que se acerque... Así como reses y cualquier otro animal, nada escapa a su apetito. Hay quien dice que incluso se los ha visto comer piedras.

Viven en cuevas guarnecidas de las montañas que llevan su nombre, formando grupos pequeños y salvajes, a los cuales solo los guía la ley del más fuerte. A menudo bajan de las montañas para buscar comida y carne de cristiano, lo que les viene siendo lo mismo.

Por lo que sabemos solo los machos viven en grupo. Las hembras viven solas, pues serían difíciles de mantener por su mayor tamaño. Crían por casualidad: unos machos se encuentran con una hembra, se enfrentan en un breve combate y, si consiguen dejarla inconsciente, la llevan a su cubil para aparearse. No es buena idea acercarse a ellos durante estos cortejos, y mucho menos a una hembra embarazada o con su camada.

Y aunque su ojo parezca la parte más flaca, lo mejor para acometer contra los machos es, Dios me perdone, apuntar a sus partes, pues las llevan siempre al descubierto. Con las hembras no hay ni que pensar en qué hacer: correr por la vida, bien lo saben ustedes, santos hermanos.

Janas

Ya sabrán vuestras mercedes cómo es una jana. Duendes con forma de mujer bellísima que habitan cerca del agua, todo el día en remojo, como quien dice. Los que las han visto dicen que son delgadas y rubias y que poseen más tesoros de los que pueden encontrarse en la catedral del señor Obispo.

A veces se hacen visibles para algunos, que las ven peinándose o haciendo cualquier otra cosa sentada junto al agua. Si el desdichado se acerca, lo más probable es que después de hablar un poco se vea arrastrado al fondo del agua y que seamos nosotros quienes tengamos que sacar sus restos del río al día siguiente.

Y otras veces se limitan a raptar niños humanos y cambiarlos por los suyos para que los bauticen, por eso las madres de Ablaneda ya no se fían de dejar solos a los infantes.

Aunque eso no suele ser lo más peligroso de las janas, sino que se hacen acompañar de una o puede que hasta más serpientes a las que engañan para que las protejan a ellas y a sus tesoros.

Aunque cuando están de buen humor bien podrían ser benéficas para el hombre. Bien podrían...

Trasgos

¡Esos pequeños diablillos! Esos duendes del tamaño de un palmo están por toda Ablaneda y son un verdadero quebradero de cabeza.

De acuerdo que muchas veces se portan bien limpiando casas, guiando a viajeros o dando regalos mágicos; pero son más las veces que se dedican a fastidiar bien porque se sientan ofendidos, bien porque se aburren.

Esconden cosas, las rompen, desordenan, pierden a los viajeros, los retienen durante décadas, se llevan animales, bebés, estropean cosechas, asustan gatos, interrumpen partos, engañan a desprevenidos con oro falso, se burlan de la Iglesia... En fin, que hay que tener siempre un ojo encima de ellos.

Aunque, como vuestras mercedes sabrán, no es difícil librarse de ellos. Solo hay que saber herirlos en su amor propio.

Otros duendes

Hay muchos más de esos seres burlones y paganos que no suelen guardar bien al buen cristiano.

Están los ventolines, realmente diminutos, con quienes bailan las janas la noche de San Juan. Se dedican a flotar en el viento llevando canciones, suspiros y secretos. Cualquier cosa que oigan la pueden contar en el peor lugar, por lo que hay que guardarse de que no oigan cosas importantes.

Los faunos habitan las florestas del valle dedicados a tocar la flauta y hacer la vida imposible a cazadores y leñadores, aunque no dudan en ayudar a aquellos que se pierden. Son hombre de cintura para arriba —sin contar la barba y los cuernos— y carnero de cintura para abajo, por eso hay quien les confunde con Satán.

Y también están las lavanderas, que pasan las noches lavando en el Naveo, ahogando a cualquiera que las vea. Se dedican a cambiar el curso de los ríos, a veces demasiado azarosamente.

Estos duendes suelen saber secretos viejos y pueden hacer prodigios mágicos que en ocasiones enseñan a humanos. Aunque no es buena idea propia de buen cristiano, confiar en esta magia más que en el poder de Nuestro Señor, pues a menudo los duendes enseñan de diez partes, nueve y se guardan la más importante para ellos y así de aquesta manera, poder reírse después del incauto.

Demonios



Si gustan, ahora les hablaré de los verdaderos hijos de Satán, aquellos que realmente son engendrados por las entrañas del Infierno.

Algunos son simples diablos de formas horribles que llegan a Ablaneda en noches de luna nueva o invocados por Melghior el Maldito, para lanzarlos sobre las tierras de los buenos cristianos.

A veces se aparecen en una forma corpórea horrible. No piensen solo en el demonio con patas de cabra y rabo largo para espantar moscas. Pues en otras ocasiones son asquerosas caricaturas de la forma humana que acechan a los incautos, y las menos de las ocasiones, también masas informes que se arrastran sin rumbo.

Otros ocupan cuerpos, de forma que solo un buen sacerdote puede librar a la víctima... Y a veces ni eso. Miren si no cómo los súcubos poseen cuerpos de mujeres especialmente hermosas, para poder realizar sus carnales negocios.

Parece que cuanto más trabajamos por mantener seguros los caminos y mantener las parroquias aisladas, más aparecen... Ya se sabe lo que ellos mismos acostumbran a decir, que son Legión.

Fantasmas y apariciones

Seres de más allá



Sin ir más lejos la sabemos de la Santa Compañía, a la que a veces se puede ver de noche vagando en la forma de una procesión de monjes de túnica blanca. Se dice que un mortal siempre ha de marchar al frente de la misma, portando una cruz y un caldero de agua bendita, sin recordar nada durante el día, y que quien tuviera la desventura de encontrarse con la Santa Compañía deberá de ocupar su lugar. El camino que hacen por Ablaneda se puede predecir muchas veces, por lo que es fácil saber qué noches no es buena idea de buen cristiano, transitar caminos. «¡Andad de día que la noche es mía!» gritan.

Ese tipo de espectros no suelen dar tantos problemas como las apariciones de difuntos. Almas en pena que no han podido dejar el mundo y molestan a todo el que se cruza en su camino, hasta conseguir que algún incauto resuelva los asuntos que dejó pendientes el fantasma de forma que pueda ir al cielo para ser juzgado.

Y en las zonas con las que limita el condado hay seres que con dificultad podrían imaginarse.

Los pequeños saposangre de Valtempestas, por ejemplo. Parecen sapos comunes, pero tienen muchos dientes muy afilados. La mordedura de uno solo puede hacerte sangrar, varios juntos dejarían tu osamenta como los cirios de una iglesia. Viven en los grandes pantanos del valle y suelen reunirse en las ciudades caídas de Valtempestas, donde esperan a los más aventurados o ignorantes de su existencia.

Las oscuras profundidades de los Montes Quebrados también pueden ocultar todo tipo de seres, reales o no. Como los mouros que hace tiempo abandonaron el valle, enormes gusanos o incluso hombres que cambiaron horriblemente por la falta de luz y comida cristiana.

En Silviniés el ejército de Rivus está formado por tritones, seres que andan casi tan bien como nadan. Siempre en guerra con los árboles caminantes y los enormes insectos de la Reina Silva.

Por no hablar de las cosas que podrían nadar bajo nuestros propios ríos...

¿Y quién no ha oído hablar de los homúnculos hechos de barro, sangre y otras sustancias que son la diversión y el grueso del ejército de Melqhiór?

¿Y quién sabe qué hay más al norte de la Carretera Real o lo que yace en los acantilados de los Picos del Diablo? No sé si alguien lo sabe, pero tampoco sé si quiero saberlo.



La Magia

En Ablaneda abundan los prodigios, si vuestras mercedes me permiten llamarlos así y no simple brujería. Aunque bien sea cierto que la madre Iglesia no reconoce que las brujas sean tales, y por tanto los señores párrocos así siempre nos lo recuerden, estos ojos saben lo que han visto. Y ahora he de remitírselo a sus oídos para que vuestras mercedes lo pongan en papel y pueda leerlo cualquier caballero de latines.

Fe, hechicería y magia negra


Vuestras mercedes sabrán perdonarme el que hable de cosas tan dispares como si fuesen la misma. Pero también habrán de concederme que, aunque los fines de un sacerdote y un siervo del príncipe de las tinieblas difieran mucho, sus medios podrían verse como muy

semejantes. Dios me perdone, Él sabe que lo hago por Su causa.

Permítanme explicarme: todo humano que obre magia está versado en el culto a algún ser más alto. Jesús y sus santos; Satanás; los dioses paganos... Y con una pequeña plegaria o una rima a nuestro Señor, a Satán o a las divinidades de los magos estos pueden decidir que le han caído en gracia y conceder lo que se pide.

Yo vi como, cuando un cura pronunció «Santa Bárbara bendita, acaba con el ladrón y con los que habita», el cielo se nubló y un solo rayo cayó sobre la casa de un parroquiano que había estado sisando del cepillo. Y bien sabe la gente,





que en este monasterio se les enseña a los monjes, para que igual puedan realizar tales prodigios con la ayuda del Espíritu Santo y toda su Corte.

Pero los hechiceros y los nigromantes —a veces es difícil distinguirlos— también se enseñan entre ellos sus artes. A veces, desde las cercanías de Torres, pueden oírse las largas salmodias que Melqhior dedica al Príncipe de las Tinieblas en la Atalaya. Y déjenme que añada que, aunque los hechiceros del bosque no suelen dar problemas y a veces son hasta útiles, es un fastidio cuando se dedican a buscar aprendices recorriendo las aldeas, pues en más de una ocasión acaban enzarzados con un párroco.

Pero bueno, como les iba diciendo, bien sabrán vuestras mercedes que todos los seres de más allá de este mundo son caprichosos, y no les gusta escuchar la misma petición dos veces. Por eso los quienes los llaman siempre acostumbran a tener el ingenio despierto y la lengua rápida, no vaya a ser que les disgusten...

Trucos de Duende

Esos pequeños demonios...

A muchos les encanta confundir los sentidos de los mortales de alguna forma: hacen que te pierdas en los bosques, te dan hojas por oro, se convierten en bellas mujeres... A veces son más sutiles, por ejemplo dando un regalo mágico que resulta tener una pega insalvable o casándose con humanos para hacerles la vida imposible... como creo que es mi caso.

No es algo poco común para un Ablanedense, mucho menos para un rondero que pasa un buen tiempo tratando con ellos. Por lo que hay que saber andarse con ojo y saber distinguir una ilusión de lo que no lo es.

Aunque saber que estás en una ilusión no te libra de ella, claro. Pero hay muchas formas de enfrentar tales asuntos. Por ejemplo, los duendes más débiles huirán si se reza una oración o ante la mera visión de hierro, por

lo que la ilusión igualmente se irá. En el caso de otros más poderosos a veces hay que saber su verdadero nombre y pronunciarlo, o descubrir que tienen una debilidad especial como la sal, a veces incluso hay que meterse en su guarida a encontrar la fuente de su poder...

Al menos aquí estamos seguros; ni duendes ni demonios se atreven a pisar sagrado, pues es bien sabido que aquí no funciona su magia.

Objetos de poder

Ablaneda está llena de objetos de poder. Miren sin ir más lejos las reliquias de hombres santos que han hollado esta tierra o que fueron traídas durante la colonización. Dicen por ejemplo, que los huesos de san Honorato guardados en la catedral, dan una fuerza descomunal a quien rece todos los días frente a ellos.

Los duendes también pueden llegar a conceder regalos mágicos a quien fuere de su agrado. Una cuerda tejida con cabellos que jamás se romperá y que podría usarse para atar al mismo Belcebú. O una olla de oro de la que nunca se encuentra el fondo. No obstante también hay objetos poseídos por espíritus no siempre benignos. Estos suelen traer la desgracia a quien los usa, por mucho cuidado que con ellos se tenga. O puede ser que simplemente sean engañosos e inútiles, como un espejo que mostraba un falso futuro, haciendo pensar a quien se reflejara en él, cosas como que se enriquecería o incluso que llegaría a Conde. ¡Pamplinas!

Otros simplemente no sabemos de dónde han salido. Pueden viejas reliquias de los que vivieron antaño en Ablaneda como los mouros o los habitantes de Valtempestas o cosas aún más extrañas.

El origen de los objetos de poder bien pudiese ser distinto, pero la mayoría se basan en que solo tienen un efecto mágico que se

activa de una determinada forma. Vuestras mercedes ya lo sabrán, pero se lo recuerdo para que sean precavidos.

Milagros

Aunque no se trate de magia de fe como la que pueden hacer vuestras mercedes los clérigos, en alguna ocasión he visto como una intervención divina ha salvado a un buen cristiano.

Si unos buenos hombres se arrodillan y rezan con devoción y fe verdadera. Es posible, cabe una ínfima posibilidad, de que Dios los escuche e intervenga con un hecho de naturaleza sobrehumana. Siempre que no pidan pamplinas, pues semejantes peticiones probablemente no les granjearía ayudas a la hora del juicio.

Pero los caminos del Señor son insondables y muy pocas veces el milagro se revela de una forma espectacular y maravillosa. Más en cambio la mayoría de las veces ocurre una coincidencia inesperada, de tal forma que nadie sabría precisar, si ha ocurrido un verdadero milagro o no. Aunque cuando de verdad quiere hacerse notar, hay que ver cómo se las gasta. Bueno, ya saben vuestras mercedes mejor que yo cómo trabaja el Señor.

Pactos con el Maligno

Hay quien comete un error terrible. Melqhiar no es el único que cambió su alma inmortal por poderes terrenos y una larga estancia en el infierno después.

No es difícil hacer un pacto así de horrendo en Ablaneda. Muchos demonios están dispuestos a acudir ante la menor oportunidad de quedarse con tu alma. Solo hace falta un sitio tranquilo, luna nueva y sangre. El resto, dicen, es un contrato.

A pesar de esto, son pocos los que cometen este inefable acto y menos mal. ¿Qué le importa a un hombre que ya ha renunciado

a su salvación el honor o la decencia? Van por los caminos usando sus poderes para dejar muerte allá por donde pasan. Porque eso reciben: un poder que los convierte en monstruos. Escupir fuego, transformar su pelo en serpientes, orinar líquido corrosivo... Cualquier cosa.

Normalmente los capturamos y son ejecutados al poco, sin necesidad de juicio. Pero una vez uno de ellos prefirió la Ronda a la horca. Y no hablaré más de esto, Dios me libre de murmurar.

Cosas inexplicables

Y hay muchos más prodigios que vuestras mercedes, los estudiosos, aún no han atinado a explicar por medio del ingenio. Por ejemplo la extraña magia de los árboles que usa la Reina Silva y sus súbditos contra los encantamientos fluviales de Rivus.

La horrenda nigromancia que pueden llegar a esgrimir los demonios, que persiguen a los buenos cristianos.

El poder de los iconos de piedra sangrientos de los ojancos o la mirada hechizante de una sierpe.

Y todo eso que sin duda ya saben vuestras mercedes.

Ya se pone el sol. Mas si así lo quieren, tendré a bien volver mañana.





Sistema

—Está bien, oídme... —les urgió el sargento Nuño.

Todos permanecían inmóviles y expectantes en el camino junto al río, incluso la sierpe. El monstruo se limitaba a clavarles la mirada y lamer el aire.

—Cuando cuente hasta tres correremos todos en distintas direcciones, así la confundiremos.

¿De acuerdo? —Se giró, nadie habló ni hizo el menor movimiento—. Bien. Uno, dos...

Antes de llegar hasta tres los cinco hombres empezaron a correr y la sierpe reaccionó.

—¡Aparta, Novato! —gritó Pedro, mas sin poder evitar el fatal desenlace de chocar contra él.

Pedro, menos corpulento cayó al suelo y el horrible ser se abatió sobre él, tragándose entero entre sus enormes mandíbulas.

Cuando hubo terminado se volvió hacia aquel bulto que temblaba paralizado, como un roedor criado como alimento, que hace unos instantes había sido Novato. Y se oyó el siseo.

Buenos días tengan vuestras mercedes y que encuentren la gracia del Señor cuando se acaben los muchos años que les tiene reservados.

que escriba aquí mi pobre nombre, siendo las normas de juego que ahora han de relatarse, obra de quien es más sabio y ducho en letras que quien mancha estos pliegos.

Me perdonarán, pero mi decoro como simple escribiente es impedimento insalvable para

Dios me corte la lengua por no callar y a vuestras mercedes que no les bendiga con

paciencia sin límite, pues ya la han hallado. Comencemos como es mandado con las normas de este juego de roles.

Las tres leyes

Primera Ley: Ha de ser divertido

No olviden vuestras mercedes que esto no es si no juego y para divertirse se juega. Tengan siempre en el seso que aquesta y no otra la primera de las leyes, la más lapidaria, inamovible e incuestionable de todas. Hagan sin dudar el esfuerzo de apartar como la paja del trigo cualquier regla que de alguna manera interrumpiera el gozo y recuerden estas tres leyes. Cómo se diviertan, es cosa de la casa de cada uno, pero recuerden que Dios está en la de todos y no es de buenos cristianos acometer tropelías.

Segunda Ley: Ha de ser sensato

Si son ustedes discretos y de buen genio, podrán despejar cualquier problema que surgiere en el buen curso del juego. Regla alguna puede desafiar el sentido común, y entonces habrá de ser dejada de lado de darse el caso. No olviden vuestras mercedes no dejar desprovista a la coherencia de la historia, por lo que un mal hueso pueda tener que decir, que es bien sabido que el azar es cosa del Maligno. Más recuerden también que de nada sirve que sea verosímil y tangible si a nadie divierte. ¡No confundan lo que cuentan los historiadores con lo que cantan los poetas!

Tercera Ley: La mesa decide

Todos cuantos juegan a este juego de roles, juegan. Aunque se elija de entre ellos a un Director para ocuparse del buen discurrir del relato y de la justa provisión de viandas, no está obligado por juramento ni mucho menos a entretener a sus jugadores, tanto como estos tampoco habrán de someterse como vasallos serviles a su voluntad. Las historias que surjan del juego no han lugar si no es tomando forma a través de las aportaciones de toda la mesa, es

por ello que el susodicho mueble (trasunto del grupo de jugadores, perdóneseme el chiste) decide por consenso a qué y cómo jugar no sin ayuda del Espíritu Santo.

*Aquestas son las Tres Leyes.
Cualesquiera otras normas son
opcionales.*

Creando un personaje

Para dar vida a un personaje con el que recorrer este valle de lágrimas que es Ablaneda no les serán necesarios barros y costillas, sino tan solo que cada jugador, provisto de escribanía, **redacte no más de C (100) palabras** sobre el personaje. Sin olvidar que el nombre con el que se le bautizó o se le conoce no ha de ser añadido a la cuenta. En esta centena verbal habrán de contarse los siguientes fechos:

- **Su pasado:** ¿dónde fue nacido y criado?, ¿por qué dio con sus pobres carnes en la Ronda?, ¿cómo era su familia?, ¿cometió algún crimen?, ¿alguien le traicionó?;
- **Su presente:** ¿cómo es ahora su vida?, ¿con qué se ganaba el pan?, ¿algo se torció en el camino?, ¿cuenta con alguna habilidad inusual?;
- **Su descripción física:** ¿alto o bajo?, ¿gordo o delgado?, ¿un sansón o débil como un ratón?, ¿tiene discapacidad o sufre achaques de la edad?;
- **Su carácter y mentalidad:** ¿simpático?, ¿discreto?, ¿melancólico?, ¿inteligente?, ¿memo?, ¿zoquete?, ¿astuto?;
- **Sus motivaciones:** ¿qué cree que le depara la vida?, ¿qué le hace sobrevivir?, ¿espera salir de la Ronda algún día?, ¿tiene motivos ulteriores?

Aqueste relato no es sino su **trasfondo**. Apenas un centenar de palabras no dejan explayarse en demasía por lo que vuestras mercedes habrán de sintetizar. Mas solo se trata de una descripción inicial y con el paso de las desventuras encontrarán muchas ocasiones de ampliarlo. De no haber usado todas las palabras, atesorad las



que falten pues en un futuro bien os podrían valer de mucho.

Si me lo permiten, vamos a inventar un personaje de ejemplo:

Antón el Cojitranco nació en una aldea cerca de Yerboñera, pero a temprana edad abandonó el hogar paterno para buscar fortuna y hacerse aprendiz de tejedor. El trabajo no le duró mucho y se dio al hurto, por lo que fue capturado y llevado ante la ley. Apesar de que la edad empieza a afectar a su cuerpo no así a su mente pues es el más veterano de la Ronda y acostumbra a dar buenos consejos que la gente tiende a desoír. Sus expectativas son trabajar duro hasta redimir su culpa y conseguir contener su lengua cotilla para ganarse el Cielo.

Ahora hagan cuenta de aquellos aspectos del personaje que aparenten ser los más relevantes, aquellos que mejor lo definan. Sirvan de ejemplo los aspectos más representativos de Antón:

- *Aprendiz en los gremios* (su pasado)
- *Veterano de la Ronda* (su presente)
- *Anciano flacucho* (sobre su descripción física)
- *Un pozo de sabiduría* (carácter y mentalidad)
- «*Dios me libre de murmurar*» (motivaciones)

Aquestos aspectos sacados del trasfondo serán de ahora en adelante nombrados como **rasgos**. Ellos nos dirán cuáles son las virtudes con las que el personaje fuera bendecido, sus conocimientos y mañas y todo aquello que nos diga quién es y de qué es capaz.

Ahora repartan con buen tino XV (15) dados de VI (6) caras (que llamaremos **D por no gastar papel**) entre los rasgos que se eligieran. No habrán vuestras mercedes de asignar **menos de IID (2D)** ni más de **VD (5D)** por rasgo antidiendo a que, con 2D no se es nada fuera de lo común, y que con 5D se es un maestro de fama reconocida. Así se haría con Antón:

- *Aprendiz de los gremios*: IID (2D)
- *Veterano de la Ronda*: VD (5D)
- *Anciano flacucho*: IIID (3D)
- *Un pozo de sabiduría*: IIID (3D)
- «*Dios me libre de murmurar*»: IID (2D)

El tener rasgos limitados no es óbice para saber hacer cualesquiera otras tareas no consideradas por ellos, aunque no serán estas sus grandes virtudes. Otras tareas serán conocimientos y mañas mediocres **con tan solo 1D de valor**. Por ejemplo Antón carece de rasgo alguno que pudiera ayudarlo a escribir poesía, así que tendrá 1D como literato.

Las tiradas de dados

Tengan vuestras mercedes en cuenta estas advertencias de cómo arrojar las tabas, que quien avisa no es traidor:

- El abusar de ellas constituye pecado de gula. Director y jugadores por igual habrán de usarlas tan solo cuando el resultado sea incierto e interesante. En cualesquiera otros casos que surgieran baste con recurrir a las Tres Leyes: diversión, sensatez y consenso.
- Asíumase que ya se tienen las herramientas necesarias para el bien hacer de cada uno de los rasgos, siempre que la situación se halle bajo el amparo de la Segunda Ley: sensatez y coherencia con el relato.

Si vuestro corazón no albergara duda acerca de la necesidad de arrojar los dados, escojan vuestras mercedes el rasgo que encuentren más apropiado para el cometido y lancen tantos dados como tenga asignado:

- Cada resultado de V (5) o VI (6) es un éxito; cuantos más éxitos, mejor.
- Los dados de ventaja (vean vuestras mercedes más adelante) añaden dados extra a tu tirada. Habrán de buscar ustedes la situación o el entorno donde mejor acometer su objetivo para así ganarlos.
- Los dados de oposición (ver más adelante) del Director dificultarán las intenciones de los personajes. Obtengan más éxitos que él para acometer con éxito la tirada. De no haber oposición, un éxito será suficiente.

- Si otro personaje compitiera contra vuestras mercedes, él también arrojará sus tabas. Consigan más éxitos que ese rufián para hallarlo derrotado.

Y no lo olviden vuestras mercedes: los dados habrán de rodar tan solo si realmente fuera menester.

Dados de ventaja y oposición

No podrán vuestras mercedes negarme que, aún con ayuda de Nuestro Señor, no es igual derribar a tiro cierto usando una honda a un enemigo que huye bajo el sol, que hacerlo cuando es de noche. Y si encima llueve como si se tratara de un nuevo diluvio universal, olvídense de la cuestión. Si se halla en la voluntad del Director poner dificultades en el camino de los personajes, bien podrá usar **dados de oposición** contra ellos: **habrán vuestras mercedes de obtener más éxitos que él** para salir airosos del trance.

Más también puede hallarse el bien incluso en este mundo traidor, y habrá momentos en las que la Fortuna o el Salvador les sonrían desde las alturas. Cuando se hallare un elemento que sin resquicio de duda se alineara del lado del personaje, las buenas maneras obligarían al Director a concederte **dados de ventaja** que sumar a tu tirada.

- I (1) dado: dificultad/ventaja moderada.
- II (2) dados: dificultad/ventaja clara y destacable.
- III (3) dados: dificultad/ventaja indudable.
- IV (4) dados: dificultad/ventaja extrema.
- V (5) dados: Llegados a éste punto el Director haría bien en plantearse un fallo/acierto automáticos en lugar de dejar rodar las tabas.

Háganse ustedes cuenta de que no ha de sumarse un dado por cada detalle o minucia que ayudare o perjudicare, sino que habrá de **asignarse en base a una estimación de la situación en general**. Determinándose todas las posibles ventajas y desventajas, y considerando cuáles son más graves o de

mayor interés para luego poder usar el seso para extraer el número de dados.

Conflictos y consecuencias

Cuando se hallaren en un conflicto, los contendientes se lo jugarán todo; no es simple competición, es un enfrentamiento en el que la victoria o la derrota marcarán para siempre a los contendientes y en el que les va mucho en juego... Ambos contrincantes, cual Hepaminondas, habrán de esforzarse en acorralar a su oponente para asestarle el golpe definitivo. Y aqueste sistema es válido para cuantas pruebas puedan surgir, desde una pelea a muerte hasta un certamen de poesía cortesana. Tan solo cambian las circunstancias.

Ambos contendientes habrán de hacer rodar sus dados de forma habitual y acto seguido:

- La **diferencia de éxitos** entre vencedor y vencido **no será sino el número de “daños”** que recibe este último.
- El vencido habrá de **aplicar ese daño nombrado a uno de los sus rasgos** de su elección, y **cada daño sustraerá 1d** del valor que tuviere ese rasgo. No sin antes **explicar en qué consiste el daño sufrido** en el contexto del conflicto:

Antón intenta convencer a unos aldeanos de que no es un duende disfrazado, sino un esforzado miembro de la Ronda. Por desgracia uno de los vulgares tiene especial labia y desmonta los argumentos de Antón. Este podría aplicar ese daño a veterano de la Ronda, afirmando que pierde respeto ante los aldeanos o un pozo de sabiduría, pues queda claro que serán más receloso al escuchar sus argumentos. Incluso podría sustraerse el daño de Dios me libre de murmurar en base a que para demostrar su tesis Antón ha recurrido a hablar mal de otras personas con nombre y apellido. Aunque haría falta una muy buena explicación para restárselo a anciano flacucho.



- Cuando uno de los rasgos acumule tanto daño como el su valor inicial, quedarán vuestra merced derrotado y a merced del enemigo pudiendo este narrar la derrota de la manera que atinara. Mas la dicha derrota habrá de ser narrada con coherencia dentro del relato.

Antón prosigue su debate contra el aldeano avispado, mas una serie de malas tiradas demuestran que la Fortuna no le sonríe esa tarde. Al final queda en ridículo y los aldeanos se lanzan sobre él, quién sabe con qué intenciones...

Rendirse

Como quedar sometido al enemigo sin posibilidad de réplica puede no ser del gusto de todos, antes que tal calamidad tenga lugar, tal vez prefieran vuestras mercedes contemplar la idea de **rendirse**. En una rendición, **es posible negociar los términos de la derrota con el Director**. Quizá hayáis perdido, mas cuanto menos habéis podido decidir en qué manera, César no alcanzó a tanto. No quiere decir esto que, en el fragor de la batalla, uno de los combatientes clame “vale, vale, me rindo, pero antes quiero que bailéis como un pollo”. No es en modo alguno que el personaje se rinda explícitamente, es que jugador y Director negocien la escena a nivel narrativo para hallar un consenso que a ambos satisfaga.

Suponganse que a Antón todavía le queda un último dado en el su rasgo veterano de la Ronda. Al albergar temor a que los furibundos aldeanos pudieran disponer de él si cayese derrotado, opta sabiamente por negociar con el Director una rendición: él perderá la discusión, pero los aldeanos sabrán contenerse y solo le capturarán en espera de dilucidar la verdad.

¿Y qué es de los rasgos cuando uno se rinde? ¿No habrían de quedar reducidos a cero por haber sido derrotado y humillado? No, mis señores. Quedar fuera de combate no es sino haber superado el límite de tolerancia al daño en un rasgo, lo que impide continuar el enfrentamiento. Como ya es imposible oponer resistencia, el vencedor se encuentra en la capacidad de decidir la forma

que tomará la derrota. En una rendición los términos serán negociados, pero rasgo alguno ha de seguir sufriendo. Ya hay una repercusión a nivel narrativo, una en la que vuestras mercedes mismas han participado al negociarla.

Puntos de Destino

A continuación muestro a vuestras mercedes los puntos de destino, una de las principales herramientas con las que contarán en el devenir del juego pues, aunque la voluntad divina participa de él, también la Fortuna tiene su feudo. Por ello todo jugador sin distinción ha de recibir **tres puntos de destino al crear su personaje**, aunque estos irán tanto aumentando como disminuyendo a lo largo del juego en función de su buen hacer. Pueden vuestras mercedes gastar puntos de destino en diversos menesteres:

- Por I (1) punto obtienen un **dado extra** en cualquier tirada.
- Por I (1) punto pueden **recuperarse de 1 daño sufrido**.
- Por II (2) puntos pueden provocar una **coincidencia favorable**.
- Por II (2) puntos pueden crear un **personaje secundario**.

Recuperarse del Daño

Cada daño sufrido en un conflicto resta ID (1D) a un rasgo, como ya sabrán, y no hay otra forma de recuperarse de ese daño sino mediante el gasto de puntos de destino. Por cada punto que decidan pagar recuperaran ID (1D) de uno de los rasgos dañados a su elección, pero deberán dar una buena explicación de cómo se obra ésta recuperación; sin duda pudiere ser algo tal simpleza como “no era tan grave como parecía”, pero harían vuestras mercedes un flaco favor a la narración. Recuerden también la Segunda Ley: Sensatez. Por tanto si han sufrido daños, lo común y cristiano es que necesiten la ayuda de un físico u hombre de letras.... Vuestras mercedes deciden el género del daño que sufren, pero han de ser consecuentes con aquesta decisión.

Coincidencias favorables

El Director habrá de permitirles aportar detalles al relato, aunque no sean sino ornatos sin auténtica trascendencia. Mas mediante el gasto de 2 puntos de destino podrán vuestras mercedes introducir algún fecho importante en la trama. Normalmente aquesta opción tiene por objeto hacer que ocurran cualesquiera fechos que les hagan un bien, y ese es un poder que más vale no subestimar; de todas formas el Director siempre tiene la última palabra sobre si concede o no el introducir esos detalles en el relato. Vean vuestras mercedes este ejemplo:

Antón está siendo perseguido por una serpiente hambrienta, y obviamente no quiere que le atrape. No ve ninguna escapatoria, así que decide forzar una coincidencia favorable en la trama: "Al doblar un recodo del camino veo un abrigo de roca donde quepo, pero lo bastante estrecho para que la serpiente no" El director encuentra aceptable la idea y Antón paga II (2) puntos de destino. Cuando la serpiente se cansa de tanto intentar entrar para tan poca comida y se marcha, Antón puede salir tranquilo.

Creando personajes secundarios

Aquesto es parecido en semblanza a la opción anterior, mas ahora por pagar 2 puntos podrán narrar la aparición en la trama de un personaje secundario con las siguientes características:

- Un nombre que le dieron en el bautismo.
- **Una frase** que explique quién es. Solo una única frase.
- Dos Rasgos a IID (2D) que obviamente puedan deducirse de esa frase.

Antón está en el barrio del puerto fluvial de Castro de la Reina, buscando una valiosa reliquia que ha sido robada apenas hace un par de días antes de la catedral. No tiene ninguna pista, pero decide inventarse a alguien que puede que sí la tenga. Por II (2) puntos crea al siguiente personaje:

Tomás el Gordo regenta la taberna "El tambor remendado" en el puerto, un lugar sórdido

frecuentado por todo tipo de ladrones y maleantes. Rasgos de Tomás: Tabernero IID (2D), Contactos criminales IID (2D).

Cómo ganar nuevos puntos de destino

Mientras que la justicia es ciega, la Fortuna observa a los héroes detenidamente. Hay varias formas de que puedan ganar los preciados puntos de destino:


- **Por jugar de una forma memorable:** cada vez que interpreten a sus personajes de forma que a todos parezca especialmente divertida o dramática, el Director habrá de premiarles con IPD (1PD). Cada vez que ayuden a enriquecer el relato o a avanzar en él, habrán de ser recompensados con IPD (1PD). Cada vez que contribuyan a que la escena sea más que un telón de fondo para vuestras aventuras, se merecen puntos de destino.
- **Por ser fiel a su trasfondo, en lo bueno y en lo malo:** cada vez que interpreten a sus personajes de forma fiel al pasado que le crearon y/o sus motivaciones, ganarán PD. Cada vez que se encuentre entre la espada y la pared a causa de él, se han ganado al menos IPD (1PD).
- En definitiva, **cada vez que el Director considere que deben ser recompensados por su actuación, o compensados por algo, los premiará con puntos de destino.** Los PD que no gasten durante el juego no se pierden para siempre, sino que se van acumulando y podréis atesorar cuantos queráis... o podáis.

El trasfondo importa

Esa historia de 100 palabras que escribieran al comenzar no crean que solo sirve para determinar los rasgos del personaje. Tampoco es simple ornato frívolo sino que es el corazón del personaje, a partir del cual se articula todo lo demás. El trasfondo realmente importa:

- Si algún detalle del trasfondo que no estuviera ya reflejado en tus rasgos puede servir de ayuda en una circunstancia, ganará tantos dados de ventaja como el





Director considere oportuno. Si ya estuviera reflejado en lo sus rasgos, no podrían extraer un rasgo dos veces; sería como decir “tengo el rasgo de Guerrero 3D y hálleme en combate, y como la mi historia dice que he aprendido a manejar la espada con los mejores maestros entonces obtengo además un dado de ventaja”. Habiendo obtenido el rasgo de Guerrero por esa frase, el querer usarla dos veces resultaría absurdo y abusivo.

- **Si algún otro detalle metiera en problemas al personaje ganará puntos de destino**, tantos como el Director considere oportuno. En efecto, les interesará buscar dificultades. Los problemas son divertidos, son una oportunidad para el dramatismo y el conflicto, elementos que son el motor de las aventuras. Por ello, meterse en líos les hará ganar nuevos puntos de destino muy útiles y escasos. De forma que no tendréis que esperar del Director que os recuerde vuestros trasfondos. Busquen por tanto vuestras mercedes mismas los problemas. Si necesitare reflejar esos problemas en una tirada, recuerden que para ese menester están los dados de oposición.

Recompensas y evolución

Toda partida tiene su recompensa. Al finalizar una aventura...

- **Ganarán 30 palabras nuevas a añadir a su trasfondo.** Pueden añadir nuevos fechos o ampliar los ya existentes, o pueden no hacer uso de esas palabras e ir acumulándolas para lo que haya de venir. Por regla general cuanto más trasfondo tengan más oportunidades tendrán de sacar beneficio de él, ya que podrán sin duda extraer de él más detalles que por ventura puedan servir en un conflicto, o bien para ganar Destino al meterse en líos.

- **Ganarán nuevos puntos de destino:** cada jugador debería ganar cuanto menos uno, y aquellos que demostraran harta maestría y esfuerzo II (2) o incluso III (3). Será decisión de la mesa cuántos puntos de destino gana cada jugador.

- Sus personajes también evolucionarán

con el discurrir del tiempo: podrán medrar en cualesquiera de sus rasgos, puede que empeore en otros, aun puede que gane rasgos nuevos... Para tal cosa representar, lo primero que han de hacer no es sino esto: escojan el rasgo que quieran aumentar y gasten palabras para así explicar en el trasfondo de qué manera hace el personaje para subir de valor en él. Tengan en cuenta que eso no significará sino que está entrenándose, estudiando, etc., y de todos es sabido que eso requiere tiempo; no puede subirse de valor un rasgo de la noche a la mañana, como quien dice. Si la vuestra intención es adquirir un rasgo nuevo, habrán también de hacer que su trasfondo lo justifique. Ahora, el grupo de juego habrá de decidir de cuál de aquestas opciones decide hacer uso para la evolución de sus personajes en vuestra partida. Escoged una en observancia de vuestro estilo de juego:

- **ESTILO REALISTA:** puedes subir ID (1D) en ese rasgo, pero a costa de bajar ID (1D) de otro. Aquesta opción presupone que el tiempo huye y no da para todo, y que centrarse en uno de los rasgos supone que descuidar los demás. Se pueden aprender nuevos rasgos de aquesta misma manera: baje ID (1D) de cualquier rasgo ya existente y escriba un nuevo rasgo con un valor de ID (1D).

- **ESTILO AVENTURERO:** subir ID (1D) de un rasgo aún costará el reducir ID (1D) otro, mas ahora es posible gastar III (3) puntos de destino y ganar un nuevo rasgo a IID (2D), sin perjuicio ni daño para los ya existentes. Aquesta opción deviene en que al final no se quedarán vuestras mercedes solo en los XVD (15D) iniciales, sino que, con el tiempo y una caña, tendrán más y la evolución será más dinámica.

- **ESTILO HEROICO:** no hay perjuicio alguno en los rasgos a la hora de hacer más excelsos sus valores; los personajes solo hallan la opción de mejorar. Gasten puntos de destino para subir de valor tus rasgos: un nuevo rasgo a IID (2D) costará IIPD (3PD); subir un rasgo de II (2) a IIID (3D) costará IIIPD (3PD); de III (3) a IVD (4D) te costará IVD (4PD), y de IV (4) a VD (5D) te costará VPD (5PD). Como ven, con el tiempo los personajes serán muy poderosos al no haber merma alguna en sus capacidades, aunque a la larga verán que ser bueno en todo puede resultar tedioso al no encontrar retos a la altura.



Apéndice

—¡Novato, corre! —le espetó Llorente desde unos arbustos cercanos—. ¡No te hagas el héroe, animal!

Pero novato no estaba para hacerse el héroe ni mucho menos. Las piernas le temblaban y se aferraba a su lanza como a las faldas de su madre. Venía del sur y nunca había estado tan cerca de una sierpe.

La que había tenido el honor de estrenarlo, ahora con la panza llena, lo observó un segundo. Y se lanzó. El movimiento fue tan rápido como el que había acabado con el desdichado pedro.

El sargento miró a otro lado y no fue hasta que oyó un siseo lastimero cuando se giró para ver la escena en rápida sucesión: la sierpe se retorció con un extremo de la lanza en el ojo, mientras el extremo romo aún permanecía en manos de Novato; se agitó lo suficiente para lanzar por los aires al muchacho y se alejó con el mástil del arma aún sobresaliendo.

Llorente y Nuño se acercaron corriendo al chico, que había caído de culo en la hierba y le ayudaron a levantarse.


—¿Estás bien? —preguntó el sargento.

—¡No está mal para tu primer día, ¿eh, novato?! —exclamó Llorente entre risas.

Pero sus risas cesaron cuando el sargento y él olieron algo, se miraron, miraron a Novato, ronrojado, y volvieron a mirarse.

—Bueno, chico, no te preocupes... Vamos, en Torres podrás cambiarte.





Una bella forma de nombrar a todo aquello que el autor no pudo o no quiso incluir en el orden de la obra.

Narrativa

Un apéndice necesario según se me ha venido diciendo, en el que se explican los temas más comunes de Ablaneda y los tonos, es decir, la forma de tratarlos. En fin, poco más que decir, vamos al tema.

Temas

- **Crimen:** quizás uno de los más importantes. Los personajes han sido (y posiblemente siguen siendo) criminales que además persiguen y atrapan a criminales. A mi parecer, un tema indispensable.
- **Desconfianza:** en Ablaneda nadie confía en nadie nunca, a no ser que haya mucha necesidad. Es la forma en la que han decidido vivir o más bien sobrevivir. Por eso los protagonistas no deberían fiarse de nadie igual que nadie se fía de ellos jamás.
- **Hombre contra naturaleza:** Ablaneda es a un tiempo un vergel y una trampa mortal. La misma naturaleza que alimenta a los hombres lo hace con sus enemigos: monstruos, duendes, demonios... Por eso la lucha es constante y no cesa.
- **Magia y fantasía:** en mayor o menor cantidad siempre debería haber un poco en una partida de Ablaneda, por algo es fantasía medieval.
- **Penurias:** la muerte, el hambre, el cansancio, el frío... Todo lo que nos atormenta y nos convierte en humanos puede encontrarse caminando junto a los desgraciados ronderos.
- **Superstición:** tanto las populares como las que llegan desde la religión convencional. Como buenas gentes de la Edad Media los ablanedenses son tremendamente supersticiosos... quizá demasiado.
- **Supervivencia:** y sobre este tema gira toda Ablaneda: la lucha por sobrevivir día sí y día también, porque si un día lo dejaran...
- **Vicios humanos:** y por último otra de las cosas que nos hacen humanos: la lujuria,

la codicia, la búsqueda de notoriedad... Sin duda nada de eso falta en Ablaneda.

Son todos los que están, pero no están todos los que son, claro. Me he limitado a enumerar los que creo más importantes o los que se me ocurrieron en ese momento. Sentíos libres (como sé que ya lo hacéis) de meter y sacar cuanto queráis.

Tonos

Si los temas son los ladrillos que forman la historia, los tonos son la forma de colocarlos y de conseguir un determinado objetivo. Presentamos los once que creemos más importantes explicados:

- **Satírico:** quizá la quintaesencia de Ablaneda; presentarla como un lugar en el que se dan cita los vicios sempiternos de la humanidad como la superstición, la hipocresía, la lujuria, la codicia... y poder reírnos de ellos a gusto.
- **Disparatado:** aunque también puede ser una sátira, lo principal es el humor absurdo y desenfadado. La gente solo quiere pasar un buen rato y reírse, no pararse a pensar sobre temas filosóficos.
- **Humor negro:** en Ablaneda hay muchas cosas que pueden suscitar lástima, piedad, miedo... Este tono se basa en verlas desde una perspectiva en la que causen hilaridad, como derrotar a un ojanco golpeando sus partes nobles.
- **Épico:** quizás el menos recomendable. Ablaneda no es una tierra de héroes y leyendas, sino de gente que da el callo por sobrevivir un día más. No obstante si quieres que los ronderos sean guerreros temibles y maten sierpes con un mondadientes, ¿quién te lo impide?
- **Fantasia oscura:** priman los elementos fantásticos, pero haciéndolos poco abundantes y dándoles un tono de desconocimiento que los hace a la vez temibles e intrigantes.
- **Cuento de hadas:** hadas por todos lados, no puedes salir de casa sin encontrarte con un ojanco, los objetos mágicos caen del cielo... En fin, la fantasía es un elemento

primordial de este tono y siempre debe estar presente.

- **Cuento de hadas oscuro:** es como el anterior o más bien como su sombra. Si en el anterior la magia y la fantasía son idílicas y luminosas, aquí son igual de abundantes, pero no siempre buenas.

- **Noir:** al fin y al cabo Ablaneda es una ambientación policíaca a su propia manera. Este tono es el que más lo exprime: una Ablaneda en blanco y negro donde los ronderos investigan, siguen pistas y fumarían tabaco negro si se hubiera descubierto ya América.

- **Costumbrista:** este tono aparta el foco de la fantasía y lo pone sobre la gente. En la vida cotidiana de los ronderos, de los ablanedenses y en los paisajes y lugares. Así como en la recreación de la baja Edad Media o simplemente del ambiente medieval.

- **Tremendista:** como el anterior, pero a lo bestia. La muerte, el sexo, el hambre y demás penurias siempre están presentes y amenazantes.

- **Supersticioso:** ¿de verdad existen los monstruos y los demonios? ¿No puede ser que sean habladurías, formas de explicar lo inexplicable o cosas en las que se escuda la gente? Esas preguntas son una constante en este tono, quizás el más difícil de llevar.

Esos once son los que nosotros damos, pero hay tantos como personas. Además, las categorías son vagas y están hechas para romperlas, es muy difícil mantener la ambientación en un solo tono, por lo que es altamente recomendable mezclarlos y experimentar. Algunos ejemplos: épico y disparatado, humor negro y tremendismo, cuento de hadas oscuro y noir... Venga, haced gala de usar el seso, que no voy a hacérselo yo todo.

Ideas para aventuras

Se hace saber por orden del buen señor alcalde y el concejo del municipio de Yerbosera que el buen conde Don Sancho ha llamado a filas. Uno de cada cinco jóvenes de la población deberán presentarse

la próxima semana en Castro de la Reina para ser enviados de campaña al oeste. Un enviado de la milicia condal se encargará del reclutamiento y será escoltado por una patrulla de la Ronda. Se exige la mayor colaboración.

El maestro tejedor Nuño de la calle de los Dos Álamos pide se anuncie que tiene género en abundancia a buen precio. Vestidos para la dama y la vulgar. Corran ahora que pueden.


El buen padre Martino, obispo de Castro de la Reina, recuerda a su rebaño de Yerbosera, que no se dejen engañar por las habladurías del fin del mundo ni por las falsas señales del Apocalipsis y que, aunque la peregrinación es necesaria para la salvación del alma, no abarroten iglesias, catedrales y monasterios por el peligro que entraña.

El capitán de la Ronda quiere desmentir los rumores sobre vándalos que actúan disfrazados de ronderos y pide a las buenas gentes del municipio que no desconfíen de sus hombres ni les reserven violencia ni rencor. Recuerden cuántas veces esos esforzados mozos nos han protegido contra fuerzas demoníacas.

La posada del Monje Carnal recuerda que, por la cercanía de las fechas festivas, lanza una oferta especial de tres picheles de vino por el precio de dos. ¡Las mejores camas de la ciudad, casi no tienen chinches!

Es también de saber para las buenas gentes que aquí habitan o están de paso, que en tres días tendrá lugar el gran carnaval de Yerbosera para disfrute de infantes y adultos. La música, la buena comida y los torrentes de bebidas espirituosas se les atragantarán ante la visión de los disfraces más horribles de toda Ablaneda. La cofradía de san Orlando afirma que son tan terribles, que de verdad creerán que se van a encontrar con el creador y ruega olviden el terrible accidente del año pasado y lo consideren un caso aislado.





Turin Lenguadeplata, el afamado juglar, recitará, cantará y hará todo tipo de tropelías en la Plaza del Pescado mientras duren los festejos. No se pierdan esta oportunidad única, dicen que su voz está encantada y puede hacer llorar a hombres curtidos. ¡No presten oído a las habladerías de que tiene un pacto con el maligno y se alimenta arrebatando la virtud de las doncellas!

Si han de viajar aléjense de los Montes Quebrados. Dicen los rumores, aunque seguramente falsos, que un corrimiento de tierras ha revelado una grieta que exhuma vapores mortales. La milicia y la Ronda se están ocupando de esclarecer qué ha ocurrido en realidad, así que no teman.

Y recuerden también tener cuidado en los vados del Naveo, pues se habla de una jana especialmente cruel que ofrece su virgo, para luego ahogar a los pobres incautos tentados de hacerse con su virtud. Sean precavidas con sus maridos, señoras pues se afirma que ese diablo es de gran belleza.

El erudito maese Matías ha llegado a la ciudad desde Castro de la Reina para vender sus medicinas, drogas y bebedizos. Capaz de curar desde el herpes hasta el mal de amores, no pierdan la oportunidad de librarse de todos sus males. Es totalmente falso que tuviera que salir corriendo tras la muerte de muchos de sus clientes.

Se ofrece una alta recompensa para quien capture a una sierpe llena de cicatrices que devoró a un clérigo que iba de Castro de la Reina al monasterio de santo Tomás. El buen hermano no es problema, ahora está en la gloria, pero la reliquia que transportaba la necesitamos en la Tierra todavía. Se trata de la flecha con la que atravesaron el tobillo a San Turce, causándole la muerte por infección y de la que se dice que cura el herpes. Tendrá toda la gratitud de Cristo y sus ministros, quien la devuelva a las manos de la Santa Madre Iglesia.

Y eso es todo por hoy. No se dejen engañar por un falso pregonero que va por ahí difundiendo noticias falsas... y que, por supuesto, no soy yo. Buenas tardes, vecinos de Yerbosera.

Templos

Nombres

A continuación se presenta una somera lista de nombres de la época con la que poder llamar a los personajes, pero antes un recordatorio sobre nomenclatura: solo los nobles tienen apellidos, la gente del común tienen un patronímico (el Hijo de Pedro o Pérez (los apellidos acabados en -ez son normalmente patronímicos)), el lugar de procedencia (de Yerbosera) o un apodo (el Cojitranco). Y ahora las listas; hombres a la izquierda, mujeres a la derecha:

- | | |
|------------|--------------|
| • Diego | • Argilo |
| • Fernando | • Elvira |
| • Flain | • Fafila |
| • Froila | • Froiloba |
| • García | • Gotina |
| • Godesteo | • Jimena |
| • Guntrodo | • Justa |
| • Munio | • Mansuara |
| • Nuño | • Mummadonna |
| • Osorio | • Paterna |
| • Oveco | • Tegridia |
| • Pedro | • Urraca |
| • Recaredo | • Velasquita |
| • Sancho | |
| • Sancho | |
| • Suero | |
| • Vela | |
| • Velasco | |
| • Vermudo | |
| • Vigila | |

Personajes

Se presenta **Lucibertus**, rondero antes conocido por presunto galeno y obrador de milagros sanando enfermedades, que cayera en desgracia al ser descubierto yaciendo entre

las sábanas de una doncella de noble cuna que ya no fue tal. Condenado por felonía y poco amigo de la espada, no dice ser cobarde sino prudente, y presta servicio a la Ronda calmando heridas con ungüentos, y ánimos exaltados de gentes del condado gracias a su verbo sin par. Todavía mujeriego, dicen que abandona el cuartel en noches oscuras, robando virtudes de jóvenes beldades para abandonarlas cuando amanece.

Más pese a ello es tenido por Rontero de bien que paga sus afrentas con el sudor de su frente, y Dios nos libre de murmurar.

—*Lucinder*

Rapaz Expósito es un muchacho joven, ágil, de lengua afilada y pendenciero.

Fue expuesto cuando era apenas un niño para saciar el hambre de una sierpe que acosaba una aldea. La ronda lo rescató y lo puso bajo la tutela del monasterio de Santo Tomás. (Allí permaneció hasta que su gusto por las mujeres lo metieron en problemas y la ronda se cruzó de nuevo en su vida). Sorprendido, por uno de los señores más influyentes de Yerbosera, en ayuntamiento carnal con una de sus hijas, la ronda fue la única opción para salvarle de la horca acusado de violación. Rapaz se aferra a la vida con todas sus fuerzas, sabe que las serpientes nunca olvidan sus presas ni los señores sus ofensas.

—*Aured*

Mendo el Fidepú, así llamado porque no conoce padre. Criado entre pecadoras, estaba llamado a la Ronda desde que Marisa la Chata empezó a criar panza. Creció robando y aguantando palos y gargajos, hasta que le cargaron injustamente un muerto de cuchillo. De este modo entró a la Ronda, saliendo más por suerte que por maña de muchos peligros. Inútil pero muy afortunado, carece de escrúpulos y hasta de fe. Bajito, feo, moyudo, encontradizo y desconfiado, le atraen las malas artes paganas de los bosques, y no quiere otra cosa que salir de la Ronda y devolver unos cuantos garrotazos a cualquier precio.

—*F.A.*

Atiende nuestro hermano por **Eugenio**, también conocido como “el Alegre”. Rontero dicen de penosa ventura, tal es su compañía que su padre prendió soga de un olivo en su decimotercer aniversario, colgando de ella durante horas, hasta que el hijo pudo fajarla y sigue portando consigo como recuerdo de aquel día. Amén de otros sucesos acaecidos en su vida que olvidaremos mencionar. Ganadero hasta la muerte de todas y cada una de sus reses que fuere condenado por mendicar al atreverse a pedir limosna a su ilustrísima, Obispo del Condado. Capaz de minar el ánimo de quien se acercare, sí. Más de impasible espíritu como Rontero pese a su letanía constante de quejas que lo acompañan día y noche.

—*Mulko*

Colás de Amieva era el menor de siete hermanos y pronto aprendió que más vale maña que fuerza, la misma maña que lo salvó cuando unos ojancos devoraron a su familia. Creció entonces en el monasterio, una vida espartana con la única evasión de la lectura. Libros de caballería forjaron su carácter, lleno de honor y moral y aventuras. Se apuntó a la milicia en cuanto tuvo edad con el propósito de proteger y servir al valle. Fue transferido a la Ronda como ejemplo de moral y rectitud para sus compañeros, y destaca por su agilidad de pensamiento y acto, y su férrea fe en Dios. Y muy bien querido entre sus hermanos de la Ronda por todo ello... Seguramente.

—*Eldaniel*

Hechizos

- Por tu mucha carnalidad y fruición que san Jorge te arrebate la visión.
- Tú, bestia que andas o vuelas, seas carnero o pato, entrégame tu mente y obedece mi mandato.
- No alberguéis duda de que las hordas del Infierno vendrán en mi ayuda.
- Quédense tus juntas duras por medio de mágicas ataduras.
- Liberarme he de los enemigos en derredor emitiendo tan horrible hedor.





Objetos de poder

Capa y polainas de lana de carnero

Esta indumentaria mágica confiere a su portador un camuflaje casi perfecto para pasar desapercibido a la vista y al olfato de los ojancos. Ocultará su aspecto y olor, siendo asimilados ambos, por parte de estas bestias inmundas, a los de un carnero lanudo de las montañas. No obstante el engaño dejará de ser efectivo en cuanto el individuo vestido de esta guisa realice actividades impropias del comportamiento habitual de un carnero, esto es, hablar, blandir una espada, utilizar una azada o cualesquiera otro apero de labranza, montar a caballo o burro... Conviene advertir que, aunque proporciona un disfraz efectivo, no evita que un ojanco hambriento decida incorporar a su carnívora dieta un succulento carnero lanudo de las montañas.

Cráneo de San Eulogio

Se dice que no es sino la calavera de uno de los primeros monjes que abrieron el camino de la colonización a Ablaneda con la gracia de Dios y una buena maza con la que aplastar la cabeza de cuantos ojancos y duendes se interpusieron en su camino, a pesar de su naturaleza afable. No mucho ha que el cráneo de este santo varón se conservaba en una capilla cerca de Vargas, pero desapareció misteriosamente y desde hace años el episcopado ofrece la salvación eterna y una recompensa material para que la espera se haga más leve. Cuentan las viejas crónicas que aún después de muerto, la ira del buen Eulogio se conserva en sus restos y que si algún día la cristiandad se viera en gran peligro, su poder resurgiría para defender al rebaño de Cristo. Puede que las prisas del Obispo por recuperarla tengan algo que ver con las extrañas figuras que se ven en el este.

Yesquero

Este yesquero permite convocar a cancerberos. Un solo golpe de la yesca en el pedernal y convocará a un perro con ojos

como platos de café, dos, y convocará a un can cuyos ojos son del tamaño de ruedas de molino, y tres y aparecerá el propio guardián de la puerta del infierno, con ojos tan grandes como la Atalaya de Fridagua. Estos canes solo pueden convocarse una vez al día. A los cancerberos se les debe dar una orden específica que puedan cumplir, una vez vencido este acuerdo el can quedará libre hasta que vuelva a ser convocado. Conviene recordar que los cancerberos son seres taimados, retoños del propio infierno, y como tales buscarán los resquicios en las tareas encomendadas por los que puedan perjudicar gravemente a su convocador trayéndole toda suerte de desgracias.

Polvo de hadas

Entre las clases más privilegiadas y acomodadas del feudo se está extendiendo el consumir, ya sea mezclado con la comida o la bebida ya sea directamente sorbido, un producto insidioso que les hace creer que realmente vuelan durante unas horas. El nombre de este “polvo de hadas” no es una metáfora, realmente hay furtivos que cazan un tipo particular de duende y los sacuden para obtener el precioso polvo y poder venderlo. El Obispo lo ha prohibido por constituir pecado de gula y hacer que nuestros buenos nobles y burgueses olviden sus obligaciones para con la Madre Iglesia; el conde lo apoya pues teme que la costumbre pase a las clases bajas y Ablaneda sucumba en un mar frenético. Entre tanto el Alcalde de Yerbosera se plantea cómo sacar beneficios, quizá consiguiendo que se levante la prohibición y cobrando tasas...

Espejos oráculos

Quizá se trate de uno de los objetos mágicos más peligrosos que existen y que más daño pueden llegar a hacer a sus incautos propietarios. En apariencia son espejos normales, pero en lugar de mostrar reflejo alguno, el espíritu que habita en su interior se muestra y hace todo tipo de falsos augurios, conjeturas y promesas a su estupefacto usuario. Huelga decir que todo aquello que dice es falso, inverosímil

y necio. Los espejos oráculos son burlones por naturaleza y gustan de provocar absurdas rencillas y competiciones de belleza entre miembros de una misma familia, entre una larga lista de otras fechorías. Las mazmorras del conde son visitadas más asiduamente de lo que gustaría, por ilusos huérfanos que se creen imbuidos de un regio poder que los lleva a autoproclamarse como herederos del antiguo reino; y los responsables de tamaños desaguisados son igualmente los espejos. El equilibrio de poder en la sociedad de Ablaneda es frágil, muchos son los peligros que la acechan, y es totalmente inconveniente que existan elementos que la desestabilicen. Ya se sabe, si hay un estúpido que cree que merece ser escuchado, podrás encontrar a cien aún más estúpidos que lo escucharán embobados.

Inspiraciones

Es aquesta sección aquella en la que el autor hará ejercicio de pedantería y dará cuenta cualesquiera otras obras o trabajos le han ayudado a la realización del presente escrito.

Canción de Hielo y Fuego

Empezamos con una sencillita. ¿Cómo no podría verse uno inspirado por la Guardia de la Noche de la genial obra de Martin? Tanto los guardias como los ronderos, son en su mayoría una panda de mataos que al final solo encuentran la muerte o un destino épico, o ambas cosas.

Además el sentido de crudeza y tremendismo que rezuma la obra puede trasladarse fácilmente a Ablaneda. ¿No es genial ese sentimiento de que nadie va a escaparse por una formalidad? ¿De que cualquier personaje puede morir de una forma horrible en cualquier momento? Poco más que decir para quien ya conozca la obra.

Tolkien

No hay fantasía medieval que no se pare en algún momento a mirar a Tolkien, yo me he centrado en la tierra de los hobbits para sacar Ablaneda. Aunque Ablaneda no sea un lugar tan idílico

(lo sería si quitásemos a un par de bichos), se parecen un tanto en la forma de ver el mundo de sus gentes y su organización política (¿hay de eso en la comarca?) y económica basada en la autocracia de pequeños reductos de población. Nada de grandes centros urbanos, excepto uno o dos.

Mitología del norte peninsular

Otra que podría haberme ahorrado, ¿no? Siempre he defendido que Ablaneda es “fantasía medieval a la española” contraponiéndola a la “anglosajona”, por llamarla de alguna forma. Por eso desde el principio me propuse que la parte de monstruos, magia y demás, no fuese lo clásico de dragones y orcos. Para ello nada mejor que buscar por casa, la mitología del Cantábrico (aunque yo me he basado especialmente en la asturiana) es una fuente casi inacabable y un campo, creo, poco explorado en esto del rol.

Y aunque no tiene que ver con la mitología, la geografía, carácter e historia de Ablaneda también están inspiradas en el norte de la península y la Reconquista temprana.

Mouse Guard

Nada puede excusarme de no haber leído el cómic o el juego de rol y quizá eso excluiría la obra de este capítulo, pero hay una razón para que esté...


Cuando oí hablar de Mouse Guard me dije “yo quiero hacer algo así” y en ese preciso instante nació Ablaneda, añadiéndole algunas cosas más tarde. Por aquel entonces no tenía ni nombre ni forma fija, y dejé el proyecto aparcado unos meses, pero sin duda oír hablar de Mouse Guard fue lo que creó Ablaneda.

Algún día me pondré, lo leeré y os cuento en la segunda parte.

Mundodisco

De la obra de Pratchett he robado, digo emulado, especialmente la saga de la Guardia de Ankh-Morpork, claro, pero hay más. Por ejemplo también bebe bastante del arco de las brujas





(¿nadie ha relacionado la guerra del bosque con “Lores y Damas”? Porque siento decir que “Sueño de una noche de verano” tampoco ha caído en mis manos, pero todo se andará). Y, en fin, para mí Pratchett es una referencia constante haga lo que haga o eso intento.

El humor pratchettiano seguramente podría aplicarse muy bien a Ablaneda y también sus reflexiones y la forma de hacerlas. Pero no os lo voy a decir yo todo, experimentad. Touhou Project

He hablado de libros, cómics, juegos de rol, folklore... Le toca a los videojuegos.

Touhou Project es una saga de shooters bullet hell o danmaku creada por Team Shanghai Alice (desarrolladora consistente en un solo señor) y de donde más bebe Ablaneda es del lugar donde tienen lugar los juegos: Gensokyo.

Una tierra perdida, rodeada por una barrera que difícilmente se puede atravesar, donde viven reclusos todo tipo de seres mitológicos con unos pocos humanos que

quedaron encerrados con ellos y tuvieron que hacerse fuertes para evitar que se los comieran. ¿A qué me sonará?

Una pena no haber podido mantener las chicas monas...y sus humildes servidores

... Y sus humildes servidores

Y terminamos con algo patrio y rolero para dejar buen sabor de boca.

Si puede decirse que Mouse Guard es la madre de Ablaneda, sin duda puede añadirse que “humildes” fue su nodriza.

Desde la primera vez que leí sobre ella en el foro de RyF me enamoró esta ambientación de secuaces pringados al cargo de un señor completamente pasado de rosca. Y cuando por fin pude leerla no decepcionó.

Además su pintoresca visión de Camelot, sin duda es también una de las piedras angulares de la concepción de Ablaneda.

No me resta más que agradecer a vuestras mercedes, por el tiempo que os ha conllevado leer esta penosa obra. Os entrego Ablaneda, para que hagáis con ella lo que Dios Nuestro Señor, os de a bien entender. Mas espero que también sepa libraros de murmurar.

Gracias a todos.

Con el fin de enmendarme y devolver al condado de Ablaneda lo esquilnado por estas sucias manos, doy fe de que yo _____ , desde este momento, juro servicio y lealtad a la Ronda de Yerbosera, de aquí a pagares la deuda que me retiene o mis huesos acaben en el polvo.

Sepan vuestras mercedes la mala vida que he llevado y los delitos que he cometido por los cuales deberé pagar: _____

Si feneciera y fuera posible el recuperar mis funestos restos, sepan vuestras mercedes que se me podría reconocer por _____

Espero que tras darme santa sepultura, todos me recuerden por quien era, por _____

Si hay algo que da fuerzas para seguir adelante o plantearme mi vida después de la Ronda es _____

Si tuviera que dar un número a mi destino sería _____

Firmado

X





ARCANO XIII

[XD6]