

# Hechiceros de Ablaneda



una expansión para el juego de rol  
Ablaneda

Por José Carlos Domínguez





# Hechíceros de Alblaneda

Por José Carlos Domínguez

una expansión para el juego de rol

## Alblaneda



ARCANO XIII



# Créditos

De la mano y el verbo del escriba

José Carlos “Kha” Domínguez

Manuscrito corregido por el Inquisidor

Pablo Mayoral

Portada e interior iluminado por la mano de

Jesús “Igner Eldar” García

Ilustrada ha sido esta obra y gracia de

Artistas Históricos

Cum Superiorum Privilegio Venique Hoc Opus Proditur Distributurque a

Arcano XIII



# Índice

Introducción.....	6	Criaturas mágicas.....	24
Deuda: magia en Abblaneda.....	7	Familiares.....	24
¿Cómo funciona la magia en XD6?.....	7	Seres alquímicos.....	25
¿Quién puede hacer magia?.....	8	Invocaciones.....	26
¿Qué puede hacer la magia?.....	8	Mutaciones.....	27
¿Por qué las rimas?.....	8	Bestias esclavizadas.....	28
Una regla opcional.....	8	Redivivos.....	29
Accidentes.....	30		
Los hechiceros.....	9	Artefactos mágicos.....	32
Magos.....	9	Grimorios y escritos.....	32
Brujos.....	11	Pócimas y ungüentos.....	33
Druidas.....	12	Santasancórums y lugares de poder.....	34
Nigromantes.....	13	Signos y símbolos.....	35
Caóticos.....	14	Talismanes y amuletos.....	35
Lugares mágicos.....	16	Utensilios mágicos.....	36
Las lindes de los magos.....	16	Varitas, cetros y báculos.....	36
Los páramos.....	17		
El observatorio.....	18	Hechizos.....	37
Entrerriós.....	19	Aventura: las brujas de Vargas..	39
El bosque.....	21	Acto 1: un banquete desdichado.....	40
Otros lugares.....	22	Acto 2: las paredes tienen ojos.....	40
		Acto 3: el nacimiento.....	42





# Introducción

Este texto es un suplemento para Ablaneda, el juego de rol. Trata sobre los hechiceros de Ablaneda: su magia, modo de vida, los lugares que frecuentan y demás detalles de ambientación. No habla de las plegarias o la magia del Demonio —tema que quizá se trate más adelante en otro suplemento—, se centra en cambio en los hechiceros que viven en las lindes de los bosques. Incluye más ejemplos de hechizos y objetos mágicos para este tipo de magia; además de un pequeño bestiario de criaturas puramente mágicas y una aventura corta. ¡Ah! Y también aclara un par de cosas sobre la magia que debieron quedar poco claras en el manual básico.

Hay varias razones para escribir esto. La primera y más obvia es dar vida a la línea de Ablaneda, no me gustaría que se quedase sólo en el básico; ¿qué menos que un

básico y un suplemento? Como mínimo... Otra razón es que el sistema de magia parece no haber quedado lo suficientemente claro en el manual básico. Por ello, en lugar de hacer unas explicaciones sueltas —que también—, he aprovechado la ocasión para crear un suplemento completo, lo que enlaza con la siguiente razón. Me gustan los hechiceros de Ablaneda y por eso he querido darles algo más de atención; al menos en mi cabeza están llenos de posibilidades y me gustaría compartirlas. Son una de las partes “exóticas” de la ambientación que además puede servir de enlace con otras que lo son más: el Bosque, los Montes Quebrados...

Espero que disfrutéis leyéndolo y os sea útil jugando. Cread vuestros propios personajes hechiceros o introducidlos como personajes no jugadores. Seguro que eso dará más “magia” a vuestras partidas.

José Carlos “Ela” Domínguez





# Adenda: magia en Ablaneda

Este breve capítulo servirá para aclarar las distintas dudas que han surgido acerca de la magia en Ablaneda, quizá unos de los puntos más conflictivos. Esto sea debido quizá al alto nivel de abstracción de XD6 en esta materia, pero vayamos por partes.

## ¿Cómo funciona la magia en XD6?

Empecemos por la base, de lo general a lo particular.

En su día se discutió largo y tendido sobre la forma de abordar la magia en el blog de diseño de XD6 hasta que por fin alcanzamos el

cuórum sobre una forma —de las muchas posibles— de hacerlo: definir el trasfondo y el tono de la magia. Era tan simple como definir en criterios de ambientación cómo hacían magia los magos y cómo era esta. A partir de ahí era el consenso de la mesa el que decidía si algo chirriaba demasiado o si el mago estaba meando fuera del tiesto. Recordemos la regla del consenso, una de las tres primeras.

Esto intenté conseguir en Ablaneda. Seguramente fue un error mío no haberlo explicado entonces, ¿pero qué le vamos a hacer?

Ahora veamos concretamente cómo va esto de la magia en Ablaneda.





## ¿Quién puede hacer magia?

Cualquier persona que conozca sus secretos: hechiceros; clérigos entrenados y hechiceros satánicos a nivel de ambientación. Son personas que han pasado mucho tiempo estudiando o tienen un don, esto les permite ponerse en contacto con entidades superiores que les dan poder.

Esto se refleja de una forma muy simple en el sistema: ¿tienes un rasgo que diga que puedes hacer magia? Si lo tienes, bienvenido. Si no, te será bastante difícil y a lo máximo que podrás apelar será a un milagro.

## ¿Qué puede hacer la magia?

Dado que la ambientación no pone límites de trasfondo a la magia, prácticamente cualquier cosa. Siempre que el hacedor de magia esté de buenas con sus entidades patronas y sea habilidoso, claro.

¿Puedes arrasar una ciudad hasta los cimientos con un fuego imposible de apagar? Si, puedes, pero necesitarás tener un rasgo bastante alto y hacer una rima bastante buena.

## ¿Por qué las rimas?

Básicamente por tres razones.

La primera es para darle un sabor propio a la ambientación.

La segunda es porque creo que la habilidad del jugador también debe tener cierto peso en el juego. Por eso hacerte un mago en Ablaneda no es tan sencillo como aprenderte una lista de hechizos; al igual que los magos del juego, necesitas cierto grado de

talento. Después de todo, los hechiceros no son frecuentes en la Ronda.

La tercera es que las rimas deberían servir como contrapeso al sistema de rasgos. Es decir: puedes tener tu rasgo de mago con 1d, pero hacer cosas geniales porque sacas buenas rimas y siempre consigues muchos dados de ventaja; o, por otro lado, puedes ser un poderoso mago de 5d y con eso poder hacer rimas más sencillas y aun así seguir siendo efectivo.

## Una regla opcional

Y podemos terminar con una recomendación que quizá haga las cosas más divertidas.

El jugador hace su rima, pero no le dice en ningún momento al director qué pretende conseguir con ella. Este la oye y juzga qué efecto debería producirse.

Esto, además de poder producir divertidos resultados si se comete un error, simula quizá con mayor precisión la reacción de las entidades patronas de un personaje.

En fin, eso es todo, sigamos.







# Los Hechiceros

Yo, Nunius de Interflumines, magus hermeticus et servus Regis Rivi, habré de comenzar con aquestas líneas el XI tomo de mi humilde *Enquadrapiédia de Omnes Res Mundi*, que dedicare a las ciencias arcanas, tal y como suelen ser mentadas por lenguas profanas, y habré por lo tanto de escribirlo en *sermo vulgaris* para que este sea de uso tanto a letrados como al más común del vulgo.

Y comenzaremos aquesta obra dando cuenta de algunos de los tipos de *ars magica* o hechicería que existen y son practicadas, así como de donde proviene su poder y como son usadas *ad maiorem sapientia gloriam*...

## Magos

Permitan vuestras mercedes que comience pues desfaciendo uno de los muchos entuer-tos provocados por las lenguas vulgares que no dudan en hablar sin tener mucho que decir sobre nosotros.

Y es que como bien reza nuestro nombre, nosotros los magos no somos sino *magi*, sabios en lengua vulgar, si vuestras mercedes lo prefieren o no estuvieren versados en la *magna lingua*.

Es tal esta realidad que comparto con vuestras mercedes: que nuestro poder no deviene de entidad alguna sino de la acumulación y recopilación de conocimiento y sapiencia; pues de todos es sabido que la sabiduría es poder en sí misma, y por lo tanto los así llamados milagros que podamos realizar acreciéntanse con el conocimiento que atesoramos en nuestro interior (y sepan además vuestras mercedes que el que ahora aquí escribe éstas palabras coincide con los antiguos griegos en que el centro de la conciencia habita en los riñones) como en los códices y rollos de los que nos declaramos gustosamente custodios.

Es por aquestas verdades que aquí hago consignar que nosotros dedicamos vidas







las penurias del *corpus*, y es por ello que nos avenimos a vender nuestros servicios al tiempo que alquilamos nuestra sabiduría a aquellos que posean buenos dineros como para disfrutar de la una o de los otros.

Algunos, como aquí quien les habla, dedicados estamos a dar buen consejo en ayuntamientos, otros en cambio se dedican a compra y venta de secretos de todo tipo, y los hay que mercadean con legajos y viejos tomos de parroquia en parroquia, para bien servir el espíritu de clérigos de naturaleza inquieta y despierta. Otros de nuestros pares optan por recalar en monasterios donde tengan a bien practicar los secretos de la alquimia, mas otros incluso llegaren a timar y sembrar la duda allí por donde die-

enteras a la investigación y recopilación de datos e información de cualquiera cosa que pueda ser de nuestro interés con primacía de todo aquello que pueda referirse a lo mágico o arcano... O eso cuando menos sería gusto de muchos de nosotros.

Mas cruel mundo es el que hemos de vivir cuando cualesquiera de nosotros, elegidos para la sabiduría, no habremos de poder dedicarnos en plenitud al estudio. Y es que el cuidado del alma no puede ser a costa de

ren con sus huesos malvendiendo falsos secretos y habladurías... Y no callará este que aquí escribe de las horribles consecuencias que esto pudiere acontecer, y a mayor abundamiento el desprestigio con el que se nos ha, por las malas artes de unos pocos, de bautizar por lo tanto a todos los demás.

De cualquier forma habrán de saber sus augustas mercedes que nuestra magia se halla basada principalmente en fórmulas arcanas, ya sean pronunciadas o escritas, y que ahon-

Personaje de ejemplo: **Flaín Vélez**

*Aprendió de su difunto maestro desde que era un niño. Lamentablemente eso no fue hace mucho porque ahora cuenta quince veranos. Aprendió los rudimentos de la magia, pero sobre todo a fabricar códigos. Esto sirvióle para producir buenas falsificaciones que vendiera de parroquia en parroquia, hasta que un cura listo le hubo de pillar. Zagal fuerte y algo gallardo, no puede dudarse de que tiene un don natural para copiar, imitar y falsificar casi cualquiera cosa, así como una memoria asombrosa. No obstante se ha propuesto dominar las artes arcanas en cuanto haya terminado de servir en la Ronda, en recuerdo de su maestro.*



dar en el conocimiento y comprensión de ellas conlleva que con el tiempo estas se muestren con mayor poder:

## Brujos

Habrán de tener a bien vuestras mercedes no ser ejemplo de gente más vulgar y de pocas letras que tienden a confundir a los brujos con aquellos, que por sus actos más frecuentes y encontrándose entre estos la adoración al maligno y la práctica de la magia negra, se ganan también el nombre de hechiceros.

Porque tengan a bien estas líneas poner por común acuerdo entre mortales que si bien los brujos son hechiceros —pero sepan vuestras mercedes que brujos abundan más— estos obtienen su poder de la venia que les otorgaren los espíritus de la naturaleza como gusta al vulgo común darles por nombre. A los que invocan y recurren mediante el uso de sus manifestaciones materiales: patas de cabra, alas de murciélago, un cabello de una virgen rubia nacida durante una luna llena hace 13 veranos...

Sus grimorios no parecen por lo tanto otra cosa que vulgares recetarios de cocina, muy



al contrario que los nuestros, que siempre habrán de mostrarse ordenados, complejos y sin tacha alguna que hubiera de enmendarse.

Y es que si bien los *magi* habremos de pertenecer a ambientes más elevados y propios de la aristocracia y de gente de bien, pues nuestra propia naturaleza y trabajo así lo han de requerir, los brujos son, cuando no directamente rurales, si propicios a la vulgaridad.

A menudo tienen por costumbre asentarse en tierras agrestes y campiñas, ofreciendo sus servicios a aldeas cercanas, donde serán temidos a la par que respetados por el común del populacho. Costumbre que habremos de reconocer no es del gusto de los siervos de Dios.

Personaje de ejemplo: Tegrídia la Cosebién

*No hay muchas mujeres en la Ronda, pero después de ser detenida por venta ambulante, estafa e incitación a la carnalidad, la Cosebién movió cielo y tierra para entrar en la Ronda antes que en un convento. Ahora dedícase a delatar y perseguir a los burdeles y celestinas que le hicieron la competencia, y nunca fue más feliz. Es una anciana encorvada, arrugada y de voz chillona. Jamás confesará su edad, pero dice conservarse bastante bien. Es astuta, avariciosa, amargada y muchas cosas malas que empiezan por a. Ha visto en la Ronda una forma fácil de obtener sustento, dinero y diversión, y no la habrá de dejar fácilmente.*





En las más raras ocasiones suelen hacer hogar en ciudades y dedican su tiempo a negocios aun más turbios con los que satisfacen deseos carnales de terceros y de todo otro pelaje. Costumbre que, habremos de reconocer gusta mucho menos todavía, a los párrocos, por lo menos cuando han de desdenar dichas artes de cara al vulgo en sus sermones, permitan vuestras mercedes que abuse en exceso de escandalizarlos, pues tal es mi franqueza.

Como si de bestias del campo se tratasen, son territoriales y no han de permitir que otros brujos practiquen desleal competencia dentro de las lindes que han de reclamar como propias, defendiendo en encarnizada liza su pequeño ámbito de influencia y organizando con ello terribles trifulcas llegado el caso.

Pero, *eironeia*, encontraremos en ellos un tipo muy sociable de hechicero; en cuanto no intenten arrebatar nada los unos a los otros, tenderán a reunirse en sus así llamados aquellares para realizar conjuros que no podrían ejercer en soledad.

Sus hechizos conllevan por norma el uso de talismanes, pócimas y ungüentos preparados al son de rimas adecuadas, y por ello no faltan quienes afirman sin rubor alguno que más que hechiceros por cocineros debieran de ser tenidos.

Mas no olvidemos que también son dados tanto a los conjuros propiciatorios como al llamado mal de ojo y a las maldiciones, siendo estas últimas de su preferencia invocadas por simpatía: lo que le pasa a la representación de un objeto, será lo que le pasará también a dicho objeto al que sin duda solo pudiere aguardar un aciago destino.

## Druidas

Diríase que en cierta forma habrán de parecerse a los brujos, pues también alcanzan su poder por mediación de los espíritus de la *natura*. Mas si los brujos tratan con ellos



como si de asuntos de mercadeo se tratasen, los druidas los han de adorar bajo las diferentes formas que adoptaran sus dioses paganos, en lugar de adorar a Nuestro Señor o a sus santos y obras.

Y como cualesquiera grupo que se reúne para rezar y servir también poseen su propia jerarquía, mas no en exceso, y sus propias normas con las cuales habrán de comportar, mas tampoco demasiadas. Pareciéndose en esto quizás por simpatía, un tanto a los duendes con los que comparten secretos.

Tan unidos se hallan a la naturaleza que consideraren el Círculo como su tierra santa y cada diecisiete primaveras es costumbre religiosa para ellos el tener que celebrar una gran reunión, donde se dice que corren tanto el vino de frutas, como a cuales otro tipo de peores plantas en abundancia, por lo que siempre suele ser esto motivo de alboroto y revuelo en las cercanías.

El ojo ilustrado sabrá distinguir a los brujos de los druidas, no obstante compartan el uso de los materiales naturales, pues es propio de los druidas el acudir a una tradición augusta y heredada sobre su uso, de



parecida forma a la que es práctica conocida y respetada entre los *magi*.

Un conocimiento profundo de esta tradición y de los dioses que acompañan sus caminos les ayuda pues a producir mayor poder y mejores fórmulas.

Es debido al poco aprecio que los buenos cristianos tienen por ellos, que los druidas y la gente a la que guían y con la que comparten sus creencias, habiten en poblados cerca del bosque donde la presencia de duendes y espíritus les es propicia, y rara vez los habrán de abandonar.

Es asunto complejo el trazar el origen de estas comunidades. Algunos afirman que llegaron con los primeros colonos de Ablaneda o que fue aquí donde conocieron a sus

dioses; más ellos mismos aseguran que son más antiguos que el propio condado y que seguirán aquí una vez que este no sea más que polvo esparcido al viento, como ellos esparcen las cenizas de sus muertos.

## Nigromantes

Sepan sin duda alguna vuestras mercedes que las ánimas de los muertos pueden también llegar a ser patrones de buen hacer en las lides arcanas, si es que fueron tratadas como merecen o ruegan. Ya es costumbre por todos conocida que hay difuntos que por alguna u otra razón quedaren atrapados en este nuestro mundo sin llegar a alcanzar el Cielo o vislumbrar en cambio el Infierno —hay quienes hasta son versados en la opinión de que tal cosa no es sino en realidad el verdadero Purgatorio—. Y que de ellos algunos consiguen por lo pronto hacerse manifiestos en el mundo que Nuestro Señor reserva a los vivos, convirtiéndose con ello en aquello que los griegos bautizaran como fantasmas, otros en cambio habrán de acumular poder y secretos con el paso de los siglos y dispuestos se encuentran a trocar y entregarlo a quienes les sirvan de ayuda.

Y de esto se aprovechan, sepan vuestras mercedes, aquellos a los que conocemos como nigromantes.


Tenidos son por los más repugnantes de entre cuántos hechiceros podremos encontrar en las tierras de Ablaneda; siempre cubiertos de tierra sacrosanta y apestando a efluvio propio de tumba o fosa común. Sus faces tornarán cada- véricas y pálidas con el paso del tiempo hasta que fuere cuestión de esfuerzo el distinguirlos de un cráneo cualquiera. Es por lo tanto asunto complejo para cualquier nigromante, si abusa de su magia, dejar que su condición sea cosa ajena al

Personaje de ejemplo:  
**Freunn de Maniz**

*Bien conocido en los Páramos por su edad y sabiduría, el viejo druida fuere detenido por dañar con su magia a unos soldados borrachos que asaltasen su aldea intentando violar a su bisnieta entre otras doncellas. Él mismo se declaró culpable. Es un anciano alto, con una media melena blanca y una barbita del mismo color, de vigor enviable a su avanzada edad. Es parco en palabras, mas estas siempre son honestas. Además de amable y dado a la risa. Espera poder devolver pronto todo el daño que causó para poder volver con su familia a esperar la muerte otros veinte años y quizá encontrar a una nueva mujer por el camino.*







vulgo que lo rodease, lo cual los convierte a menudo en blanco fácil para las iras del pueblo ignorante o atrae la atenta mirada de los eclesiastas.

Con nada vivo su magia habrá de tratar y es que suelen acudir a los difuntos para animar de nuevo cadáveres, comunicarse con los fantasmas que ya no caminan por el mundo de los buenos cristianos o incluso permitir que estos hagan de su carne sayos para obrar a través de ellos con los recuerdos o habilidades que tuvieran en vida. No es extraño pues que sus prácticas conlleven a producir la muerte o la enfermedad... Mas también quizás en ocasiones a prevenirla; aunque no puedan devolver la verdadera vida, hecho que han de recordar vuestras mercedes bajo la atenta mirada de los siervos de Dios, que devolver el alma inmortal es un milagro que se reserva para sí Nuestro Señor

No obstante no habrá menoscabo alguno en decir que pocos buscan este uso dentro de un arte tan vil, solo superado en iniquidad por los adoradores del maligno. Pues es bien sabido en las tierras de nuestro condado, también llamado de Ablaneda, que con quien muertos yace, santo desde luego no nace.

## Caóticos

Permitan que a continuación este *magus* les relate la existencia de un grupo, si cabe, todavía más extraño que todos los anteriormente referidos, por obra y gracia del Altísimo. Y que si bien no pueden ser llamados servidores del maligno, no será esto cosa de sus buenas prácticas sino de la ocasión en la que se les encuentre en uno de los muchos caminos de Ablaneda.

Sepan que los hechiceros caóticos no adoran a ninguna entidad superior empero porque las adoran a todas y cada una según les es propicio. Así imbuidos de cierto espíritu mercenario van cambiando de patrones según sus necesidades y conveniencias los requieren, y un día por lo tanto pueden ser los más devotos seguidores de un santo, que al siguiente habremos de encontrarlos como si tal cosa tratando con las ánimas de los difuntos.

Es por lo tanto su arte una cosa impredecible, siempre cambiante que ha de adaptarse continuamente en estilo y formas para por bien agradar al patrón que sirvan en aquel momento. Empero suelen ser temidos por las buenas gentes y repudiados por muchos,

Personaje de ejemplo: **Diego Sánchez, el Besamuertas**

*Diego crióse en Vargas ayudando a su padre, el enterrador del lugar. De pequeño los efluvios de un mausoleo derrumbado hicieron que se desmayara y pasara unos segundos muerto... breve tiempo que aprovechó para aliarse con espíritus que le concedieron poder. Con los años dominó la nigromancia como autodidacta, y pecó de usarla junto con su trabajo heredado para hacer manitas con chicas recién finadas. Mas alguien debió de descubrirle y por ello fue arrestado. Joven flaco y pálido, aunque de brazos fuertes de tanto cavar. Jovial, aunque a veces resultare un poco tétrico. No se arrepiente de su crimen aunque esté dispuesto a pagar por él, que luego ya tiempo tendrá de buscar a su delator.*



pues siempre disponen de mucho poder y pueden abusar de él en tanto y cuanto quieran; pues si su patrón es airado, rápidamente encontrarán otro al que servir.

Mas a pesar de todas estas cuestiones que les rodean, no son algo corriente, pues se ha de poseer un don especial para formar parte de ellos. Es necesario que inteligencia y donaire se den la mano en franco baile para que de la noche al día cualquier entidad se encuentre en disposición de entregar sus dones y favores, y eso no es sencillo, pero

Personaje de ejemplo:  
**Ricardo Mondo**

*Desde niño aprendió los secretos de la adoración de los santos y las oraciones divinas en el monasterio de Santo Tomás. Para a sus dieciocho jóvenes primavera descubrió la tentación de la carne en la forma de una bella joven de una aldea cercana, por lo que hizo pactos con el maligno para obtenerla a ella y un poder superior al que Dios estaba dispuesto a concederle. No obstante la venganza divina cayó sobre ambos cuando iban a fugarse: ella murió despeñada y él fue hallado culpable de satanismo, detenido y enviado a la Ronda. Ahora trata con el espíritu de su difunta novia, lleno con el poder del rencor, para realizar magia nigromántica. Su objetivo es vengarse de Dios en este mundo atacando al clero y los templos... mientras sus superiores no anden mirando, claro está.*

sobre todo porque con cada patrón se van labrando su propia mala fama que acompañará a sus gestas tanto en este nuestro mundo, como en aquel que no nos pertenece por entero.

De sencillo se encontrarán rápidamente proscritos incluso entre sus pares que también obran magia y milagros, pues su conducta tórnase poco a poco en ir cogiendo de la mano a su arte, volviéndose también impredecible. Lenguas hay que dicen que tal mezcla de artes y obras vuelve loco hasta a la mente más asentada. O a lo mejor es que uno ha de haber perdido el sieso previamente para aceptar semejante modo de vida.

Caso que fuere, de vidas interesantes aunque tirando a cortas son sujetos, y aunque realmente "caótico" tan sólo es un termino con el que vuestras mercedes podrían bautizar a cualquier hechicero que hubiese renunciado a un patrón para recibir el favor de otro tipo totalmente distinto, cierto es, lo que tiende a ocurrir en estos casos es que como el vicio que incita al pecado, a menudo la segunda vez ya no habrá de pensarse tanto como la primera y de resultas acábanse por acostumbrar a ello...







# Lugares mágicos

A continuación esta obra abordará el objeto de exponer los lugares que por bien conocidos, los hacedores de hechizos habitan, y de cómo conviven estos con otros habitantes que también rondan por suerte o desgracia tales tierras.

Sean vuestras mercedes cautas al transitar tales caminos, no vayan a acabar por ser presa de curiosidades que otros alientan cuando por el común de los mortales es bien sabido que hay gentes a las que es menester no molestar.

## Las lindes de los magos

Entre el bosque y el condado, yace placida una franja de espesura que nadie sabe si bien adjudicar a uno u otro, y en ella habitan muchos —si no la mayoría— de los hechiceros de Ablaneda.

Por más que sea asunto de difícil credo para vuestras mercedes, han de saber que entre los frondosos árboles que ocultan al astro rey, muchos hogares se han construido con ayuda de las artes de los *magi* para en su interior albergar cualesquiera clase de estudios y experimentos tengan sus propietarios a bien realizar; y que salpicados en sus claros aguardan buena cantidad de pequeñas aldeas donde también podremos encontrarlos.

Mas estas cosas están tan bien ocultas que de suerte un profano podría cruzar las lindes y volver sin haber hallado ninguna, pues para encontrar los lugares donde habitan los hacedores de prodigios hará falta observar las cosas con ojos distintos con los que tan a menudo se observan las cosas más mundanas.

Algunos de sus habitantes habrán de trabajar en soledad, aislados en sus casas, quizás



cambiando secretos murmurados a las orejas de sus vecinos, o vendiendo fruslerías a cambio de comida y otras pequeñas comodidades de las cuales no han de tener el privilegio de carecer.

Otros en cambio hallados serán viviendo en comunidad con otros, y si bien en algunas aldeas solo podremos encontrar a aquellos que se dediquen a las artes arcanas, otras en cambio también tendrán espacio para gente mundana. En algunas descubriremos que un solo hechicero gobierna, mientras que en las de más allá nadie sabrá qué se hallará, pues la magia es asunto complejo de predecir y de versar incluso para quienes acomodan a practicarla como es el caso de este que consigna estas líneas para su mayor conocimiento de los detalles de la misma.

De aquesta manera se cuenta, aunque no encontré manera de decir ser cierto o falso, que un grupo de conjuradores en suma con sus aprendices, trabajan en una de dichas aldeas en la búsqueda incesante de de la transmutación perfecta, y así relatan muchos comerciantes haber sido pagados con oro que, a los trece días, tornose plomo.

También se habla de aldeas que, ocultas a los ojos de los buenos cristianos de Ablaneda, mantienen costumbres de antaño que remontaren el curso de la historia hasta antes del nacimiento de este nuestro condado.

O leyenda no menos sabida es la de una comunidad judía que encuéntrase defendida por gólems creados a partir de la arcilla y las plantas que obtienen del lugar; e incluso encuéntrase rumores si uno permanece con el oído atento a quienes susurran que los mismos gólems son los habitantes, y que se encuentran bajo el yugo de un rabino que perdiera antaño la cordura.

Quién sabe qué verdades y mentiras, qué cuentos y realidades, leyendas y certidumbres serán por buenas o falsas en estas tierras tan acostumbradas a las maravillas.

## Los páramos

Tengamos a bien ahora mentar asuntos de la zona que conocida de todos es por el nombre de los páramos. Tierra que en su seno alberga suaves colinas de frondosa hierba teñida de colores que nos recuerdan a quien ha falta de buena salud.

Tierra por lo tanto de desterrados donde van a parar aquestas creaciones que pudieron poner tierra de por medio entre ellas y sus creadores, también conocida por ser terruño que los salvajes reclaman como suyo a la par que de hechiceros que no fueren aceptados en el seno de gente vulgar y mundana ni tampoco entre sus propios pares, que los despreciaron por la maldad de sus actos.

Unos pocos de aquestos conocidos por sus vilezas, residen por lo tanto en el corazón de estas enfermas tierras habiendo sido expulsados de la civilización y obligados a vivir en estos lares no menós viles y peligrosos que sus habitantes. Y los que no murieren en el intento de hallar cobijo en ellas, nombranse a si mismos señores de su propio reino al tiempo que batallan con sus vecinos por un puñado más de estéril polvo que llamar suyo.

Juego por lo tanto de mentes oscuras y codiciosas que son correspondidas en baile por sus artes, pues es la magia asunto complejo y a la par peligroso, y más cuando fuere usado de aquesta manera. Sobre todo para aquellos pobres transeúntes que cuando, encontrándose perdidos en tal lugar, a menudo acaban siendo tomados por espías por el renegado de turno que dígase señor de la zona.

Tampoco falta quien en buena hora cuenta que bajo las colinas de los páramos habitan trasgos salvajes que, a pesar de su pequeño tamaño, son listos y escurridizos al tiempo que sanguinarios en





la guerra. Y quienes cruzan los páramos buena cuenta habrán de echar de las colinas donde habitan a fin de esquivarlas, cosa que no siempre resulta sencilla cosa por la casi total falta de caminos, pues quienes entraren desprevenidos en sus tierras bien pueden acabar en sus garras tiñendo con su sangre las rojas gorras con las que cuentan que se tocan para la batalla.

Mas la cara más salvaje de los páramos es faz propia de las criaturas que los habitan, fruto de la magia: Tierra es por lo tanto de experimentos que no fueron éxitos o que pudieron fuir a tiempo de su confinamiento, mutaciones que han su lugar debido a la alta concentración de magia que es propia a la zona, muertos sin descanso cristiano o mascotas que los hechiceros renegados a menudo acostumbran a soltar por mayor divertimento que otras razones... Se habla incluso por cierto de la existencia de una gran sierpe de un solo ojo capaz de lanzar fuego por él, mas eso, como comprenderán vuestras mercedes, es a todas luces criatura de imposible existencia.

Pero no todo es tenido por malo ni teñido por la vileza en estas tierras, pues la magia que se aviene a concentrar en su seno da lugar a una enorme variedad de hierbas de increíbles propiedades que luego atraen a hechiceros en su busca, pues siempre es natural encontrar nuevas clases con las que experimentar por el bien de la ciencia y sus prodigios; caso aparte es el de la llamada Cola de Hada, cuyas raíces raros efectos producen en el sieso y en la vista de quienes consumen su espirituoso humo, a menudo zagales de los barrios altos de Yerbosera, que la preñan a base de yesca, pedernal, envuelta entre las páginas de las Sagradas Escrituras para horror y revuelo de sus mayores entre los que se encontraren los siervos del Altísimo, quienes pese a que condenan tal blasfemia, no habrán todavía por bien a conseguir que deje de hacer furor entre la juventud del Condado.

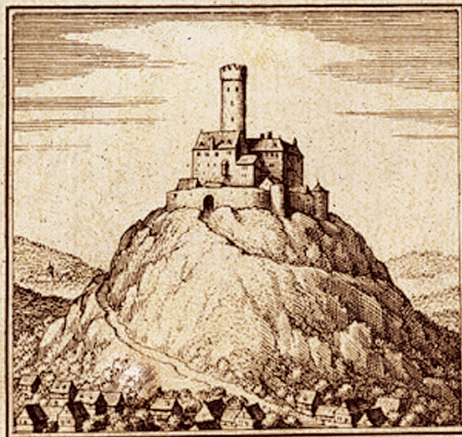
## El observatorio

Muchas son contadas las historias sobre esta torre que erguida continúa en el extremo más septentrional de los Montes Quebrados, y que con la su sombra domina todavía las lindes del lugar cual guardián que ha faltado a sus deberes quedándose dormido de pie en mitad de su eterna vigilia.

Qué puede decir este ilustrado de la ciencia sobre tales asuntos que se dicen verdaderos y falsos unos a otros salvo que quizás, en efecto, tengan vuestras mercedes tener a buena cuenta que todas son a un tiempo verdad y todas tienen a bien mentir, ¿Pues quiénes somos nosotros para juzgar por verdadero o falso la naturaleza de un mundo que acaso pudiese ser tan solo sueño?

Veamos entonces algunas de aquestas historias que sobre el observatorio se cuentan por muchas.

El observatorio fue construido por un viejo astrólogo enamorado de los cielos, que al principio bajaba de lo alto todos los días para atender sus otros quehaceres, mas pronto los días tornáronse semanas y las semanas en meses... Finalmente quedose para siempre encerrado en su torre a modo de refugio del mundanal ruido, y desde la que únicamente observaba los cielos embelesado.





do por la gracia de los mismos creados *ad maiorem Dei gloriam*. Pero no es por única cosa tomada esta historia al amor de la ciencia, pues se cuenta que el viejo no solo llevó con él sus instrumentos para mejor observar y medir los cielos, sino también portó con él un gran tesoro y una no menos portentosa legión de guardianes mágicos que le dieran buen custodio. Y ahora que probablemente muerto esté ya hace mucho, desactivados por lo tanto también aquellos guardianes, solo resta buscar la forma de mejor romper el sello del portón de entrada para reclamar tal portentoso botín...

El observatorio fue construido por el caído rey de los hechiceros. Poderoso señor que antaño pusiera bajo su puño de fierro a muchos de quienes en tiempos poseyerén el don, y que incluso tuvo en labor de jaque y buena liza al mismo condado de Ablaneda en sus primeros años; tal era su poder que hasta el mismo por oscuro tomado Melqhior cuentan que le temía. ¡Ah pero qué pronto creció el descontento del vulgo por la labor de quien gobierna bajo mala tiranía que no supo disfrazar de amor al pueblo! Y así no muy tarde aliáronse los hechiceros con el condado y tras cruenta lucha fuere derrocado. Quedó pues la torre tras aquel episodio de nuestra historia olvidada, como un recuerdo de dicha tiranía. Y tras sus puertas selladas aún yacen incontables tesoros, insondables secretos mágicos, y quien sabe si el cadáver —que quizás no tenga el buen gusto de encontrarse del todo muerto— de su indigna majestad.

El observatorio fue construido mucho tiempo antes de que el primero de los hijos de Adán pusiere pie en tierras de Ablaneda, y no es tan alto como profundo, pues como gigante que hunde sus pies en barro, encuéntranse sus raíces en el fondo de la montaña a la que sirve de puerta pues no es sino tal cosa: la puerta de una antigua ciudad de los mouros. Y es que cuenta la leyenda que el rey de esta ciudad construyó la torre para ocultar en su interior a su hija, la más bella

de todas las mouras, ya que habíasele tenido por mal vaticinio y peor augurio, que un hijo nacido de su vientre sería la perdición de toda su raza. De todos los audaces pretendientes que quisieron conquistar la belleza de tal princesa, solo Qu, el más pequeño y escurridizo, logró escalar sus muros y rescatarla de su confinamiento... para después ser capturado y encontrar funesto destino en el cadalso, claro. Mas el hijo que preñado quedare en el vientre de la princesa asesinó años más tarde a su abuelo, reclamando el trono para sí en justa venganza por la muerte de su padre y dando lugar a una guerra civil que debilitó hasta tal punto a los mouros, que fue de obligado su retiro de la superficie. Entristecida la princesa por todo el mal causado, volvió a encerrarse en la torre con sus doncellas y su ajuar de bodas, donde quién puede decir por falso que todavía no espere redención del amor más puro...

Y entre estas mentadas muchas más versiones existen, pero no es este el lugar de reunir las todas.

## Entrevíos

Por ser cercana en su geografía a las lindes ya mentadas, Entrevíos es de natural forma la población de Ablaneda que entre muros guarda a la mayor cantidad de habitantes que dan buena práctica de la hechicería. Y no hace aqueste ilustrado referencia tenida por ser gratuita a los muros ya que los *magi* tienen en esta ciudad un barrio amurallado para ellos solos, que cuenta además con un próspero mercado y un respetable tamaño en proporción al resto de la ciudad. Y por si interesa a vuestras mercedes los lectores, en aquesta ciudad fuere donde yo mismo tuve a bien ser alumbrado cuando no fuese tan rica ni próspera; razón de más para sentirme orgulloso de ello si tienen a bien disculpar este pequeño pecado de vanidad.







Es el Cabildo el centro del poder del barrio mágico, que ejerce buen gobierno desde la sede capitular que le es propia, y formado se encuentra por los magos más influyentes (que no poderosos) que llaman a la ciudad su hogar.

Su líder el *Pater Magicum Magister Maximus II*, rodeado está de un aura de sospechas debido al accidente de su antecesor capitular y ha quien dice que no está falto de ambición desmedida. Mas tengan por buena cuenta que tales falacias vertidas en torno a una de las mayores y más grandes figuras de la *sapientia* de Ablaneda, solo rumores son, pues de momento su labor puede ser tenida por impecable y bajo su atenta mirada, el barrio crece como zagal despierto y hambriento que da buena cuenta hasta de la última miga del yantar, aun a costa del resto de la ciudad.

Miren vuestras mercedes, tal será su grandeza y buen sieso que cuentan que pretenden construir una escuela nunca antes vista por su tamaño, a la que dicen llamará Universidad pues en su seno pretende que se enseñen por bien toda clase de oficios y enseñanzas liberales, incluyendo claro el

desempeño del arte y magia. Y que todo este milagro pretende costearlo de su propio bolsillo sin tener en cuenta siquiera la participación de la Iglesia.

Y es que aunque las relaciones del Cabildo con la autoridad civil de la ciudad normalmente son agradables y beneficiosas para ambas partes, puede no decirse aquesto mismo de los lazos que son mantenidos por las autoridades que tienen a bien cuidar del alma y el espíritu de los habitantes de Entrerriós.

Pues es el otro cabildo (el de los clérigos), el que acostumbra a llevar a cabo violentas campañas en contra del barrio de los hechiceros, a menudo con el beneplácito de su eminencia el Obispo; mas fíjense vuestras mercedes si aquestos hombres de bonete y servidumbre son tan exagerados en sus aseveraciones y soflamas, que en ocasiones ni la catedral les da su bendición.

Dicen que una de las principales razones de tal odio por parte de la curia de la ciudad, es que en el seno del gran mercado del barrio de los *magi*, puede encontrarse



casi cualquier tipo de producto o servicio sobrenatural, y que de entre todos ellos los más demandados son aquellos que inducen o facilitan el pecado. ¡Como si para ello le fuere necesario al vulgo la ayuda de magia, ya ven ustedes!

Pero no deja por ello ser de cierto y justo reconocimiento que los filtros de amor son el producto estrella del mercado, creados para inducir y provocar ese peligroso sentimiento, al que acuden muchos varones (y no pocas doncellas) para obtener el favor y la dicha de aquella persona que fuere tanto de su agrado, que por no ser correspondido, el amor en su seno latiendo les duele hasta el aliento.

Y si se me permite el reconocimiento, tan buenos son los resultados que a menudo acaban en esponsales, y de ahí dicen que viene el odio, pues como la curia afirma tales prácticas son contrarias a la buena voluntad cristiana porque un matrimonio fundado sobre el amor, no puede nunca llegar demasiado lejos.

## El bosque

Permítanme ahora que les hable del bosque de Silvinis y uno de sus más singulares habitantes: la Vieja Monna.

Cuentan que cuando Monna era joven, yació con el mismísimo rey Rivus en noche de pasión y deseo carnal a cambio de la vida eterna; aunque como a tantas otras doncellas apuradas por la presteza con la que han de coger las rosas, olvidósele ya de paso en el negocio pedir también la juventud.

Ahora es por todos conocida y llamada “la Vieja Monna”, y algunos de esta historia echan cuenta yendo aun más lejos afirmando que fue esta infidelidad por ventura la que inició la milenaria guerra que aún acontece entre Rivus y Silva. ¿Si será cosa cierta o falsa tal presunto quién podrá saberlo? Y aun más: ¿qué importancia podría ya tener a estas alturas? Pues tampoco es que saberlo vaya a ser cosa de poner paz en medio de tales asuntos. Y es que ya habrán de saber vuestras mercedes que el odio de mujer despecha-





da no conoce perdón llegado el caso de ser buena esta parte de la leyenda.

Lo que si viene siendo de naturaleza más clara es que Monna y Rivus tienen a bien mantener estrecha relación hoy en día, mas ya no amorosa, pues Monna se dedica a reclutar a todo tipo de mercenarios y tropas que poner al servicio de la corona de Rivus en sus campañas militares. Y entre tales gentes encontraremos buscavidas, levas del conde —aliado de Rivus— y en buena medida la presencia de hechiceros que provienen de las lindes.

Y es que Rivus admite pagar con oro de sus lechos, los ríos, a cualquier hombre que luche valientemente, empero a los hechiceros tiénelos en especial estima por sus grandes cualidades, como es de natural, si se me permite tener a bien decirlo y de justicia reconocerlo.

Como también es natural que los hijos de Adán apoyen a Rivus en su eterna guerra contra Silva, pues la vegetación indomable y las bestias que hicieron de ella hogar siempre habrán de ser enemigos naturales del ser humano, mientras que los ríos amables se muestran dispuestos a dar su agua para aplacar la sed y con ella hacer germinar buenos frutos y cosechas.

No es por lo tanto cosa extraña que la política haga buenos compañeros de lecho cuando ambas partes se consideran bien retribuidas, y sino que se lo pregunten a la propia y anciana Monna.

## Otros lugares

Pero no son los ya nombrados los únicos sitios donde pudieren encontrarse practicantes del noble arte de la magia, pues si se sabe buscar, encontrar tales personas capaces de no pocos prodigios es cosa sencilla, especialmente si tales lugares están habitados o son tenidos por mágicos.

Algunos son lugareños fijos como la curandera o bruja del lugar, que siempre encuentra buen sustento merced de sus habilidades; o bien la presencia del mago que es llevado a la zona amén de haber encontrado asuntos que merecen por buena su labor de investigarlos.

Otros por contra son itinerantes y solo pudieren ser encontrados cuando andan de paso, como el hechicero que recorre aldeas y caminos en busca de un aprendiz... cosa que, por cierto, siempre acaba trayendo buena cuenta de problemas e infortunios con la familia del susodicho escogido.

E incluso en la misma corte, los condes hace años que incluyen entre sus consejeros a uno o dos hechiceros que tengan a bien brindar consejo y conocimientos sobre materias arcanas. Aunque no es de extrañar que a menudo olviden dicha labor por el efecto corruptor de la política y las intrigas...





Otros lugares donde pueden encontrarse grupos de decentes hechiceros, que no siempre al revés, téngalo en cuenta vuestras mercedes cuando quieran dar cuenta de dicha búsqueda, son por ejemplo las cercanías del llamado Círculo, donde una pequeña comunidad de hacedores viven intentando aprender los secretos de los duendes. Aunque cuentan que siempre acaban siendo motivo de burla y ridículo cuando los duendes, burlones como acostumbra a ser siempre a ser pues tal es su condición, les dicen un curato de verdad y tres de mentira. Y es que de tales sumas rara vez acostumbra a salir nada bueno, permítanme la franqueza que me acostumbra a ser propia como bien saben vuestras mercedes.

También aquejan los mineros de los Montes Quebrados la presencia de una comunidad de *magi* que afincan en Castronegro y realiza sus propias prospecciones quitándoles con ello el pan de la boca a los primeros. Y aunque no son propensos a la charla, muchos sospechan que su razón es la de encontrar antiguos secretos de los no menos antiguo habitantes de Ablaneda. Tiemblan por lo tanto todos en su presencia cuando han de pensar en sus siesos qué tipo de cosas pueden acabar llamando a despertar.

Y aunque esto último que voy a tener a bien contarles para que quede entre vuestras mercedes y yo mismo, no he podido tener por bueno confirmar por cierto, pues el ayuntamiento de Yerbosera presume de que en su ciudad no hay ningún hechicero que de los problemas que a otras ciudades atienden por quebraderos de cabeza. Se habla de unos misteriosos personajes que, a cambio de una suma razonable, ayudan a los comerciantes en toda clase de tareas; yendo estas desde proteger una caravana de mercancías que no sea provista de escolta por la misma Ronda, hasta pudrir la mercancía de

la competencia. Cosa fea donde las haya todo hay que decirlo.

Mas, como digo, no ha podido ser dado por cierto, no echaremos más cuenta de estas habladurías salvo para acometer lo que sí puede ser confirmado, que como han sido ustedes testigos en esta parte de la obra que aqueste ilustrado les prodiga, son las tierras de Ablaneda ante todo, lugar de magia, y donde hay magia hay prodigios, y donde hubiere prodigios también habrá *magi* y con ello los problemas y vicisitudes que les son propios más que animan y son prestos a dar cuenta de muchas aventuras y leyendas que forman parte de este nuestro Condado.

Y dicho esto pasemos pues a otras cosas que no por ello habrán de ser tenidas por menos importantes entre estas páginas.







# Criaturas mágicas

Como ya habrán adivinado por su buen seso vuestras mercedes en ejercicio de una no menos buena lectura, muchos son los seres que los hechiceros acostumbran a frecuentar; ya sean entero producto de su propio arte, acertada modificación de las leyes del Altísimo o inaudita muestra de *adversum efectum*.

Sea como fuere, todos aquestos seres han la magia como punto clave de su natura y sirve esto de razón para que por su mayor conocimiento, sean aquí y a continuación listadas.

## Familiares

No se trata sino de la forma más elemental y conocida de cuantas criaturas mágicas se

conocen, mas no por ello es la más sencilla de dar cuenta y detectar.

Pues es en principio, la naturaleza de este ser, la de un espíritu atado al *corpus* de un animal en apariencia de inocente y simple mascota, tal como puede ser un gato, un cuervo, una rana o incluso una rata... Y es que los hechiceros, tengan en cuenta, pueden ser de gustos cuando menos curiosos a la hora de elegir compañía.

Mas esta compañía no debiera de ser motivo de sospecha mundana salvo que alguien se percatare de cuán ingenio fuera de lo común pudiere hacer despliegue, pues es a menudo la función de aquestos familiares que describo la de brindar consejo a sus hechiceros en la realización de sortilegios y en el buen





contacto con sus patrones. Son por lo tanto si se me permite el símil por más pueril que resultare, pero a mi entender propio para mejor entendimiento de quienes no estuvieren versados en tales asuntos, una suerte de intermediarios pagados en labores de este tipo, pero a que a la par, merced de sus capacidades animales, bien pueden realizar otras muchas tareas de acuerdo a los intereses y órdenes que sus amos prodiguen, ya sean estas relacionadas con la labor de espiar a quien interese en un determinado momento, envenenar a quien interese mucho menos en otro, robar a un tercero que no interesa salvo por lo que nos resulte ajeno o introducirse en lugares que sí interesan más donde no pudiésemos acceder por nuestros propios e interesados medios.

No son pocas pues las utilidades y recursos que nos pueden proveer como deducirán al calor de mis palabras vuestras mercedes. Échenle cuenta la próxima vez que vean una rata despierta y salúdenla de mi parte en tanto no acabe en la cazuela de alguna pobre alma ignorante con más hambre que entendimiento.

## ¡Ser es alquímicos

¡Ah que no pocas bondades podremos haber en el buen poder de la transmutación! Tal es la naturaleza de cosas que podemos acontecer como prodigios con ella, que incluso capaz es de otorgar ánima a lo inanimado.

Cierto es que no será nunca una vida propiamente dicha, ni mucho menos simulacro debido de un alma inmortal; pero no por ello podemos obviar que ya bastantes estragos bien puede llegar a hacer una criatura dotada del don del movimiento, cuando le es propia además la imparable fuerza de los elementos.

Variadas son y su proceso de creación cuando menos llamémoslo asunto complejo, pero todas coinciden en una cosa, y es que aunque puedan estar por ventura conformadas por sustancias mixtas, deben de tener al menos una primordial que les sirviere de sustento.

Además por lógica habremos de entender que son siempre de naturaleza propia de artificio.

Así en el caso de los gólems y los homúnculos suele ser esta la arcilla por lo fácilmente que esta puede ser obtenida y aun más dar cuenta del poco coste de ser trabajada. Mas la dura piedra y el afila-





do metal tampoco nos serán cosa extraña y poco frecuente si de materiales populares para la creación de máquinas de guerra estuviéremos hablando.

A menudo en la extrañeza de la sustancia encontraremos pues la naturaleza de la curiosidad del mago, que como en el refrán que tiene por protagonista al gato, puede llevarlo a correr funesto destino. Y no me es gratuito decir aquesta cosa pues yo mismo fui testigo de cómo uno de mis pares encontrara tal destino al sucumbir ante de una de sus creaciones: un raro gólem de magnesio, que estalló en nuestra presencia, dejándonos como ciegos a la puerta de una iglesia, para arrojarse después sobre su creador a bien de devorar sus huesos y haberse de regenerar. No menos de tres aguerridos magi fuimos necesarios para lo acometer y devolver al hogar del que nunca debió de ser invocado, mas esta historia es algo que no ha de ocuparme más tiempo por distracción que implicare en contarla.

Maś sirya de *exemplum* ante la debida y pertinente explicación de que estos seres ni siquiera necesitan estar basados en una materia prima puramente sólida. No es infrecuente por lo tanto el avistar hechiceros mercenarios, que a menudo alzan gólems del agua del río más próximo sirviéndose para ello de un núcleo de metal que contuviere la magia necesaria para realizar dicha invocación.

A veces han sido vistos incluso homúnculos alzados a base de sangre o semilla de varón, e incluso se da cuenta de un piromante que llegó a crear un ser de fuego puro con el que incineraba a los enemigos que se le pusieren por delante. Aunque es de sobra conocido por todos los iniciados en el arte que esta historia es el colmo de la desfachatez, pues todo el mundo versado en estas lides conoce la primera regla que admoniza que tales seres solo pueden basarse en algún tipo de materia por extraña e infrecuente que esta resulte y el fuego no es tal...

## Invocaciones

Permítanme para que sea de provecho el conocerlo por parte de vuestras mercedes, que existen cosas que se arrastran más allá de nuestro entendimiento, incluso hasta para nosotros los *magi* que por frecuente hemos de estar dotados de conocer muchas y diferentes cosas que nos son privilegio de nuestro arte.

Y es que los hechiceros pueden abrir toda suerte de puertas a otros lugares más allá de nuestro propio mundo y traer a través de ellas por deseo propio o por accidente toda clase de criaturas horribles. Es por ello y por nuestro propio bien que debiera ser también cosa bien sabida el conocer ya de paso el conjuro necesario para domeñarlas y retornarlas a su oscuro lugar de proveniencia...

Asunto complejo sería el explicar cómo pueden ser aquestas criaturas invocadas debido a que pueden venir de muy distintos lugares siendo entre ellas su única relación el hecho de que sean traídas a nuestro mundo por la voluntad del hechicero que las conmina a presentarse en él.

Se habla por ejemplo de una criatura traída del pasado remoto, que escupe tanto fuego como veneno, y es cosa imposible el discernir de que naturaleza es propia, pues se





muestra a si misma como una amalgama sin sentido cuyo interior arde como el mismísimo infierno.

## Mutaciones

No por menos también son conocidos los tentáculos que a veces surgen de los ríos para tragarse embarcaciones y transeúntes que se acercan demasiado a sus orillas, para después no volver a ser jamás vistos.

O de la existencia de un dragón que sobrevolare las tierras del condado en noches de luna plena, pero dado que los testimonios que de aquesto dan fe, afirman que su color era ambarino y pudiere carecer de sustancia, es más probable que se trate de un raro enjambre de insectos.

Como también se escucha entre las calles de las ciudades del condado, de la criatura que ocultárase en mitad de las sombras de las personas, da buena cuenta de seguirlas hasta que decide asesinarlas para después desaparecer sin dejar rastro ni huella de a qué oscuros fines sirve.

Y estos son apenas unos pocos ejemplos de invocaciones, y tengan por cierto vuestras mercedes que por no helar sus ánimas y permitir un mejor concilio del sueño llegado el ocaso, aqueste escriba obvia hablar de las más terribles entre ellas...

Es la creación de Dios Nuestro Señor asunto hermoso y magnífica en su conjunto, mas mejorable en muchos aspectos por más que aquesta verdad aquí dicha y consignada sea tomada por oprobio de aquellos que le sirven con ceguera de qué el hijo de Adán posee alma y sieso para obrar de esta manera.

Es quizá por ello, porque se puede, razón suficiente para que los hechiceros a menudo investiguen cómo estirar y truncar las leyes de la naturaleza en propio beneficio y mejora del resultado de las mismas. Pues la magia, aunque incapaz sea de crear la verdadera vida, bien puede llevar esta a sus últimos extremos de conveniencia.

Y para la obra de tales asuntos variadas fórmulas existen, tantas si se me apuran como hechiceros que tienen a bien practicarlas. Algunos recurren a la exposición de poderosos encantamientos, otros a pócimas o ungüentos dotados de mutágenos capaces de alterar la forma y composición de las criaturas vivas, y otros en cambio son del pensamiento que donde se encuentre un buen talismán, quítense el resto de medios.





Mas habrán de saber vuestras mercedes que quienes de verdad son entendidos en estos asuntos recurren al uso de la Piedra; un material tan impío que no tiene nombre para que no pueda ser condenado por Dios Nuestro Señor.

Se extrae de canteras clandestinas situadas en los Picos del Diablo y sería perfecta en su haber para la fabricación de gólems, si su tráfico no fuere tan oprobioso para la bolsa de pecunia, y su haber no estuviere por otra parte penado con la muerte.

No obstante en pequeñas cantidades es el material idóneo para la causa de la *transmutatio* de todo lo que esté dotado de vida, ya sea provisto o no de ánima.

Por todos es conocida la historia de la bruja de Peña de San Francisco que creó el ojanco perfecto a base de capturar a los mejores ejemplares, desmembrarlos y volverlos a unir sus miembros sangrantes con unto de Piedra. Lástima que los lugareños afirmen que tal criatura encontró el fin de sus días en el incendio que se llevó por delante a su creadora, por obra del vulgo armado de horcas y buenas razones. Todo un desperdicio...

Es por lo tanto evidente la razón de que se lleven a cabo la creación de estas criaturas: investigación, enfrentarse al reto que conlleva, obtener diversión en el proceso, y el respeto de tus iguales a la postre. Mas por otro lado, hay usos menos prácticos como intimidar aldeanos, usarlos a modo de máquinas de guerra o dar cuenta de la suciedad de la casa (para esto también sería propicio el uso de un gólem de suciedad ahora que me viene dicho pensamiento al sieso) o de los vecinos que fueren molestia para uno... Y conste delante de vuestras mercedes que no aseguro esto último por razón de haberlo probado y mucho menos logrado con éxito...

## Bestias esclavizadas

Entenderemos como bestia esclavizada, todo ser cuya voluntad sea puesta a merced de un hechicero por medios sobrenaturales, que para el uso de palos y piedras, Ablaneda cuenta con no pocos señores y más faltos de lumbré en la sesera.

A diferencia de las invocaciones, no necesitan haber sido conjuradas, lo cual hace más sencillo todo el proceso, y si debiéramos de compararlas con los familiares su principal diferencia es que su uso no está pensando en un principio para ayudar en el acometido y desempeño de la magia.

Puede tratarse entonces de cualquier criatura que el hechicero pudiese capturar teniendo poder tras ello que ejercer para su control (es lo deseable, si este segundo principio no es costumbre de obligado cumplimiento, a menudo el hechicero acaba en lugares insospechados como la barriga de un ojanco) siendo por esto de naturaleza común que por a menudo sean animales pequeños que además no despierten sospechas tales como





gatos, ratas, perros, insectos (las langostas son una elección popular entre muchos de mis pares); aunque también ha sido por lo común comentado que se han llegado a ver criaturas más grandes bajo el control de hechiceros, e incluso ojancos y sierpes por más que esto despierte el miedo de vuestras mercedes. Tal puede ser a veces como poco audaz la naturaleza del hechicero.

La mayoría de los hechizos para esclavizar bestias a menudo implicaren un vínculo entre el hechicero y el ser tenido por esclavo, lo que a menudo implica también que la criatura porte una marca o algún elemento distintivo de dicho *vinculum*, como una cadena.

Si dicho vínculo fuere roto, la bestia entonces tornará libre... Huyendo en el mejor de los casos, y dejo para la imaginación de vuestras mercedes los lectores, que tiende a ocurrir en los casos que no poseen tan buena fortuna.

Es de recibo también abundar en el diferente grado de control que un hechicero pudiere tener sobre la bestia que ha bajo su yugo, y que a menudo este será de depender del grado del magus para ejercer su voluntad. Así pues algunos hechizos solo sirven para transmitir sensaciones, mientras que otros permiten inducir órdenes más o menos sencillas que la bestia realizará en todo caso mecánicamente.

Los hechizos más perfeccionados permiten controlar cada movimiento de la bestia esclavizada, mas esto precisa un alto grado de aprendizaje, concentración y tiene por desventura que sería muy difícil controlar más de una bestia a un tiempo.

Teman vuestras mercedes pues, a aquel hechicero que un día consiga resolver este problema, que ese día veremos surcar en Ablaneda ejércitos de bestias, quiera Dios Nuestro Señor que tal día no llegue nunca jamás o que de llegar este escriba pueda consignarlo desde alguna amena conocida

por ser refugio seguro e inexpugnable a fin de ser garante de su salud y de preservar tal milagro para las generaciones que pudieren sobrevivir.


## Redvívos

¡Ah, cuán funesta es la fortuna de éste nuestro Condado de Ablaneda pues es bien sabido que ni los muertos a veces acostumbran a poder descansar tras su paso por este valle de lágrimas! Y habrá de saber vuestras mercedes que cuando acostumbran a toparse con un alma en pena, no queda lejos el practicante de la vil nigromancia que lo trajera de nuevo a este mundo, dándole con su arte un amago de ánima a esas pobres carcasas que sirviere para hacerlos arrastrarse desde la profundidad de sus tumbas para servir a quién sabe que propósitos o a menudo despropósitos por igual.

*Deo gratia* que por lo común no habremos de contarlos por muchos ya que atrás y en el olvido quedaron como trasuntos de leyenda los nigromantes que según rezan las historias de antaño comandaren ejércitos al completo de muertos caminando







en vida. A los de hogaño por contra, una docena escasa ya les resulta complejo de traer de nuevo a este mundo, y ni hablaremos de cuánto tiempo acostumbran a poder mantenerlos dotados de la capacidad de moverse u arrastrarse según fueren las circunstancias más propicias a su creador.

Y aunque hacen estremecer por lo común a los llamados buenos cristianos, si vuestras mercedes conservaren el buen sieso deberían de recordar que pese a ser contrincantes llegados de más allá de los dominios de la muerte, su carne ya siendo asunto bien pasado de fecha y a menudo consumida por gusanos, larvas y otras criaturas del señor a cada cual más desagradable que la anterior, los hace agradecidos de batir y frágiles por lo común; sobre todo si fueren cortados lo suficiente como para reducir su movimiento, o bien se les aplicare por norma buena llama para hacerlos arder cual velas de cera vieja.

Mas tengan a buen saber que toda norma no estará falta de excepción por infrecuente que esta pueda llegar a ser, y es que siempre puede haber ánimas de fenecidos campeones o caballeros a los que poderosos sentimientos (y a buen seguro un poco de arte, ya me entenderán sus mercedes a tales alturas de esta obra) consigan arrastrarse de nuevo a este mundo que habitamos los vivos. Son estos redivivos por lo excepcional bien difíciles de detener; acuciados por el temor a una segunda muerte inerte, será de natura el verlos avanzar en línea recta en pos de lo consideren propio a sus asuntos de no muertos, sin detenerse ante nada, y no se extrañen si por más que reducir a cenizas sus cuerpos no impide que por lo común estos puedan se regenerar para permitirles volver a dar no menos quebraderos de sieso que antes.

Aunque más sencillos y comunes de resucitar que los hombres serán las bestias y otras criaturas de patas y pezuñas. Se narra que un nigromante, un tal Benito al que apodaran "el Tibias", consiguió revivir el cuerpo

de una sierpe por más de tres días durante los cuales, la bicha reanimada en forma de enorme cadáver se tragó cuantas riquezas pudo hallar para luego, según cuentan, hundirse en una laguna de las montañas que solo el Tibias tenía por conocida. Mucho podría contarnos Benito acerca de lo verdadero o falso de esta anécdota y las riquezas que puedan yacer bajo las aguas o no, mas la ya avanzada edad del Tibias, una semana de buen vino y yantares, además del aderezo de la compañía de no menos buenas señoritas, lleváronselo a la tumba, aunque con sonrisas en los labios según consta en su epitafio; por lo que mucho me temo que el cadáver de dicha sierpe, quizás no demasiado muerto en todavía, sea asunto perdido junto con todo su oro en las tripas, para todos los que guardasen todavía algún interés en este asunto...

## Accidentes

Sepan vuestras mercedes, que aunque esta didáctica hace buen juego para su comprensión y mayor conocimiento de estos asuntos del arte; este, como todo, es algo que bien puede caer en manos del diablo, que por lo común todo lo sabe retorcer y destejer, de formas que ni el más tenido por demente de todos los *magi* sabría comprender ni mucho menos tener por controlado.

Por lo tanto cualesquiera de las ya mentadas criaturas con cuya existencia y características les he mantenido entretenidos, podrían caer en este arcón, más la diferencia por lo común y pueril que resulte nos saltará a la cara cual sapo molesto en su charca: y es que las ya mencionadas son de creación intencional, mas los accidentes simplemente tienen a bien ocurrir sin ser buscados, y más a menudo son ellos quienes buscan a los *magi* por lo pronto con mayor frecuencia de lo que estos mismos quisieran.

Y es frecuente que tales asuntos puedan ser causa de problemas que a menudo involucran destrucción y masacres, que por lo



seguido tienden a involucrar a la autoridad que a la postre acostumbra a que un pobre hechicero sea quien tuviere que cargar con las culpas... ¡Como si se pudieren controlar tales asuntos y evitar los llamados escapes de magia!

¿No sería más propio que las buenas gentes de Ablaneda tuvieran ya por costumbre y acostumbre tales sucesos, pues qué es una cosecha de más o de menos si el percance es en pro del conocimiento? Mas en esta tierra de Ablaneda, como suele decirse, pesa más un saco de judías que uno de buenas ideas.

Y además tampoco es que tales accidentes sean tan frecuentes o dañinos como muchas malas lenguas buscan dar a entender. Muchos son los rumores, que deberé de tildar de burdas mentiras, que se hacen presa de los corazones ignorantes de tales asuntos,

como el que habla de una jauría de perros de tres ojos que tienen a bien perseguir a todos aquellos cuyos nombres empiezan por la letra ene. O el del gólem parido de un lodazal que ahora libre ahoga a cualquiera que se acercare sin dar buen cuidado al lecho del río, para absorber sus huesos y entrañas después a modo de festín; o hasta ese otro no menos famoso y temido que cuenta como existe un poblado caído en el olvido y la no muerte a causa de un ritual nigromántico que escapara al control de su invocador...

Muchas son por lo tanto las infamias por el estilo creadas con el único fin de desprestigiar el Arte y como habrán de comprender vuestras mercedes, por el propio respeto que me debo a mi mismo como estudios de él, no hablaré más de tales asuntos.







# Artefactos mágicos

No todos los asuntos que salen al paso del hechicero en su deambular por el camino tendrán por siempre la forma de bestias fabulosas y fórmulas en verso. Pues aparte de arte, la magia también es asunto de oficio, y por lo tanto se vale para su ejercicio de todo tipo de utensilios y herramientas, que a menudo varían incluso entre hechiceros tenidos por hermanados en una misma tradición.

Mas estos objetos no siempre habrán de ser el medio sino que bien en ocasiones pueden ser un fin en si mismos, y por ello se convirtieren en receptáculos de un gran poder... o catalizadores ideales para ejercer un completo desastre en su derredor.

De tales asuntos, mi buen lector tendrá por lo tanto a bien relatar este capítulo de mi

obra como ya habrá sido de buen deducir por llevar el título del mismo. Con él te dejo, aunque no me vaya.

## Grimorios y escritos

Es la magia no solo una ciencia sino un arte por lo que atañe a su propia naturaleza, y por lo tanto son los grimorios de los magi un reflejo de ambos aspectos de esta por no menos común poco entendida realidad. No sólo guardaren fórmulas que cualquiera que les echara mano o guante pudiese realizar por cuenta propia, sino que aunque fueran extraviados por error o manos ajenas, cualquier otro hechicero encontraría abundantes problemas para entender cualesquiera cosa consignada, pues aunque dos practicantes





del arte pongan por escrito sus respectivas fórmulas para obrar el mismo prodigio, ambas páginas describirán por norma dos métodos totalmente irreconocibles entre sí.

Entonces será obligada la pregunta de para qué requieren los hechiceros tener en su haber tales grimorios. La respuesta es no menos compleja, pues para los magos son un mero receptáculo de poder mágico que se ve atrapado entre sus páginas merced de una escritura tan enrevesada o confusa que no encuentra el camino de vuelta para poder salir. Aunque también daremos fe de la existencia de otros escritos de naturaleza mágica que no caen en esta cuestión, tales como los recetarios de los brujos.

De tales últimos tipos de escritos que no abundan en poder, mas sí en conocimiento, algunos son especialmente codiciados como el Almanaque para el correcto cultivo de la Mandrágora Azul o los Manuscritos olvidados de los gentiles Arquímedes o Plinio, donde se detallaren todo tipo de temas ocultos. Pasando por el Necronomicón del loco infiel Alhazred, del que se dice que una copia manuscrita viniera a parar a nuestro condado entre las ropas de un cristiano que fuere puesto en fuga de tierras infieles.

Estos y otros muchos tomos arcanos desvelan grandes poderes que un mago con entendimiento de tales asuntos, una vez consiga descifrar sus secretos, podría guardar para sí; por lo tanto muchos codiciarían tenerlos en sus bibliotecas, y quienes los poseen tienden a guardarlos a buen recaudo, pues no menos dudarían en acometer terribles felonías y horribles crímenes para poder hacerse con ellos.

Es cuestión planteada que algunos de tales tomos bien podrían encontrarse en una librería ambulante sita en Yerbosera, y podrían adquirirse pagando su elevado precio mas sin verse abocado el postulante al ejercicio del robo o cualesquiera otros pecados como los ya mencionados antes.

Dicen también que el Alcalde planea clausurar tal librería desde hace años, mas este asunto deviene complejo en su ejecución pues la librería no aparece dos veces en el mismo sitio; lo cual por contra no parece impedimento para los clientes que saben buscar la encuentren...

Empero por si la autoridad tuviere un golpe de fortuna, recomiendo que se sumen los interesados a tal búsqueda, no vaya a ser que en el momento de descubrir estas líneas ya no estuviese disponible tal prodigio de tienda donde hasta a mí podrían encontrarme vuestras mercedes si se diere la más propicia de las ocasiones para tal encuentro.

## *Pócimas y ungüentos*

Tratare ahora de los bien conocidos preparados que produjeran efectos concretos sobre quienes los beben o tienden a untar sus cuerpos con ellos.

La búsqueda de ingredientes adecuados y necesarios, su preparación y correcta mezcla, amén de su conserva para ga-







rantizar el resultado de tales efectos puede antojarse laborioso frente a lo inmediato de recurrir a un conjuro, más es esto precisamente lo que los hace útiles por encima de estos últimos: pueden guardarse y reservar su uso para cuando fuere necesario. Como cuando se vierte veneno en la copa enemiga o se recurre al unto que potencie la presteza del olfato a la hora de buscar a alguien bien tenido por escurridizo, pero no menos aromático.

Son los brujos verdaderos especialistas versados en este tipo de elementos y a menudo trocarán sus recetas menos secretas si se encontraren en buenos términos de trato entre ellos, o con el común del vulgo. Por esto no será infrecuente ni asunto en exceso complejo encontrar y conseguir favores sencillos de una bruja local; aunque las más poderosas a menudo acostumbraren a vender filtros en los frecuentados mercados de las ciudades o por todo lo contrario, los ocultaren celosamente en lugares apartados y tenidos por secretos.

Mas guárdense vuestras mercedes de las impostoras y rueguen por lo que lo comprado o arrendado no retenga magia de verdad o podrían fácilmente encontrarse malparados.

## *Santasancórums y lugares de poder*

Los lugares donde acumúlase la magia en este nuestro condado de Ablaneda son tenidos por muchos y variados, tanto es así que bien podrían ser objeto de una obra de estudio únicamente destinada a ellos. Empero dado el fin último del capítulo de aquesta obra daremos mención únicamente a aquellos que conjugan un matiz de heramienta, o lo que es mismo asunto: son de uso para lograr fines mágicos concretos.

El más evidente de los casos es la biblioteca del mago, que acumula el conocimiento aunque no sea en su propia cabeza y potencia las capacidades de esta escuela de nobles practicantes del Arte. Por ello un mago que se precie como tal bien cuidará de saber conservar nutrida biblioteca con la que tener a bien protegerse de cualesquiera cosa que pretendía invadir sus dominios o con la que poder amplificar el poder de sus encantamientos.

Caso contrario es el de los druidas que prefieren obrar milagros al aire libre, siendo de clara preferencia aquestos últimos el tomar forma de claros en el bosque, cavernas o círculos de piedra levantados en tiempos antiguos y olvidados. Cuentan ellos mismos que esta es tradición tenida por costumbre pues en dichos lugares encuéntrase más cómodos sus dioses paganos y por lo tanto en mejor disposición para cederles poderes y dones.

Y no me hagan vuestras mercedes dar cuenta de dónde encuéntrase cómodos los practicantes de la nigromancia...



## Signos y símbolos

Nada hay como un sígilo, a ojos de los magi, que atrape las energías telúricas como una telaraña de alfabetos, dígitos, símbolos e imágenes.

Igual que la escritura permitiere a los mortales guardar para la eternidad lo que fuere dicho, los símbolos arcanos bien pueden retener la magia años, lustros e incluso siglos. Mas igual que para ejercer el privilegio de la lectura es necesario conocer debidamente el alfabeto para abundar en una total comprensión de lo que es puesto por escrito, solo un uso preciso y un conocimiento no menos profundo de los símbolos tuviere el efecto de evitar errores fatales y a menudo hilarantes, como el caso de aquella bruja que cuentan fue llevada a la hoguera portando orejas de lechón.

Y es que cada escuela, tradición o, si me apuran vuestras mercedes, cada hechicero incluso, tendrá su propio sistema y medio para tales asuntos, lo que hará bien complicado el desentrañe del objetivo de unos glifos si la escuela de quien los estudia estuviera por ventura alejada de quien los consignó. Y ya no digamos si quien tiene a bien intentar estudiarlos no es hechicero.

Bien pensado es asunto todavía discutido entre mis pares si los mismos códigos impregnados de magia que los magos conservarnos en nuestras bibliotecas, bien pudieran formar parte de esta categoría, pues abundan en toda esa energía encerrada entre sus tintas sin conseguir esta encontrar una forma de escape; lo cual amén de útil es de total agradecimiento por nuestra parte.

Igual que también podrían caer en esta misma, las piedras o los árboles que los druidas grabaron con su alfabeto sagrado, aún repartidos por todo el Condado desde tiempos pasados... y poderosos.

## Talismanes y amuletos

Lo que distingue por norma un talismán o un amuleto de un utensilio mágico es que aquestos primeros aquí tratados no sirven para nada. Para que vuestras mercedes puedan entender fácilmente esta norma diremos con buena ventura ejemplificante, que una espada encantada sigue siendo una espada al fin y al cabo, pero un talismán no tiene más fin que los propiamente dedicados al oficio de la hechicería.

En la mayoría de casos funcionan por proximidad, siendo menester necesario que aquel que desee sus privilegios los porte cerca de sí. En cambio su origen puede ser de lo más diverso: líquidos, piedras decoradas, símbolos, bolsas con hierbas, restos humanos...

Y como variados pudieren ser sus orígenes, serán también sus usos: servir de protección contra el fuego, aumentar de la belleza, dotar a algo o alguien del beneficio de no ser visto, llamar a la riqueza, obrar el milagro de cambiar de tamaño o forma, traer visto lo que no pueda por lo común serlo, permitir el ejercicio de leer y escribir al iletrado e ignorante, hacerse buen amigo de lo oscuro, oler bien, eliminar parásitos molestos, alejar a la suegra, proteger en las travesías, hechizar serpientes, invocar lluvias de ranas, prevenir la calvicie, cambiar la piel de color, mantener a raya a los osos...

Y por no poder consignarlos todos sirvan aquestos ejemplos para iluminación de lo explicado a vuestras mercedes, mas igual habrán de ser prevenidos en estas lides pues es también bien sabido que lo mismo que hay talismanes y amuletos que como ven traen toda gracia de cosas buenas y portentos que son de buen uso y abuso para quien los portase, lo mismo los hay que malditos en sí mismos por contra atrajeran la desgracia a aquellos que por ignorantes, codiciosos por la maleficencia de otros, acostumbraban a portarlos consigo.







## Utensilios mágicos

Como quedose buen reflejo en el anterior apartado, serán los utensilios aquellos objetos mágicos creados a partir de herramientas que pueden tener otro uso aparte del arcano. Y es esto mismo lo que los divide en dos tipos: aquellos cuyo poder está relacionado con el uso intrínseco del objeto y aquellos que por contra no.

Y entre aquestos primeros nombraremos aquellos que simplemente destacan por ser de gran utilidad en sí mismos: un escudo que atrajera las flechas o una lámpara que apenas consumiera aceite; y aquellos que hacen que uno destaque por sí mismo como la espada encantada con la virtud de dirigir la mano certera de quien la empuñe si fuere puro de corazón, o una lente maravillosa que permitiera ver a largas distancias imposibles para el ojo humano. O bien cosas más insólitas como objetos que hicieran sus labores por sí mismos sin ayuda de nadie; mas gastad cuidado en su control o bien vuestras mercedes podrían encontrarse como el descuidado aprendiz que llenó la casa de su maestro de escobas que limpiaban la casa por su cuenta y riesgo.

Y en el otro extremo haremos bien de encontrar una no menos insólita miscelánea donde casi cualquier cosa tiene cabida: libros que escupen ácido, sillas que dan buena fortuna a quien posase su trasero en ellas por tres veces, cortinas que atraen la caza, vasos que protegen de las llamas a quien bebiere de los mismos, zapatos parlantes que tienden a discutir entre ellos o dos cajas de madera que permiten que quienes hablen usándolas lo hagan mediante largas distancias entre ellos.

## Varitas, cetros y báculos

Estos objetos, aunque bien pudieran caer en la categoría de utensilios, bien merecen de igual manera que se haga mención de los mismos por su propia parte, pues su verdadero prodigio es

que realmente no contienen magia de por sí. La utilidad de estos artefactos radica por lo tanto en su capacidad para canalizar y aumentar el poder del hechicero que les diera uso o abuso, por lo que su existencia es cosa ampliamente difundida, siendo especialmente preferencia entre novicios o incluso aficionados a la magia que a menudo acaban encontrando funesto destino.

La calidad del objeto en cuestión dependerá ante todo de su hechura: de si las maderas usadas provienen de árboles sagrados, que si los metales fueron extraídos de cierta montaña, que si los símbolos son de esta o de aquesta otra manera, que si los cristales brillan más o menos, que si las joyas engastadas lucen más o menos grandes, que si la punta fuera más o menos barroca y retorcida...

Haberlos haylos de toda clase y condición y es norma por lo común tenida que los hechiceros acostumbren a ser de buena manía con ellos, pues no se sienten a menudo cómodos con aquellos que no sean sus preferidos y por lo tanto por lo común serán hechos a la medida de sus capacidades telúricas o en su defecto, de sus gustos y maneras.

Robar la varita, cetro o báculo a un hechicero es asunto tal que podría ponerlo a uno en serio problema, más es bien cierto que en posesión de uno que resultase adecuado a la condición, cualquier profano con un poco de talento bien podría alcanzar cierta capacidad de obrar prodigios... antes de encontrar horrible muerte en el transcurso de su uso, claro está.

Y en ocasiones tales utensilios tomarán formas todavía más vistosas: como la cuchara con la que la bruja remueve su caldero o la escoba con la que dicen se alegra las noches y cuyas cerdas ocultan su prodigiosa punta.

Hay magos que han fabricado los suyos partiendo de la pata de una mesa, de una rama cortada por un rayo o de los huesos de un niño llevado a la horca. Como bien dicen los Ablanedenses a tales efectos: será por gustos que existen los santos.





# Hechizos


Si tú que me lees afición tienes por el uso y costumbres de la hechicería, y deseas empezar a versarte en obrar prodigios, habrás de saber que mucho no es de necesidad para que un neófito complazca a sus señores. Coged pues una rima sencilla y haced con

ella un rápido pareado. Mirad sino aquellos ejemplos a continuación listados si necesitáis inspiración y tomadlos como modelo para confeccionar vuestro propio grimorio:

- Abre el umbral al más allá; que los reinos de origen no mortal mi poder ahora los pueda alcanzar.
- Acude en mi ayuda, hermano oso, ven con andar presuroso.
- Afiladas zarzas y espinas, apresad a quien por este sendero camina.
- Aire sea el barro, la piedra o la madera. Donde no la hay, yo seré la puerta.
- Alarga y engrandece tu longitud. Extiéndete con la mayor prontitud.
- Alzaos, llamas ardientes. Defendedme de aquel que hacerme mal pretende.
- Brotad de mis dedos, llamas ardientes; destrozad a ese valiente.
- Con el fino olfato de un lobo, seguiré el rastro del culpable del robo.
- Con estas plantas curo tu herida, no temas más por tu vida.
- Cubre su mente con un manto negro, esconde lo que no debe saber donde no lo alcance su cerebro.
- Dale alas y llévalo al sitio que deseo, que esté allí y no aquí ordeno.
- Dame hocico, alas o garras. Dame el aspecto de una silla o una jarra. Uta mi apariencia para no ser reconocido por ninguna ciencia.
- De la talla de Goliath o del más alto zigurat. Cambia tu forma y haz la tierra temblar.
- Debilita su razón y apaga su entendimiento. Que su mente quede falta de pensamiento.
- Déjate caer en un profundo sueño, en despertar no tengas empeño.





- 
- El frío y la escarcha son mi escudo, con su fuerza ni la mayor llama pudo.
  - Eleva mis sentidos, potencia mi visión. Que no se les escape hechizo ni encantación.
  - Florece y fructifica, amigo vegetal. Crece y medra, que nada te haga parar.
  - La mente es más fuerte que la mano. La mía mueve desde un grano hasta un marrano.
  - Las ladillas te devoran y hacen sangrar tu pene. Perderás todo tu miembro por no observar tu higiene
  - Lo que no está roto, no arregles. Lo que se ha de arreglar, que no tarde meses.
  - Nada escape de mi mente que haya visto antes. Otórgame la memoria de un elefante.
  - Obedéceme, mula, asno o caballo, desmonta a tu jinete como el rayo.
  - Olvidado de la maldición de Babel, cuanto los hombres hablen, que yo lo pueda comprender.
  - Por mi poder, que pueda conversar como si se tratara de un hijo de Adán con cualquier ser vegetal.
  - Protegedme, poderes, sed mi escudo; de vuestra defensa no dudo.
  - Que la luz ilumine mi camino para saber por donde ando y evitar cualquier peligro nefando.
  - Que la tumba no te contenga, alma amiga, levántate ahora y camina.
  - Que se me muestre ordeno, si está en esta zona, la requerida persona.
  - Revela lo que no puede ser visto y destapa lo oculto, tanto da que sea listo o estulto.
  - Sal de mi mente y sé. Lo que ahora es sueño yo lo haré aparecer.
  - Separa la roca y abre el terreno, que nada me aparte del mundo so-terreno.
  - Tarrito, tarrito mágico; quien a abrirte se atreva, que en tu interior atrapado se vea.
  - Tuerce mis miembros en piedra y mi carne en roca. Comparada, la dureza del diamante será poca.
  - Venid a mí, viento y brisa, cumplid mis mandatos con prisa.
  - Yo soy la llave y Jocsoc abre la puerta. Llévame a donde apunta mi deseo en hora cierta.
  - Yo te conmino, invisible ente. A que me sigas en el camino y seas mi sirviente.
  - Yo te convoco, ponzoñoso miasma, A quien te respire, envenénale hasta el alma.
  - Yo te invoco y a tu poderoso hocico para hallar lo que esté buscando a cambio de un hueso rico.
  - Yo te lo ordeno, fiera asesina, contente y detén tu ira.





Desventura

# Las brujas de Vargas

El punto inicial de aquesta desventura es que una patrulla de ronderos, sorprendidos por las nieves, habrán decidido pasar el invierno en tierras de Vargas. El barón amablemente habrase ofrecido a hospedarlos en su castillo con la esperanza de que no armen mucho barullo y en profundo deseo de que la espera hasta que se fundan las nieves fuere lo más corta posible.

Por lo tanto bien se puede acudir directamente al primero de los actos o por contra dejar que los ronderos tengan a bien explorar un tanto y traben el conocer el castillo y a sus gentes.





## Acto 1: un banquete desdichado

El día antes de Nochebuena es bien conocida la tradición según la cual el barón celebra un banquete para agasajar a los religiosos de la baronía, que gustan mucho de darse un homenaje en los salones del barón, pues serán buenos hombres de Dios, pero no tontos ni faltos de dientes y sed. También, como es habitual cada año, acudirá al evento casi toda la corte.

No muy lejos de allí han lugar nuestros ronderos en las dependencias que les son asignadas tomándose un rancho aguado y unos mendrugos de pan duro. Oirán gritos y alboroto y ante la llamada del deber (o las órdenes de su sargento) acudirán prestos a la sala de banquetes.

Y será allí donde encontraren a gran parte de la corte: el prelado de la baronía y otros religiosos, la hija del señor, el consejero y su esposa, sus caballeros, el bufón... todos se encontrarán sobresaltados y confusos, los pocos guardias que ya han llegado no saben qué hacer, pues el barón yace con la cabeza sobre la mesa entre sus platos derramados.

Los ronderos podrán dar buena cuenta de que el cuerpo del barón aún respira, mas por lo visto se encuentra sumido en un profundo sueño. Tendrán tiempo también, quizá, de hacer algunas preguntas sobre lo ocurrido que tendrán como respuesta que el barón simplemente comía cuando repentinamente se desvaneció.

Pero no será cosa de que puedan mirar demasiado cómo duerme a pierna suelta, pues una repentina ráfaga de viento cerrará las puertas a cal y canto. A lo cual, por si no fuere cosa sospechosa de por sí, se añade que algunos de los cortesanos comenzarán a contorsionarse y transformarse para tomar forma de monstruosos jabalies.

Deberán por lo tanto dar buena cuenta de sus envites, mas a buen seguro no habrán de durar mucho tales bestias con vida en una sala por lo pronto llena de hombres de armas y armados.

Al cabo de un rato muchos guardias lograrán reabrir la puerta y su número será suficiente para abatir con facilidad a las bestias que quedaran con vida. Tras lo cual se llevarán al barón a su cámara y tras él a su compungida hija. Y todos los que fueran testigos de los fenómenos no quedarán menos confundidos que los propios ronderos... aparentemente.

## Acto 2: las paredes tienen ojos

Alguien ha conseguido envenenar al señor y luego ha tratado de acabar con su corte, eso salta a la vista. El castillo será por lo tanto presa de la confusión y el miedo. Y sería cosa que los ronderos den solución a tal desmán.

Podrán nuestros ronderos moverse por el castillo libremente y les supondremos que conocen sus entresijos y sabrán cómo llegar de un sitio a otro, salvo que por añadido a esta desventura resulte propio o gracioso lo contrario.





Mas como decimos aqúeste momento su prioridad debería ser desentrañar este tremendo infortunio, para lo cual hay una serie de elementos reveladores que deberemos de echar en cuenta:

- Tres brujas habitan el castillo y son las artífices de todo lo que ocurre. Se han camuflado usurpando diversas identidades. Espina, como hija del señor, posee la capacidad de controlar plantas y bestias. Escarcha, disfrazada como la monja que cuida de los niños, controla el frío a voluntad. Y Espanto, haciéndose pasar por la esposa del consejero del barón, posee el poder de crear terribles ilusiones.

- Los guardias del castillo han sido todos embrujados por medio de una pócima vertida en el rancho (distinto al que tomaron los ronderos o los criados) por lo que intentarán entorpecer las investigaciones de los ronderos. Mas cuando los ronderos insistan en desobedecerles, les agreden o sometan a una gran tensión, se transformarán también en jabalíes.

- Los cortesanos (salvo el consejero y las brujas) se hallan encantados de la misma manera pues la cena hallábase por igual envenenada.

- Los familiares de las brujas, con la forma de un perro, una lechuza y un cuervo (de Espina, Escarcha y Espanto respectivamente) observan a los personajes, que deberían sospechar algo pues no es común que tres animales no dejen a uno de seguirle y aparecérselo a cada rato. Si son asesinados se convertirán en un zapato que solo encajará bien en el pie de la bruja a la que pertenece.

- Mucha gente del castillo empieza a sentirse adormecida y algunos incluso algunos habrán de caer presos del sueño en sus puestos de trabajo. En sueños susurran muy bajo por lo que hay que acercar la oreja a sus labios para oírlos con claridad, pero musitan “Espina, escarcha, espanto. Viene el Señor Cornudo”.

- Cuando los ronderos tengan a bien hacer pesquisas entre los criados estos probablemente les hablen de la vieja Consuelo, una criada de las cocinas de quien se cuenta que tiene setenta inviernos (una edad casi imposible en Ablaneda) y que sin duda de saber, ella sabrá algo pues por vieja y por norma lo sabe todo. La vieja Consuelo responderá que todo esto le recuerda a un viejo villancico:

*Quando se caen las hojas  
y marchitan las espinas  
él es la dormida flor.*

*Quando ya llegan los fríos  
y el campo cubre la escarcha  
nuestro fuego es el señor.*

*En noches largas y oscuras  
no habremos miedo ni espanto  
pues ya nace el salvador.*

- El bufón de la corte también ronda a los ronderos (qué ironía) y de vez en cuando les saltará con alguna de sus bromas como “la magia con magia se mata” o “las brujas no esconden sus nombres tan bien como creen”. Porque es bien sabido que hay ronderos que son más sagaces y otros que por contra no atinarán a atarse las botas sin ayuda de sus madres.

Mas aquestas son solo sugerencias y bien puedes introducir las pistas que más sean de tu complacencia, pero todas deberían de dar información útil acerca de la maldición que pesa sobre el castillo, las brujas o la naturaleza del ser que pretenden invocar, puesto que así pretenden: su intención es traer de nuevo a nuestro mundo a un antiguo espíritu de los bosques; engañándolo con destruir la baronía y devolverla a la naturaleza conseguirán





que sirva a sus propios fines. Lo harán por medio de algún ritual en Nochebuena, en franca parodia del nacimiento de Cristo.

### Acto 3: el nacimiento

Cuando los ronderos hayan investigado suficiente habrá pasado un día y ya se pone el sol en Nochebuena. Repentinamente alguien (probablemente el bufón) les dará cuenta de que la gente del castillo está durmiéndose repentinamente y al unísono, añadiendo al extraño hecho que ha oído voces en un bosquecillo cerca del castillo y les conducirá hasta allí.

Allí están las tres brujas en un círculo de velas y recitando conjuros. En el centro del círculo se alza un goliath, una imponente figura peluda, con una enorme armadura y un yelmo con cuernos de ciervo (¿o quizá no pertenezcan a tal yelmo?). Habrán hecho acto de presencia nuestros ronderos cuando la invocación aún esté a mitad.

Para detener la ceremonia podrían recurrir a métodos más expeditivos como acabar con las brujas. Téngase en cuenta que conocer el verdadero nombre de la bruja a la que se golpea da ventaja al combatir con ella pues es bien sabido que detestan oírlo en voz alta. Al acabar con cada una de las brujas, esta se convertirá de improviso en una bandada de cuervos que se dispersará y la criatura que intentan invocar se volverá un poco más pequeña y más humana. Si solo queda una bruja será posible batirlo y si no queda ninguna sucumbirá bajo el peso de su armadura revelando bajo ella al consejero del barón, desnudo para mas señas y vergüenza, que había sido usado por las brujas que no conocían ni a Dios ni a la piedad.

Mas también existen otros métodos para evitar la ceremonia, como lo sería crear un potente contrahechizo que contuviera los verdaderos nombres de las brujas y conminase al espíritu a regresar por donde vino.

En este caso, si funciona, las brujas escaparán escaldadas y con las faves de los ronderos bien grabadas en sus cabezas paganas.

Por último incluso bien pudiera ser que los ronderos trataran de convencer al espíritu del bosque de que las brujas pretenden utilizarlo y así volverlo en su contra cuando la invocación haya terminado. De otra forma, si la invocación se completa, solo Dios sabe qué será de los ronderos y de Vargas.

Pero en caso de que todo esto les venga grande a los ronderos bien porque no hayan sabido o podido ajuntar las pistas, bien porque no cuentan con un hechicero para realizar el contrahechizo, siempre puedes recurrir al bufón.

Pues dado el caso diremos que se trata de un infiltrado más: su aldea fue destruida hace mucho tiempo por las mismas brujas por lo que entre bromas pesadas ha dedicado su vida a aprender magia y a seguir la pista a las brujas para vengarse.

Él puede desvelarles la forma de destruirlas en el último momento o bien realizar el contrahechizo que salve a todo el grupo en esta desventura. Y si acaso los ronderos no anduvieren tan perdidos, también podrían preguntarle por los nombres de las brujas, con lo que deberían atar cabos.

Mas habed cuidado de que los ronderos se conviertan en meras comparsas, pues suya es la desventura y tuyo este último recurso para llevarla a buen fin.



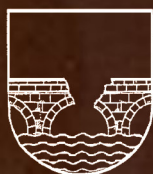








ARCANO XIII



Ablaneda

# XD6