Aker Codex Vol. II

2ª Edición revisada y ampliada

el Brumoso Norte vol.II Fogar de Breogan



Aquelarre

Por Ricard Ibáñez

Un suplemento para Aquelarre,
el juego de rol Demoníaco - Medieval

Quepuntoes CdP

Aquelarre

La tentación

AQUELARRE es un juego de rol basado en las tradiciones legendarias hispanas, ambientado en la Baja Edad Media durante los años 1300/1500. En estos años se están gestando toda una serie de corrientes de pensamiento, que finalmente darán como resultado, mucho más tarde, la aparición del Renacimiento, con nuevos valores y nuevas formas de ver la vida.

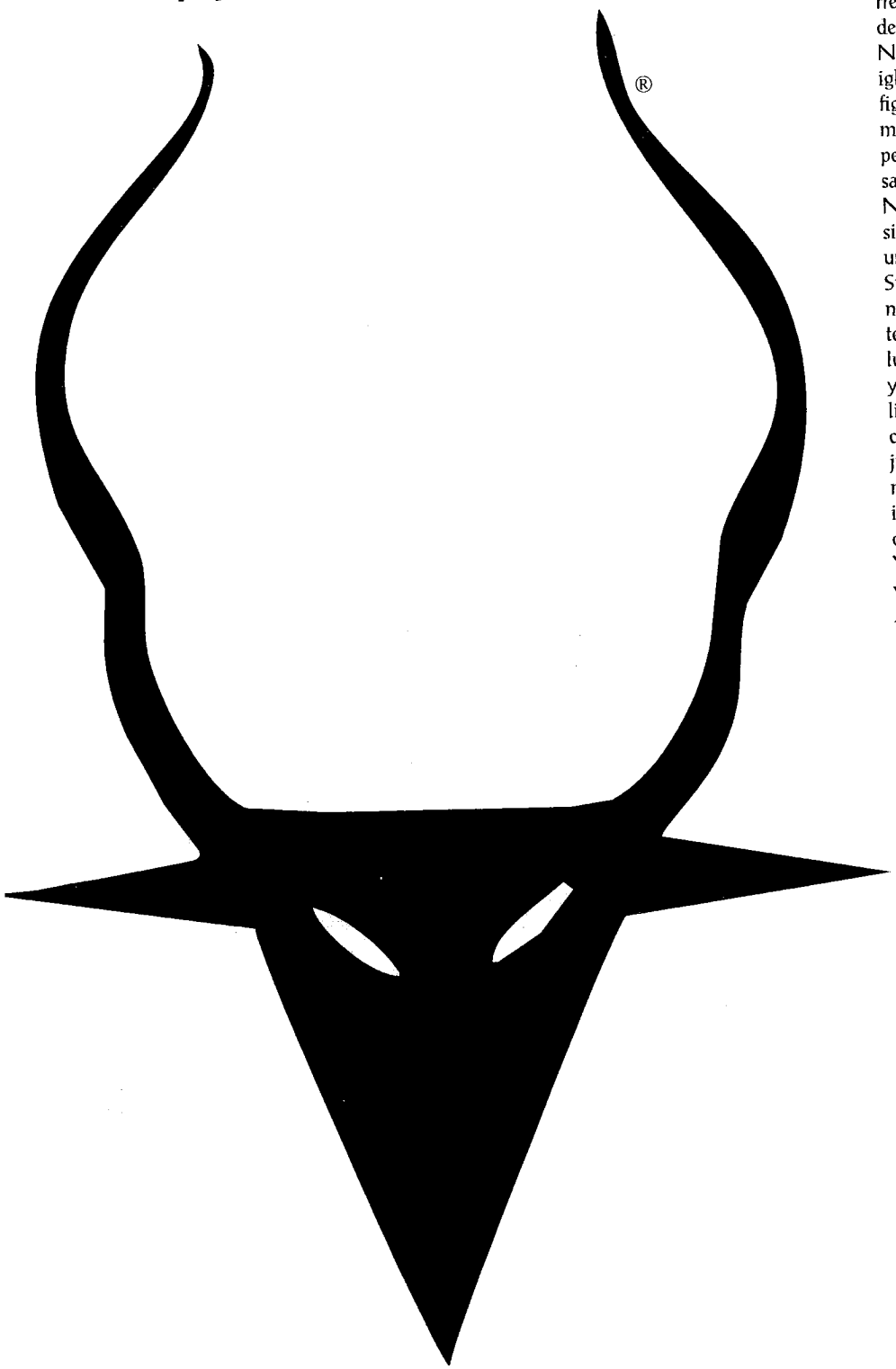
En el juego se presupone que todos los seres legendarios de los cuentos y tradiciones populares existieron realmente, que la magia es tan real como la ciencia y que las mismas leyendas son hechos históricos. Así, los personajes del juego se van a tener que enfrentar con el Lobisome de Galicia, los Duendes Castellanos, los Guls de Al Andalus o los Follets de Cataluña. A éstos hay que sumar las criaturas que figuran en los capiteles románicos y en las miniaturas de los códices religiosos: tanto engendros demoníacos dispuestos a devorar nuestra alma como seres angélicos que vienen a castigar nuestros pecados.

Por su parte, los jugadores interpretan a personajes que representan hombres y mujeres medievales normales, con sus defectos y sus virtudes, con sus limitaciones y sus ventajas.

El juego está basado en fuentes históricas, pero no hay que confundirlo con un manual de Historia: convertir un período tan complejo de la historia en reglas jugables ha obligado a su autor a generalizar mucho. **AQUELARRE** es un juego de Ambiente histórico medieval, no un juego histórico medieval.

Las bendiciones de Adonai estén (una vez más) contigo.

Quepuntoes
PRESENTA



Prólogo
...de la edición original

En el verano de 1 992, huyendo de la locura de los juegos Olímpicos de Barcelona, Beatriz y yo nos refugiamos en Galicia.
No fue mala cosa, ya que me permitió recorrer con tranquilidad las tierras del Alvariño, de buena mesa y mejores paisajes.
Nos encontrábamos yo no sé en qué igliesilla, jugando al juego de descifrar las figuras de los capiteles, cuando vimos una mujer que, medio a escondidas, escondía un pedazo de papel detrás de la imagen de un santo. Beatriz me interrogó con la mirada.
No, la mujer no estaba loca. Simplemente, siguiendo un viejo ritual, estaba formulando una petición.
Supongo que la idea de este suplemento nació entonces. Vueltas da la vida, han tenido que pasar ocho años para que vea la luz. Y ello, gracias en parte a los esfuerzos y testarudez de Tanys, moderador de la lista de correo de Aquelarre (fundada por él cuando nadie daba una perra chica por el juego), que al enterarse del proyecto inundó mi buzón de correo electrónico con tanta información que casi me atraganto a la hora de procesarla.
Ya lo decía un místico muy de moda hace veinte años;
A veces, las ideas te agarran por el cuello, y no las sueltas hasta que no las vomitas sobre un papel.
Ultreya.

Ricard Ibáñez
Septiembre del año 2 000

FOGAR DE BREOGAN - Aker Codex Vol. II
1ª Edición 2 000 Ediciones la Caja de Pandora S.L.
2ª Edición Octubre, 2 002 Proyectos Editoriales Crom
© 2 002 Ricard Ibáñez, Proyectos Editoriales Crom
D.L.: SE-4708-2002
ISBN.: 84-95949-52-0
Impresión: Publicaciones Digitales, S. A.
www.publidisa.com - (+34) 95.458.34.25.

AQUELARRE
2ª Edición

Por Ricard Ibáñez

Fogar de Breogan

Editor	Sergio Sánchez
Diseño de la Edición	Iván Cañizares
Maquetación	David Valmary
Ayudante de diseño	José Manuel Hernández
Portada	Raulo Caceres
Ilustraciones interiores	Raulo Caceres, Manolo Carot(Man), Sergio Sánchez
Con la colaboración desinteresada de	Gustavo Doré
Corrección de estilo	Sergio Cortés

Colaboraciones

Leyendas de los guardianes del testamento, La doncella cierva, Biosbardos, De madrigueras y tesoros, El linaje maldito de los baluros, La Coca de Galicia, Libros de leer y desleer, Sociedade do Óso, Supersticiones sobre la vida, La magia de los animales, ideas de aventuras de la leyenda de la misa de medianoche, (y seguro que me dejo algo):
José Rodríguez Lois (Tanys)

Leyenda del gallo y la gallina:	Nuria Franco
Leyenda de la meiga y el pescador:	Roberto Romero (Espanfallo)
Leyenda de la peregrinación de un rey:	Daniel Alento
Módulo cuatro ahorcados:	Manuel Jimenez y Raúl Tardón
Módulo La maldición de Dinis:	José Mª Lleó y Oriol Comas
Módulo El caserío de Ouviña:	José Mª Lleó y Daniel Alento.

Gracias especiales a Eli, una meiga que me inició en la búsqueda de tesoros (y que encontró el suyo), y a Tanys, otra vez y mil más, porque se lo merece.

Dedicado a Dolores Novo, que pese a no ser meiga me inició en los arcanos gallegos (no siendo el menor secreto que me confió la correcta elaboración del Pulpo a la Feira)

ÍNDICE

Mito e Historia de Galiza 5
Orígenes míticos de Galicia 5
La Galicia celta 6
La conquista de Irlanda 7
La invasión romana 7
El mito Xacobeo (Primera parte): La Reina Lupa 8
La herejía de Prisciliano 8
La diócesis de Britonia 9
El mito Xacobeo (segunda parte): El sepulcro 9
El reino de los siete años 9
La Justicia del Rey 10
La invasión del duque inglés 10
Rojín Rojal 10
La revuelta Irmandiña de Roi Xordo 12
La segunda guerra Irmandiña 12
El Mariscal y el Madruga 13
Piratas de tierra: raqueiros y praeiros 14
Geografía Mágica 15
Parajes hechizados 15
Puertas al Infierno 15
Lugares benditos 16
Madrigueras de criaturas mágicas 17
Ciudades asolagadas 17
Localización de Megalitos y Castros Gallegos 18

Bestiario gallego 17

Tradiciones y magia popular 38
La vieja religión de los celtas 38
Los dioses 38
Rituales paganos cristianizados 38
Fiestas "paganas" 39
Remedios ancestrales 40
Costumbres y creencias populares 40
Hacedores de magias 41
Protecciones, maldiciones y otras magias. 42
La magia de los animales 44
Sobre la vida... 46
... y sobre la Muerte 47

El Camino de Santiago 50
El Camino, según el Códice Calixtino 51
Ríos buenos y malos 51
Precauciones alimentarias 51
Reliquias de santos 51
Etapas del Camino 51
De Roncesvalles a Pamplona 51
De Pamplona a Puente de la Reina 52
De Puente de la Reina a Logroño 52
De Logroño a Burgos 53
De Burgos a León 53
De León a Ponferrada 54
De Ponferrada a Santiago 55

La ciudad Santa de Occidente 56
El Sepulcro 56
La ciudad del Obispo Xelmírez 56
Santiago de Compostela 56
Las puertas de la muralla 57
Tradiciones de los peregrinos 58
La catedral 59
Iglesias y Monasterios 60
Edificios laicos 60
Plazas, mercados y fuentes públicas 60
Calles y barrios 61
Extramuros de la ciudad 62

Leyendas de Galicia 64
Sobre tesoros y sus guardianes 64
Del Camino de Santiago 66
Amores con criaturas sobrenaturales 67
De gentes hechizadas 70
De madrigueras y tesoros. 73

Módulos

Cuatro ahorcados 76
Introducción 76
La rama de un roble 76
La noche de Walpurgis 76
Oudouro se moviliza 76
2 de mayo 76
El puñeteiro bosque 78
Correrías en el bosque 78
El río 78
Los caballos 78
El Bruxo Gorecho 78
El cementerio 78
Conclusión 78
Recompensas 78

La maldición de Dinis 80
La historia: 80
Un inicio de lo más normal 80
Hacia el pueblo 80
Vino y comida 80
Lugares y personas de interés 80
Unos días de investigación 81
Fin de fiesta y reparto de premios: 83

El caserío de Oubiña 84
Introducción 84
De camino 84
La vieja 84
La casa 85
Esta casa es una ruina 85
Que empiece la fiesta 86
Esto está que arde 88
Más invitados 88
Conclusión, recompensas y fin de fiesta: 88

Apéndices 90
Nuevas clases de personaje 90
Irmandiño 90
Caballero de Santiago 91
Nuevos hechizos 92

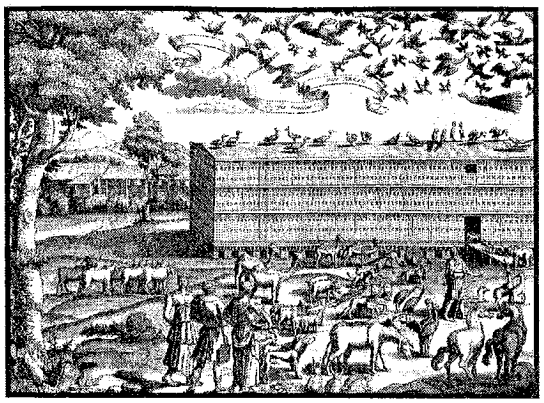
Mito e Historia de Galiza

Matastes a Reina Loba
Carqueixos ePixeirós
Matastes a Reina loba
Fidalgos quedastes vos

Advertencia:
Mientras me documentaba para redactar este texto me encontré con la siguiente frase, del historiador Jorge Tejera: *(...) resulta difícil distinguir en la visión celta del mundo, el limite entre el universo real y lo sobrenatural. Profundamente unidos hallaremos lo posible, lo imposible, lo real, lo imaginario y el mundo de los sueños. Los celtas no creían en la importancia de separar estos aparentes opuestos porque por el contrario daban por sentado que esta mixtura constituía una forma superior del conocimiento. (...)*
Y como estoy totalmente de acuerdo, en las siguientes páginas se mezclan el mito, la leyenda, la historia oficial y la hipótesis histórica no confirmada. Que, a la manera de los antiguos druidas, el lector bucee en el conocimiento para buscar la verdad...

Orígenes míticos de Galicia

Siete son los países celtas: Irlanda, Cornualles, Isla de Man, Bretaña, Escocia, Gales... y Galicia, la Gallaecia romana, literalmente *tierra de galos*, nombre que se dice le puso el mismísimo Julio César (que algo sabía de las Galias) cuando vino a pacificar a sus testarudos y aguerridos habitantes. (Y pido perdón a toda esa corriente de historiadores que pululan por ahí, y que con Unamuno a la cabeza no se cansan de decir que esto de la herencia celta de Galicia es poco menos que una memez... Es una pena que las visitas al oftalmólogo ya no desgraven en la Declaración de la Renta...)

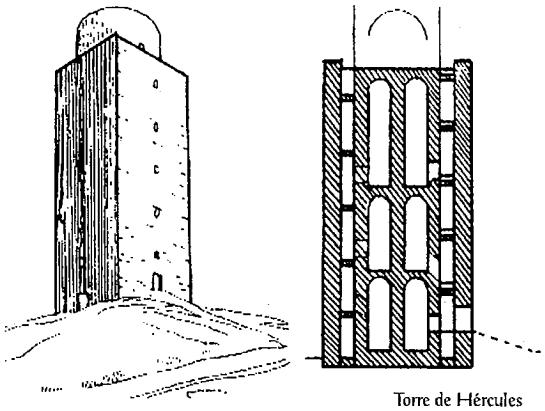


Si hemos de hacer caso a la tradición popular, la región ha tenido desde la antigüedad gran número de visitantes ilustres: Es cosa tenida por cierta que Noé no desembarcó en el monte Ararat, como aseguran las Escrituras, sino cerca de Noia, aldea fundada por una de sus nietas, Noela. En el escudo de la población están el arca y la paloma que lo atestiguan.
Y hablando de descendientes de Noé, un historiador gallego del siglo pasado, Benito Vicetto, nos dice muy seriamente en su monumental *Historia de Galicia* que fue Thobel, descendiente de Noé, el que desembarcó en



Gadir (Cádiz), siendo sus descendientes, los thobelios, los que colonizaron la península. Uno de ellos, Brigo, fue el que se instaló en las tierras comprendidas entre los cabos Fisterra y Ortegal... En Bergondo pueden verse (aún hoy) las ruinas del llamado *Pazo do Rey Brigo*. Un Brigo fundo la ciudad de Chantada, donde todavía hay un parroquia con el nombre de Brigos.

¡No se vayan todavía, que aún hay más! Aparte de las dos conocidas visitas del apóstol Santiago (una vivo y otra muerto) la zona recibió periódicamente la visita de la Virgen y de Jesucristo... Por desgracia, sus visitas solían coincidir con la destrucción de alguna ciudad (*ver Ciudades Asolagadas*). Y entramos ya en el nutrido apartado de los héroes clásicos: Teucro, héroe de la guerra de Troya, funda Pontevedra (o al menos, eso dicen tanto Plinio como Estrabón); Diomedes funda Tyde (Tuy); Filoctetes, al mando de los grovios, funda Grove; Ulises, según ciertas tradiciones, recorre las costas gallegas buscando el camino de Ítaca. Y el mismo Hércules se pasea por Brigantia, cambiándole el nombre por Coruña...



Torre de Hércules

Históricamente, los primeros que hablan de esa zona son los ya citados Estrabón y Plinio, pero es Rufo Festo Avieno, poeta romano del siglo IV, el que, basándose en la narración de un navegante anónimo de origen griego, describe en su *Oda marítima* la Iberia del siglo VI a. C., dando abundantes datos sobre la región: Según él, los primitivos pobladores de la zona eran un pueblo pacífico, navegante, comerciante y constructor de monumentos de piedra: Los Oestrymnyos.. Éste pueblo fue arrasado "*por una invasión de serpientes*", o al menos, de hombres serpiente. Los historiadores están de acuerdo en que Avieno se refiere a los Saefes, nombre de la primera de las tribus celtas que en el siglo VI a C. ocupan Galicia. Claro que esos hombres serpientes podrían ser los antepasados de los míticos mouros, los seres, paganos y sobrenaturales que los romanos y sobre todo el cristianismo empujaron a vivir bajo la superficie de la tierra (*ver Mouros en Bestiario*)

Nuevamente la tradición nos enseña que ni la invasión fue tan fácil, ni los Oestrymnyos tan pacíficos.

Al parecer eran grandes hechiceros, y tenían su territorio protegido por poderosos conjuros. Uno de ellos era que todo enemigo que pisara la península del *(Ver Barbaza)* (en las Rías Baixas) se convertiría en piedra. Cuenta la leyenda que un príncipe, "casualmente" llamado Saefes, logró burlar el hechizo entrando en el reino como marido de Forcadiña, la hija del jefe de los Oestrymnyos, a la que tenía enamorada, y que le había dado un hijo llamado Noro. Su séquito, formado por hombres de armas, atacó a traición y destruyó a los confiados anfitriones. Pero el conjuro, aunque tardíamente, funcionó: Saefes quedó transformado en el peñasco conocido como *Home de Sagres*, y su lengua mentirosa, partida en siete pedazos (*las Sete língoas*). Le rodean sus soldados, convertidos en piedras e islotes para toda la eternidad. Por desgracia, el hechizo afectó también a su familia: Son los islotes de Forcadiña y Noro.

La Galicia celta

Sabemos de los celtas gracias a sus contrarios: griegos (Herodoto, Estrabón) y sobre todo romanos (Avieno, Mela). Todos ellos miembros de la misma cultura mediterránea, que despreciaba a las otras formas de vida que la rodeaban, a las que llamaba *barbarum* (literalmente, "que no habla", "que balbucea"). Rechazando así una cultura que procedente de las riberas del mar Caspio y las montañas del Cáucaso se instaló primero en Europa central, para posteriormente, empujada por las tribus germánicas, instalarse en la franja costera atlántica: Bretaña, las islas Británicas, la costa Cantábrica y Galicia, hacia el año 600 a de C.

Los celtas carecían de jefes y de un poder central, y el concepto mismo de Estado les era desconocido: el mundo celta estaba dividido en multitud de pequeños grupos de diez a cuarenta familias unidas por lazos de parentesco e independientes unas de otras. Residían en poblados fortificados, que los arqueólogos llaman *Citanías* y la tradición popular gallega *Castros* o *Cróas*. Eran recintos de forma circular u oval, rodeados de parapetos concéntricos, terraplenes o murallas de tierra o piedra, generalmente construidos en lo alto de montes de difícil acceso y bien protegidos. Solían estar construidos formando una espiral desde el suelo a la cumbre, dando vueltas alrededor de la colina donde se encontraban, terminando en una plataforma circular. Desde sus atalayas controlaban los cultivos, los rebaños, las explotaciones mineras... y daban la alarma en caso de ser atacados. Estos pequeños poblados salpicaban todo el territorio (solamente en Galicia se han contabilizado más de 3 000 castros) y a menudo guerreaban entre sí, aunque no entendían la guerra como una conquista sino como saqueo en busca de botín: Incursiones rápidas, coger lo que se pudiera (las más veces, cabezas de ganado) y regresar al poblado antes que el contrario reaccionara.

Además de la Agricultura y la Ganadería, conocían los rudimentos de la Metalurgia, forjando armas de hierro que los ayudaron a imponerse sobre sus vecinos. También levantaban monumentos de piedra, con fines religiosos o funerarios: los Dólmenes (llamados en Galicia *Arquetas*), los Túmulos (*Mámoas*) y los Menhires (*Pedras Fitas*). Eran grandes comerciantes y fabricaban embarcaciones con pieles con las que se aventuraban lejos de la costa.

Las prácticas religiosas eran llevadas a cabo por los *druidas*, (sacerdotes, jueces, profetas, astrónomos, astrólogos, médicos, filósofos, políticos...), no en vano su nombre significa *hombres sabios*, o *maestros de sabiduría* (que los expertos no se ponen de acuerdo en la traducción exacta de *druida*). Personajes con más poder que los jefes de los clanes, que no podían hablar en su presencia, y que debían consultarles cualquier decisión a tomar.

Ciertos aspectos de la cultura celta los hacían particularmente ingratos a los ojos de sus "civilizados" vecinos del sur: Realizaban sacrificios humanos a sus dioses, cortaban las cabezas de sus enemigos, e iban al combate vestidos solamente con sus torques y sus largos cabellos, prefiriendo la muerte a la derrota. De ellos dirá Estrabón con desprecio que tenían *"... insensibilidad animal"*

Consideraban un honor morir en el campo de batalla, y los cuerpos de los caídos eran dejados en el campo de batalla para alimento de los carroñeros y sobre todo de los pájaros, que llevarían su alma al Paraíso...

La conquista de Irlanda

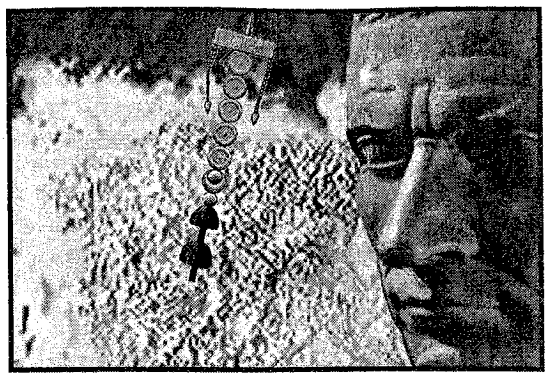
Otros datos escritos han de buscarse en el *Leabthar Gabhála*, libro manuscrito en gaélico irlandés conocido como "El libro de las invasiones". No se conserva íntegro, pero hacia el 1 100 se copiaron muchos de sus pasajes en otro libro, el *Leabthar Laighneach* (Libro de Leinster), escrito en el monasterio irlandés de Terriglass por encargo del rey Leinster.
En él se narra que siendo Breogán el conquistador de Galicia, fundó una ciudad con su nombre, Brigantia, y en esa ciudad una alta torre. (La tradición dice que se trata de la torre de Hércules, contradiciendo otra que dice que fue el héroe griego el que la construyó, justo encima de los huesos de su enemigo, el gigante Gerión ¡Quizá era Breogán Gerión! ¡O simplemente los fabricantes de los mitos no se pusieron de acuerdo! Desde esa alta torre Ith, hijo de Breogán, creyó divisar una isla en el horizonte, y deseoso de comprobarlo, partió rumbo a ella en una sola nave. La isla era Irlanda, pero existía una vieja profecía que decía que, cuando se descubriera la existencia de la isla, ésta sería conquistada. Por ello los antiguos habitantes, los Tuatha De Dannan, atacaron a Ith y los suyos. Los supervivientes lograron volver a Galicia, trayendo a un Ith moribundo que fallecería poco después. Su sobrino (o hijo, que la traducción no está clara) Mil encabezó la expedición de castigo, compuesta por cinco naves llenas de guerreros, que derrotaron a los Tuatha y conquistaron la isla con la ayuda de los poderes mágicos de Aimirgin (o Amergen), hermano de Ith y principal entre los druidas gallegos. Es la cuarta invasión de Irlanda, según el Leabthar Gabhála.

La Piedra del Destino

Una leyenda dice que los celtas gallegos ganaron por llevar consigo a Irlanda como talismán la mítica *Piedra del Destino*, la piedra sobre la que se durmió el patriarca Jacob, teniendo las visiones que se narran en el Antiguo Testamento (Génesis, 28, 18). Al despertar guardó la piedra como un objeto sagrado. Fue llevada por el pueblo de Israel a Egipto, y robada por los escasos soldados egipcios que sobrevivieron a la debacle de las aguas del Mar Rojo, y que estaban al mando de un tal Haythekes. Temeroso de ser castigado por el faraón si volvía derrotado, éste emprendió con los suyos un largo viaje, llegando hasta ¡Galicia! Dónde fundó un reino cerca de Brigantium (¿Serían éstos los antepasados de los primitivos Oestrymnyos?). Sea como fuere, coronaban a sus reyes sobre "*La Piedra del Destino*", nombre con el que llamaban a la piedra de Jacob.

Sobre el destino de la piedra hay dos versiones:

- Una dice que el barco que la transportaba naufragó, hundiéndose para siempre la Piedra cerca del litoral irlandés.
- La otra afirma que la piedra permaneció en la capital irlandesa, Tara, hasta que en el siglo V fue llevada por Fergus al monasterio de Scone, en Escocia, siendo venerada como reliquia sagrada. En el año 1 296 Eduardo I de Inglaterra, conociendo los poderes mágicos de la reliquia, organizó una expedición militar para robarla. La piedra fue llevada a la abadía de Westminster, y forma la base del trono donde aún hoy son coronados los reyes de Inglaterra.



La invasión romana

Sea como fuere, Galicia entra en la historia oficial en el año 137 a C. cuando Décimo Junio Bruto llega al país de Ofiusa, poblado por *celtici*, (galos). Es tierra de prodigios, que los legionarios recorren sobrecogidos: Junio Bruto ha de cruzar solo el río Limia, llamado por los romanos "el río del olvido", pues creen que el extranjero que lo cruce perderá en el acto todo recuerdo de su vida anterior. Para romper esa creencia, una vez en la otra orilla, Junio Bruto llama por su nombre, uno por uno, a todos sus centuriones. No ha perdido la memoria, se ha disipado el prodigio. Así llegará hasta Fisterra, el Finis Terrae, el fin del mundo conocido, donde "*el mar se vuelve oscuro*" (*Mar Tenebrosum*) y es testigo de los ¡macabros! ritos solares que los Nerios (otra tribu celta) realizan sobre el *Ara Solis* de Duio. Pese a que recibe el sobrenombre de "Galaico" por su brillante campaña, serán necesarias tres expediciones militares más antes de pacificar completamente la zona: la de Craso en el 96-94 a de C.; la de Julio César en el 62 a de C (en la que destruyó el santuario druídico de las islas Cíes) y por último la de Octavio César Augusto, que en el transcurso de las llamadas "Guerras Cántabras" (29-19 a de C.) se dedicó a pacificar casi todo el litoral cantábrico, sin olvidarse de Galicia, donde destruye el último reducto de resistencia en el Monte Medulio, en el 19 a de C. Doscientos años de guerras contra un pueblo bárbaro y sin jefes, que practica la guerra de guerrillas y que rehuye la batalla campal. No es de extrañar que Julio César, exasperado, considerara a los celtas "*pueblos incultos, salvajes y belicosos*". La capacidad de oposición y poder de recuperación celtas se debía en gran parte al poder aglutinador de los druidas, capaces de unir una y otra vez a los clanes dispersos (y a menudo enemistados) contra el invasor. Por ello Roma, normalmente tan permisiva hacia los cultos extranjeros y sus sacerdotes, perseguirá implacablemente al druidismo, sabiendo que destruir a los druidas significa castrar el espíritu guerrero de los celtas. Es más, se negará o se esconderá su existencia. Estrabón, por ejemplo, se limita a decir a propósito de los cultos celtas: "*Los galaicos no tienen dioses, y las tribus del norte rinden culto a un dios sin nombre en las noches de luna llena*"...

Los romanos fundarán tres ciudades, las tres con el nombre de su emperador: Bracara Augusta (Braga), Asturica Augusta (Astorga) y Lucus Augusti (Lugo).
La provincia romana de la Gallaecia es bastante más grande que los 29 434 km² de la actual comunidad autónoma: Comprendía casi toda Asturias, León, Galicia y las tierras portuguesas situadas al norte del río Duero.

El mito Xacobeo (I):

La Reina Lupa

Los Hechos de los Apóstoles (12, 1-2) se limitan a decir que "*Herodes mandó matar por la espada a Santiago, hermano de Juan*". Era el año 44 de nuestra Era.
Fin de la historia oficial.
La tradición, por suerte, es mucho más rica. El apóstol Santiago Zebedeo, uno de los más queridos de Jesucristo, (y según ciertas creencias "no inspiradas", hermano y aún gemelo suyo) evangelizó toda la Hispania, recibiendo en Muxía una visita milagrosa de la Virgen (que viajó hasta allí en una barca de piedra cuyos restos aún se encuentran en la playa, *ver Geografía Mágica*). Ello lo hizo volver a Palestina para aceptar el martirio. Dos de sus discípulos, Atanasio y Teodoro, hurtaron su cuerpo decapitado y embarcaron en el puerto palestino de Jaffa en una pequeña nave sin velas ni remos, que impulsada milagrosamente los llevó en siete días hasta la playa de Iria Flavia. Ataron su embarcación a una piedra que desde entonces adquirió poderes milagrosos, y que recibe el nombre de "O Pedrón" (y que hoy se encuentra bajo el altar de la iglesia de Santiago en Padrón). Seguidamente depositaron el cuerpo de su maestro sobre una piedra plana, que se fundió bajo su peso, formando al punto un improvisado sarcófago.
Reinaba en esas tierras una despiadada mujer, la reina Lupa, (o Luparia, según algunos), que tenía su castillo en el Mons Sacer, (monte Illicinus, según otros) hoy llamado Pico Sacro. En realidad era la reina de los maléficos mouros, y sabedora por sus poderes mágicos que la llegada del cuerpo del santo provocaría el destierro de los de su raza, buscó su perdición. Sin embargo sus poderes nada podían frente a la santidad de los dos discípulos, y temerosa de la ira divina si los atacaba directamente, resolvió eliminarlos mediante la astucia. Cuando fueron a pedirle un lugar donde poder enterrar a su maestro, simuló recibirlos amigablemente, pero les dijo que no correspondía a ella darles permiso, sino al rey Filotro de Dugio, o Duio (según otras tradiciones, un gobernador romano). Y a él los mandó, indicándoles un camino largo, para dar tiempo a que les precediera por un camino más corto un mensajero con órdenes de que fueran encarcelados. Así se hizo, pero las puertas del calabozo se abrieron milagrosamente, permitiendo la huida de los discípulos. Filotro y sus soldados les dieron caza, pero perecieron al derrumbarse un puente por el que acababan de pasar los dos discípulos sin ningún problema. De regreso al Mons Sacer, la reina Lupa disimuló su consternación hipócritamente, y los envió al monte Illicinus, donde había dos bueyes lo bastante fuertes para transportar el féretro de piedra de Santiago hasta su tumba. En realidad ella sabía que por esos parajes moraba una Serpe, y que los dos bueyes eran en realidad dos toros bravos monstruosos. Pero los discípulos ahuyentaron a la Serpe (algunos dicen que reventó) simplemente haciendo la señal de la cruz, y ante su mera presencia, amansaron a los toros, que arrastraron el sepulcro hasta un lugar llamado *Libredón*, donde se negaron tercamente a seguir. Entendiendo que era voluntad del santo ser enterrado allí, así lo hicieron. Los dos fieles discípulos se quedaron velando la tumba de su maestro, y a su muerte fueron enterrados junto a él por los creyentes a los que habían convertido. El bosque del Libredón creció, tanto en tamaño como en frondosidad, tomando fama de lugar mágico y misterioso, ocultando así la tumba en espera de que llegaran tiempos propicios...

¿Y la reina Lupa? Según el *Liber Sancti Jacobi* rompió sus falsos ídolos paganos y se hizo cristiana, pero esa cursilada es la versión menos extendida. En el pueblo de Figueirós, cerca de Orense, se cuenta como se revelaron contra su despótico gobierno y asaltando por sorpresa su castillo, lograron darle muerte, arrojando su cadáver desde lo alto de las murallas. En la aldea de Cobas cuentan una versión diferente, en la que no hay rebelión sino asesinato: los dos hombres encargados de pagar los tributos la empujaron por un precipicio, al que se había asomado mediante engaños. Se dice que la enterraron bajo la Laxa da Moa, una enorme piedra blanquecina cercana al Pindo. Se dice que tiene más de siete millones en oro a los pies, y otros tantos a la cabecera...
Quizá la leyenda de la muerte de la reina Lupa refleje la rebelión de los hombres contra los mouros, que a partir de entonces se retirarán al mundo subterráneo, manteniendo en secreto su existencia, y castigando con la muerte a aquellos que alardeen tener tratos con ellos.
La reina Lupa, sin embargo, no desaparece del imaginario gallego. Sea porque fuera inmortal, o porque fuera resucitada en alguna ceremonia impía por los suyos, sigue residiendo en sus dos castillos: el que hay en el Pico Sacro y el que se encuentra en el Monte Pindo. Ambos castillos, junto con el Castro Lupario, o de Francos (otro lugar de residencia de la reina, menos conocido) están comunicados por sendos túneles que a su vez comunican con el fantástico reino subterráneo de los mouros. En estos tres sitios es posible encontrarse aún a la reina, que ya no puede salir a la superficie de la tierra. Y numerosas son las leyendas de hombres y mujeres que trabajan para ella, haciendo mil y una tareas a cambio de una sustanciosa recompensa.

La herejía de Prisciliano

En el 378 Higinio, obispo de Córdoba, envió una carta a sus superiores en Roma alertando sobre una herejía que el prelado definía como maniqueísta, y que se extendía por las vecinas Lusitania y Gallaecia, promovida por un tal Prisciliano. Se trataba de un laico de apenas treinta años de origen lusitano, galaico o bético (que las fuentes no se ponen de acuerdo) del que se decía que había sido iniciado por un misterioso monje venido de Egipto llamado Marco de Menfis, al que Isidoro de Sevilla, en su momento, acusó de brujo, y por lo tanto de satanista.
La doctrina de Prisciliano no la conocemos por sus escritos ni por los de sus seguidores, ya que si los hubo, tiempo ha que se quemaron: Hemos de remitirnos a los de sus detractores, en especial el *Chronicon* de Próspero de Aquitania y los cánones del sínodo de Caesaraugusta (Zaragoza), que lo condenó por herético.
Según parece, el priscilianismo era considerado herejía no tanto por su doctrina sino por llevar a cabo rituales diferentes a los autorizados por la Iglesia católica, basados en una re-interpretación más ascética y espiritual de las Escrituras: rechazo de la jerarquía eclesiástica, voto de pobreza obligatorio para todos los religiosos, abstención de comer carne, negarse a comulgar en el templo, (recogiendo la forma sagrada para guardarla en casa y consumirla en privado), aceptación de la mujer a nivel de igualdad en las prácticas religiosas (incluyendo la dirección de las mismas), realizar determinados rituales ascéticos (andar descalzo, retirarse en soledad al monte, recluirse a meditar en silencio) en los veintiún días comprendidos entre el 17 de Diciembre y el 6 de Enero, y la costumbre de retirarse hombres y mujeres

a vivir en comunidad, formando pequeños cenobios ("monasterios", entre muchas comillas) mixtos. A nivel teológico, las diferencias doctrinales eran mínimas: Se limitaba a negar la Trinidad y el carácter divino de Jesús, así como su papel de último profeta (casualmente, los mismos puntos que posteriormente negará Mahoma). Sea como fuere, sus ideas lograron numerosos adeptos entre las clases populares (sobre todo, muchas mujeres) de Lusitania, Gallaecia, Bética y Aquitania, así como el apoyo de ciertos sectores de la Iglesia oficial (que llegaron a nombrarlo obispo).

Ante el anatema impuesto por el sínodo de Caesaraugusta, y el decreto de destierro impuesto por el emperador Graciano en el 381, Prisciliano decidió viajar con sus principales seguidores hasta Roma, para defender su causa ante el Papa Dámaso, que se negó a recibirles. Viajaron luego hasta Milán, para intentar entrevistarse con el obispo San Ambrosio, una de las figuras más influyentes de la iglesia de la época, que tampoco les atendió. Finalmente, decidieron dirigirse a Treveris, donde gobernaba Máximo, que compartía el poder con Graciano. Allí fueron detenidos e interrogados (léase torturados) a petición de las autoridades religiosas. Evidentemente, todos terminaron confesando que practicaban maleficios, se entregaban hombres y mujeres a prácticas obscenas, rezaban desnudos y frecuentaban a prostitutas. Pese a que San Martín de Tours (que había sido soldado, y tenía más manga ancha para estas y otras cosas) habló en su favor, no sirvió de nada: en el año 385 Prisciliano y los suyos pasaron por un simulacro de juicio para seguidamente ser decapitados (como correspondía a los ciudadanos del Imperio). Fueron las primeras ejecuciones por herejía que realizó la Iglesia Católica.

El Priscilianismo, sin embargo, no murió en Treveris, ni mucho menos. Según Sulpicio Severo los seguidores del hereje, que antes lo habían tenido por santo, lo honraron como mártir, y el culto siguió propagándose. Pronto casi todo el tercio superior de la península era priscilianista. Se dice que el cuerpo del mártir hereje fue trasladado a la península, y enterrado en una tumba secreta que se convirtió en lugar de culto y peregrinación para sus seguidores, que realizaban ante ella determinados rituales iniciáticos. Sobre la ubicación exacta de la tumba los sabios no se ponen de acuerdo. Unos dicen que Astorga, la Asturica Augusta, donde se encontraba el obispo Simposio, uno de los pocos defensores de Prisciliano. Otras tradiciones colocan la tumba en Santa Eulalia de Bóveda, al sur de Lugo; en el monasterio de Oseira; en el dolmen de Santa Mariña de Aguas Santas o cerca de las torres de Catoira. Pero la tradición más seductora, y quizá la más retorcida, es la que señala como emplazamiento de la tumba del mártir de Treveris nada menos que Compostela, confundiéndose su cuerpo sin cabeza con el del ilustre decapitado apóstol Santiago.

La diócesis de Britonia

Consultando los registros de los dos Concilios de Braga (561 y 572) los historiadores tropiezan con la misteriosa figura de un tal Maeloc, representante de la "comunidad Britona". Se dice (aunque según como quizá sea mucho decir) que el tal Maeloc era un obispo de origen celta natural de Britania (hoy Gran Bretaña). Ante las invasiones bárbaras de los jutos, anglos y sajones, los celtas se retiraron a lo que hoy son Gales, Cornualles y Escocia. Otros prefirieron cruzar el canal y establecerse en la Armórica (Bretaña, Francia). Y según la tradición otro grupo, dirigido por este "obispo Maeloc" se desplazó más al sur, hasta Galicia, asentándose pacíficamente en las costas de Lugo. Xose A. Domelo llega a afirmar que esta comunidad podría haber tenido su sede en la parroquia de Bretoña, en Pastoriza (Lugo). Cien años después la comunidad seguía viva, pues se tiene referencia que acogió a los monjes de Dumio cuando huían del avance musulmán.

El mito Xacobeo (II):

El sepulcro

El 25 de Julio del 813 un ermitaño, de nombre Pelagio, (según otros, Paio) observó una lluvia de luces ardientes, como estrellas lloviendo sobre la tierra. Un campo de estrellas, un *campus stellae*. Anacoreta y santo, Pelagio había tenido ya visiones de ángeles, así que supo interpretar los signos y se internó en el bosque mágico de Libredón, descubriendo que las estrellas caían sobre un "*arca marmórica*", una especie de mausoleo donde se encontraba una tumba grande con dos más pequeñas a los lados. El santo anacoreta acudió enseguida ante el obispo Teodomiro, de Iria Flavia Éste, por revelación divina, supo en el acto que se trataba de los restos del Apóstol Santiago y de sus dos discípulos Atanasio y Teodoro, y a su vez mandó aviso al rey de Asturias, Alfonso II el Casto, que mandó levantar una sencilla basílica alrededor de la tumba. El papa León III se apresuró a certificar la autenticidad del prodigio ante todo el mundo cristiano, afirmando que era señal divina para que los cristianos se alzasen en armas y combatiesen al infiel. El propio apóstol "predicó con el ejemplo" realizando una aparición milagrosa en el 844, en la batalla de Clavijo. Allí, espada en mano y montado sobre un caballo blanco, se dedicó a descabezar infieles, ganándose el apelativo de "Santiago Matamoros". El apóstol se convertiría en el patrón de la España cristiana, y la invocación guerrera "¡Santiago y cierra España!" su grito de batalla.

Y no entraremos aquí en lo oportuno del descubrimiento, ni en unas tradiciones legendarias que se recrean *a partir* del descubrimiento de la tumba, ni del carácter claramente tardo-romano de la tumba descubierta, ni que Compostela también podría proceder de *Compositum tellus*, que significa simplemente necrópolis, es decir, cementerio... Respetemos los mitos y las creencias, como hizo Almanzor, destruyendo la ciudad de Santiago en el 997 pero respetando la tumba del apóstol.

El carácter santo del sepulcro y de la ciudad que creció a su alrededor *(ver La ciudad Santa de Occidente)* se reafirmaría con el Papa Calixto II, que en 1 119 instituyó el Año Santo Compostelano, o Año Jubilar. Tiene lugar todos los años en los que la fiesta del apóstol (25 de Julio) cae en domingo. Aquél que en ese año visite en peregrinación la tumba del apóstol recibirá la gracia del perdón de sus pecados.

Marido na lareira
Delor na faltriqueira
Que anda baldeira

El reino de los siete años

A partir de su reconquista a lo largo del siglo IX, los territorios gallegos estuvieron integrados en el naciente reino de Asturias. Alfonso III planeó su escisión, al decidir dividir sus posesiones entre sus tres hijos, creando (sobre el papel) los reinos de Galicia, Asturias y León. Lamentablemente, García, su hijo primogénito, no estuvo de acuerdo, y en el 910 se rebeló contra su padre, apoyado por Munio Núñez, que representaba a lo principal de la aristocracia asturiana. Abdicación (más o menos a la fuerza) del anciano rey y fin del episodio.

Ciento cincuenta años más tarde, el reino de Galicia fue una realidad. Fernando I, a su muerte en 1 065, dejó dividió el reino entre sus hijos: Sancho, el primogénito, quedó como rey de Castilla. Alfonso, rey de León. García, rey de Galicia. Las hijas recibieron sendas plazas fuertes: Elvira se quedó con Toro y Urraca con Zamora. Mientras vivió Sancha, su madre, Sancho simuló aceptar la decisión de su padre, intentando ensanchar sus dominios a costa de su primo, Sancho IV, rey de Navarra, que lo derrotó con la ayuda del rey Sancho Ramírez de Aragón. Fue la llamada *guerra de los tres Sanchos.*

En 1 067 muere Sancha, y Sancho inicia la conquista de los reinos de sus hermanos. Empieza con León, enfrentándose con Alfonso en dos guerras (1 068 y 1 071) al final de las cuales Alfonso es derrotado y hecho prisionero. Marchó luego hacia Galicia, conquistando el reino sin apenas oposición, pues logró la captura de su hermano García mediante engaños, tomándolo prisionero en el curso de un supuesto parlamento de paz. Seguidamente tomó Toro, que se rindió sin oposición, y puso cerco a Zamora, donde fue asesinado por un sicario de su hermana llamado Bellido Dolfos, en el 1072. (Sí, este Sancho es el del Cid, Ruy Díaz era su Maestre de Campo y su Campeón o Campeador).

Muerto Sancho la corona recayó en Alfonso, que gobernó como rey de Castilla y León... y que no juzgó oportuno liberar a su hermano García, legítimo rey de Galicia, que murió en prisión en el 1090. La cronología oficial tiene a olvidarse testarudamente de este rey y de su reinado de siete años, pero la tumba de García, para quien quiera visitarla, aún puede encontrarse en la iglesia de San Isidoro, en León. Sobre ella hay una inscripción que dice:

> H R DOMINUS GARCIA / REX PORTUGALLAE ET GALLECIAE / FILIUS REGIS MAGNI FERNANDI / HIC INGENIO CAPTUS A FRATRE SUO / IN VINCULIS OBIIT./
> *(Aquí descansa don García, rey de Portugal y de Galicia, hijo del gran rey Fernando, capturado con astucia por su hermano, murió en prisión).*

La Justicia del Rey

Entre la leyenda y la realidad se cuenta que una mañana de 1209 un caminante cubierto de andrajos, descalzo y con los pies sangrando se presentó ante las puertas del alcázar de Toledo, para pedir justicia al rey Alfonso VIII. Dijo llamarse Blas, y ser pechero del infanzón Pedro Albar. Este señor feudal gobernaba sus dominios despóticamente, y entre sus muchas tropelías no había sido la menor raptar a Marcela, la hija de Blas, y tras satisfacer en ella su lujuria la entregó a sus soldados, hasta que la muchacha murió de vergüenza y humillación. Entonces Blas resolvió encaminarse hasta Toledo, en busca de justicia.

Y el rey decidió que tenía derecho a ella.

Y sucedió que unos meses más tarde el rey de Castilla, vestido con el hábito de Santiago, y el arzobispo don Pedro Suárez de Deza se presentaron ante el burgo de Grigoa, seguidos por un gran ejército, para sitiar el castillo de Albar. Tres veces exigieron los heraldos que se abrieran las puertas al rey, que venía a imponer justicia. Tres veces se hizo silencio. Y finalmente se dio la orden de asalto. Al atardecer el castillo había sido tomado. Pedro Albar huyó por un pasadizo secreto, y se le dio caza por el bosque como si de un animal se tratara. Finalmente fue acorralado en un peñasco, donde se defendió ferozmente espada en mano, hasta ser abatido por los ballesteros del rey. Éste no le concedió la gracia de una muerte noble, y el amanecer lo sorprendió colgado de un roble, como si de un villano se tratara. Su escudo fue roto, su castillo arrasado, y nada queda que dé fe de esta leyenda salvo el puente Albar, sobre el río Tambre. Y que callen aquellos que dicen que la expedición no fue más que la maniobra para destruir al más poderoso de los nobles de Galicia, y esta leyenda una forma de desacreditarlo.

La invasión del duque inglés

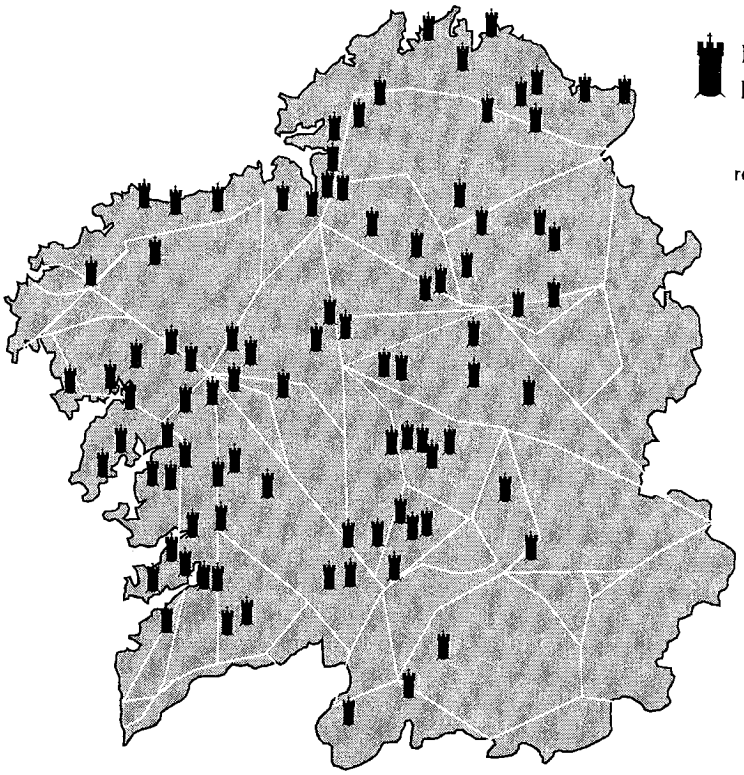
En 1353, a los diecisiete años de edad, el rey Pedro I de Castilla casó con Blanca de Borbón, hija del rey de Francia. Tres días duró el simulacro de boda, ya que transcurrido ese tiempo el rey la hizo encerrar en el castillo de Arévalo, para seguir viviendo en pecado con su amante María de Padilla. Blanca quedó custodiada por Fadrique, el hermanastro del rey, que se dice que se convirtió en su amante y padre de su hijo Juan, con el tiempo Almirante Real... pero eso es otra historia, María de Padilla dio a Pedro dos hijas, Constanza e Isabel. En 1363, en las Cortes de Briviesca, el rey obligó a que los representantes las declarasen herederas al trono. Y para reforzar su situación y asegurar su futuro, las casó con los duques de Lancaster y York. Pedro I murió en Montiel a manos de su hermanastro, Enrique de Trastámara, que subió al trono con el nombre de Enrique II, el de las Mercedes. Muerto éste en 1379, le sucedió su hijo de 20 años, Juan I.

Y sucedió que en 1387, cuando nadie se acordaba del suceso, desembarcaron en Galicia tropas del duque de Lancaster, alegando derechos sobre el trono de España, pues era hijo de su heredera legítima. Las tropas inglesas no eran tantas como para iniciar una conquista a sangre y fuego, y los gallegos no se sentían lo suficientemente "celtas" como para ayudar a los ingleses, a los que miraron con bastante indiferencia, cuando no con hostilidad. Por otro lado Juan I tampoco podía reunir un ejército lo bastante poderoso para devolver al mar a los ingleses, así que, siguiendo el sistema de su padre, se llegó a un acuerdo para que las tropas reembarcaran, comprometiéndose a un enlace matrimonial entre los hijos de ambos.

Rojín Rojal

Cuenta la leyenda que era Nuño Freire, de la casa de los Andrade, el tercer señor del castillo de Pontedeume. Tenía varios hijos, pero una sola hija, Teresa, de carácter dulce y hermosa como un ángel. La muchacha estaba enamorada de uno de los donceles de su padre, un tal Rojín Rojal. Pero Nuño tenía otros planes para su hija, ya que ésta tenía mejores partidos que un pobre caballero sin más posesiones que sus armas y su caballo. Y resolvió casar a su hija con Enrique de Osorio, noble ricohombre señor de tierras y vasallos. El día de la boda Nuño mandó

Irmandiños

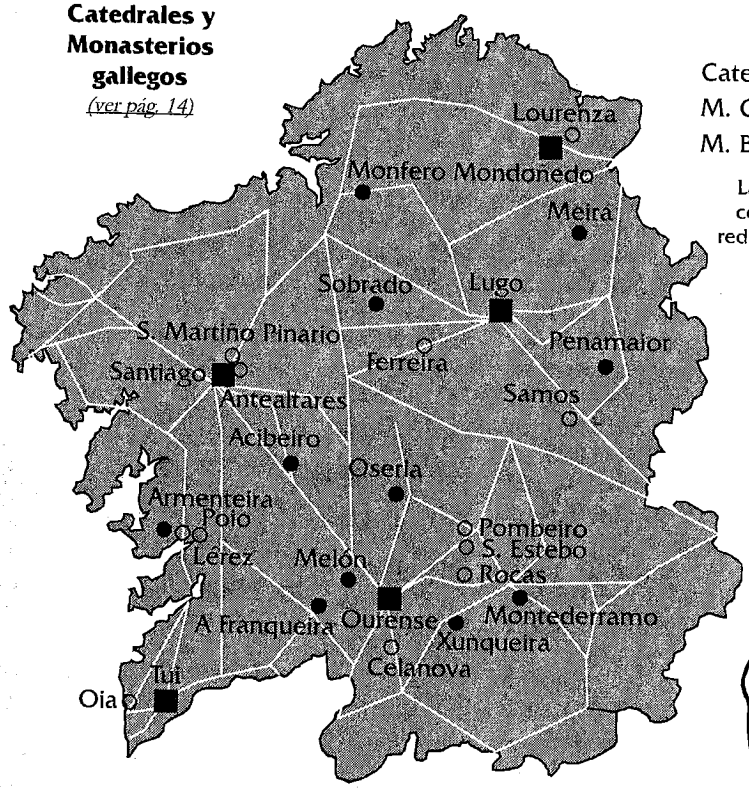


Fortalezas derruidas por los Irmandiños

Las líneas blancas corresponden a la red viaria en la Galicia Medieval

Catedrales y Monasterios gallegos

(ver pág. 14)



Catedrales ■
M. Cisterciense ○
M. Benedictino ●

Las líneas blancas corresponden a la red viaria en la Galicia Medieval



llamar a su presencia a Rojín, y dándole una bolsa de oro lo relevó de su servicio, ordenándole que abandonara sus tierras. El caballero rechazó el dinero, suplicando a su señor seguir a su servicio, ya que amaba esas tierras en las que había sido feliz. Y Nuño aceptó, siempre que Rojín se olvidase del amor que creía sentir hacia su hija.
Pasó el tiempo, Enrique de Osorio resultó ser un hombre egoísta y cruel, que poco o ningún caso hacia a su mujer, siendo su gran pasión la caza. Y como esta abundaba, y mucho, en las cercanías de Pontedeume frecuentes eran las visitas que la pareja realizaba al castillo de don Nuño Freire. En una de estas el señor del castillo sorprendió a Rojín en las almenas, espiando las intimidades de Teresa. Y sin poderse contener le cruzó la cara en una bofetada. Rojín palideció ante tal afrenta, y desenvainó el cuchillo, pero reprimiéndose a tiempo prefirió marcharse sin pronunciar palabra. Nadie volvió a verlo en Pontedeume, ni entre los vivos, ni entre los muertos.
Algún tiempo después apareció en la comarca un jabalí monstruoso, que burlaba toda cacería y celada que se le tendiera. Finalmente, sabiéndose que rondaba por Pontedeume, se organizó una gigantesca cacería para capturarlo, encargándose de ella Enrique de Osorio. Teresa fue invitada a presenciar la cacería, y juntos, marido y mujer, se instalaron ante el puente que cruza el Lambre, poco antes de desembocar en la ría de Ares. Frente a él se extienden las laderas y el valle donde tendría lugar la cacería. No había pensado don Enrique que si, por burla del diablo o capricho del destino, el jabalí lograba romper el cerco, ése sería el camino natural que tomaría...
Y así fue: de pronto, ante sus horrorizados ojos apareció el monstruoso jabalí. Enrique le arrojó el venablo, que apenas rozó a la criatura, enfureciéndola aún más. Entonces, presa de pánico, se arrojó al agua, mientras el jabalí despedazaba a la indefensa Teresa.
Grande fue la tristeza que invadió el corazón de don Nuño, menor sin embargo que la vergüenza de Enrique de Osorio, víctima del desprecio general. Y cuenta la tradición que, a los pocos días de ocurrido el suceso, se encontraron en el puente, desde entonces llamado *del porco*, los restos del jabalí... con el cuchillo de Rojín clavado en el corazón.

La revuelta Irmandiña de Roi Xordo

Como se refleja en la leyenda de "La Justicia del rey", la nobleza gallega era muy abusiva al respecto de los campesinos. Eso se debía a que, aunque en el resto de los reinos de Castilla se habían abolido los más duros privilegios feudales, en Galicia aún estaban en vigencia, debido a que la mayoría de los nobles eran a su vez feudatarios de Monasterios y Obispados, y por lo tanto, sometidos únicamente a la ley eclesiástica, que no a la civil, dictada por el rey. En este contexto, los abusos de los señores feudales y de sus mesnadas eran moneda frecuente, y a menudo actuaban como simples bandoleros, refugiándose en caso de apuro en los castillos, donde gozaban de total impunidad.
Uno de estos señores-bandidos era Nuño Freire de Andrade, conocido popularmente como *O Mao* (el Malo). En el Ferrol, que formaba parte de sus posesiones, mandó alzar una picota de piedra, (donde hoy está el barrio de la Atafona) que era lugar de tormento para los que contra él se alzaban. Y ante esa piedra un hidalgo llamado Roi Xordo reunió en 1431 a unos 3.000 descontentos, que se organizaron en la llamada *Irmandade Fusquella*. Se trataba de una coalición de campesinos y villanos pobres, dirigidos, sin embargo, por miembros de la baja nobleza. La Irmandade se dirigió primero hacia Moeche, en cuya fortaleza se encontraba *O Mao*. Este huyó a Compostela, solicitando la protección de su señor feudal, el Arzobispo. Los Irmandiños, tras saquear las tierras de los Andrade, se instalaron en la villa de Eume, donde les llegaron refuerzos formados por miles de descontentos de Lugo, Pontedeume y Mondoñedo. El arzobispo, tras intentar infructuosamente llegar a un acuerdo de paz, enfrenta su ejército profesional a los Irmandiños, a los que vence y dispersa. Roi Xordo, con los restos que puede salvar de su ejército, ataca el castillo de Pontedeume, donde se había trasladado Nuño Freire. Pero se trata de una encerrona: éste cuenta con la ayuda de las tropas del corregidor real García de Hoyos, y la batalla es la destrucción definitiva de los Irmandiños. De Roi Xordo, poco se sabe: algunos dicen que murió en la lucha, otros que fue ajusticiado junto con los escasos irmandiños que sobrevivieron. Los menos apuntan tímidamente que sobrevivió... Nada más se sabe de él.

La segunda guerra Irmandiña

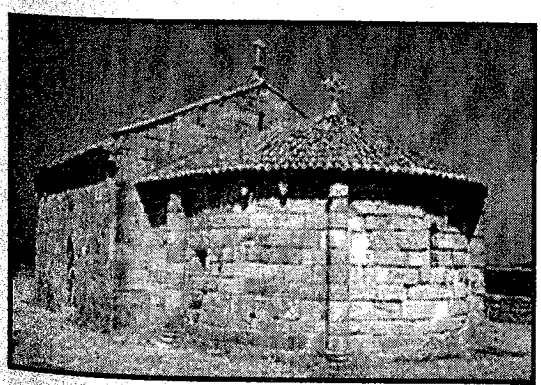
Treinta años más tarde la situación ha empeorado tanto que es notoria fuera de las fronteras del reino.
Ya en 1455 el Papa Calixto III había cursado orden de excomunión contra los hombres que "como asesinos, en el reino de Galicia alquilan a otros para asesinar seculares y clérigos, para apoderarse de sus bienes, cometen robos de iglesias, ganado y otras maldades que por ausencia del monarca o de los gobiernos temporales quedan impunes". Esta sentencia es ratificada por el nuevo Papa , Pablo II, en 1466. De todos modos, no nos engañemos. Esta actitud del papado corresponde a la preocupación que sienten al ver como los señores feudales gallegos se dedican sistemáticamente a apoderarse de las tierras del clero, imponiendo a los campesinos su propio vasallaje.
El rey Enrique IV de Castilla tiene sus propios problemas (hambrunas, epidemias de peste, guerra civil...) y poca cosa puede hacer para arreglar las cosas en Galicia (como mucho, enviar cartas a los principales señores gallegos recomendando concordia, y solicitar al conde de Lemos, el señor más importante de la región, que se encargue de mediar entre los señores y el clero. Para ello, ya en 1464 ordena al corregidor de La Coruña, García Busto, que se ponga a disposición del conde. Pero aunque los delegados reales colaboren con el conde, poco puede hacer frente a toda la nobleza.
Por fin, en 1467 varias ciudades de Galicia (Betanzos, Santiago, La Coruña, Ferrol, Lugo y Pontevedra, entre otras) pidieron a Enrique IV permiso para organizarse en una Hermandad, una milicia ciudadana que les protegiese frente a los grupos armados descontrolados que pululaban por el país. Así se creó la Santa Irmandade gallega, formada por gentes de las ciudades, grandes masas de campesinos y diversos sectores del bajo clero y de la baja nobleza. Rápidamente la Irmandade tomó un giro antiseñorial, acusando a los nobles de proteger a los bandidos, cuando no de ser ellos los bandidos mismos. Dirigidos por Alonso de Lanzós, Pedro de Osorio y Diego de Lemos, y enarbolando el estandarte con el lema Deus fratresque Gallaeciae, los irmandiños (que llegaron a sumar cerca de 60.000 hombres) demolieron en dos años (1467-1469) más de 130 castillos, incendiando los campos y apropiándose de las cosechas. El ejército de Pedro de Osorio controla el centro de Galicia, teniendo

como base Santiago. Las huestes de Alonso de Lanzós se apoderan de Pontedeume, hacen huir a Fernán Pérez, se unen con los Irmandiños de Mondoñedo, presentan batalla a Pedro Pardo de Cela, vence y matan a Xoán Nuñez Pardo (primo del anterior). Diego de Lemos opera en la extensa región del río Ulla al río Limia, y recorre con un ejército de unos 15.000 hombres las tierras de Lemos, Sarria y Chantada . Estos tres ejércitos , al mismo tiempo que se apoderan de las posesiones de los nobles, organizan el levantamiento del pueblo.

Paralelamente se inician una serie de reformas, (supresión de tributos, devolución de tierras usurpadas) que paradójicamente supondrán su fin. Los intereses y finalidades de los villanos de las ciudades no coinciden con los de los campesinos, y ninguno de los dos grupos está de acuerdo con las ideas de la baja nobleza que anteriormente los apoyó (y que se está asustando por momentos ante las pretensiones de los irmandiños de "*no mantener a ningún hijo de hidalgo*"). Se producen escisiones, que coinciden con una reacción de la nobleza, apoyada nuevamente por los representantes de la Corona, que aunque al principio habían visto a los irmandiños como un elemento debilitador del poder feudal, estaban ahora alarmados de sus éxitos y de su carácter reformador. Por su parte, Enrique IV poca cosa podía hacer a favor o en contra de los Irmandiños, con la guerra civil (entre Isabelinos y Beltranejos) que se le acababa de declarar en todo el reino.

En la primavera de 1469 se inicia pues la reacción de los señores feudales:.Tras la batalla de Framela Pedro de Osorio tiene que retirarse de Santiago. Los señores feudales (Fernán Pérez de Andrade, Gómez Pérez das Mariñas, Sancho Sánchez de Ulloa, Lope Sánchez de Moscoso) se unen con las huestes de Soutomaior y comienzan la recuperación de sus dominios. Alonso de Lanzós queda resistiendo, pero es cercado en Castro Cundián, y la deserción de Diego de Lemos lo deja aislado. Al no poderse mantener contra el asedio, hace entrega de Pontedeume al arzobispo Fonseca. Después es perseguido por Fernán Pérez de Andrade y hecho prisionero.

Con la desaparición de los grandes jefes, la revuelta irmandiña queda vencida, sólo quedan pequeños núcleos rebeldes en tierras de Santiago. El último reducto irmandiño fue la derruida torre de la Lanzada, donde unos treinta hombres, dirigidos por Xoán García de Barca y Xoán García de Chinchón, resisten hasta su captura. Los señores, victoriosos, tampoco serán muy severos: no



Tras la derrota de los principales jefes irmandiños, *La Lanzada* se convierte en el último bastión de los sublevados y en las mismas ruinas de la fortaleza por ellos destruida, resistieron hasta que agotadas todas las posibilidades de defensa fueron capturados.
En la Ilustración, la capilla del castillo de Lanzada.

les conviene una matanza indiscriminada de campesinos, pues perderían su principal fuerza de trabajo. Sus jefes, en cambio, sufren diversa suerte: Alonso de Lanzós pasó el resto de su vida en prisión, Diego de Lemos, al cambiar a tiempo de bando, no sufrió ninguna represalia. Pedro de Osorio logra escapar, desapareciendo de las crónicas.

El Mariscal y el Madruga

El que reaparece en la historia es Pero Pardo de Cela "O Mariscal". Tras la derrota irmandiña, y en el nuevo contexto de guerra civil entre los partidarios de Isabel "la Católica" y de Juana "la Beltraneja", se pondrá a favor de ésta última, no dudando incluso en reclutar para su causa a los restos de los Irmandiños que antaño combatió. Esta decisión no deja de ser sorprendente, si se tiene en cuenta que la mayor parte de los nobles gallegos apoyaron desde el principio la causa isabelina. Algunos dicen que tomó esa decisión empujado por su enemistad personal con el obispo de Mondoñedo. No falta quienes digan, sin embargo, que no era más que un oportunista que pretendía, con un golpe de audacia, llegar a ser coronado rey independiente de Galicia.

En 1474, ya coronada Isabel reina de Castilla, se envía a Galicia, para castigar al noble rebelde, un ejército al mando de Acuña y Chinchilla, aunque el grueso del mismo está formado por un cuerpo de mercenarios franceses al mando de un tal Luis Manso Mudarra (según las crónicas) que es el verdadero jefe de la expedición. Tras varios años de lucha, O Mariscal ha de refugiarse en su fortaleza de A Froxera Frouxera (norte de Lugo), donde resiste hasta que es traicionado por un tal Alfonso de Santa Mariña, que les abre una de las puertas de la fortaleza. Sin embargo, O Mariscal logra huir hacia el castillo de Castro de Ouro, señorío de su seguidor y pariente Pedro Miranda. Perseguido por todos, finalmente es apresado en diciembre de 1483, junto con su hijo y el de Miranda. Como no podría ser de otro modo, su final se convierte en leyenda: Es condenado a muerte, pero su mujer Isabel de Castro logra entrevistarse con su prima la reina y lograr de ella un indulto. Enterados los enemigos de O Mariscal, unos falsos monjes retuvieron la comitiva de Isabel en un puente (que será conocido como *A Ponte do Pasatempo*) el tiempo suficiente para que el indulto no llegase a tiempo. La cabeza de Pero Pardo de Cela, junto con las de su hijo y la de su seguidor, cayó a las puertas de la catedral de Mondoñedo, cercenada por la espada del verdugo. Dice el imaginario popular que en el momento de rodar por el cadalso la cabeza dio tres botes, recitando tres palabras: *¡Credo! ¡Credo! ¡Credo!*

La fortaleza de A Frouxera fue arrasada. A Isabel de Castro le fueron devueltos todos sus bienes. Pero se ignora donde se encuentran las tumbas de O Mariscal y su hijo, aunque algunos dicen que podrían estar en la misma catedral de Mondoñedo. Queda, para dar fe de la leyenda, una larga cadena de grandes eslabones, que se exhibe en el Museo Provincial de Lugo y que es llamada "La mariscala", pues sujetó los pies de Pero Pardo en su prisión.

Contemporáneo de O Mariscal fue Pedro Álvarez de Soutomaior, más conocido como *Pero Madruga*. Hijo bastardo (aunque reconocido) del señor de Soutomaior, estudiaba para clérigo hasta que la muerte sin descendencia de su hermanastro le permitieron heredar el señorío. La revuelta irmandiña lo obligó a huir a Portugal, donde casó con una dama portuguesa. Temeroso

el rey de Portugal de que la revuelta pasase a sus tierras, facilitó a Pero Madruga dinero y hombres para volver a Galicia. Madruga atacó en 1468 a las ya divididas fuerzas irmandiñas, tomando Pontevedra y ayudando a la toma de Compostela. Entonces toma partido por Juana, la aspirante al trono castellano, e intenta forzar su matrimonio con el rey portugués. En 1475 ayuda a la invasión de Galicia por parte de Portugal, llegando a derrotar y encarcelar al obispo de Tuy. Pero Madruga es a su vez hecho prisionero durante más de un año, y la invasión fracasa. Tras su libertad descubre que sus enemigos han ocupado casi todas sus posesiones, que recupera con la ayuda de un arsenal de armas de fuego (bombardas, pequeños cañones) que consigue de un barco flamenco que asalta en Baiona. Pero es la última vez que le sonríe la fortuna: tanto los reyes de España como de Portugal están hartos de él y de sus intrigas. Su hijo Álvaro reclama y obtiene las posesiones de la familia, y ante el apoyo de los reyes católicos de nada sirve que su padre lo desherede y lo maldiga. Pero Madruga muere oscuramente en Alba de Tormes, cuando buscaba la manera de congraciarse con los reyes de España.

El mote de Pedro Madruga viene a raíz, según la leyenda, de cierta disputa que sostuvo con los Sarmiento por el control de la villa de Ribadavia y sus alrededores. Para solucionar el conflicto sin derramamiento de sangre, ambos señores decidieron que cuando cantara el gallo cada uno de ellos saldría con su hueste de su castillo, estableciendo la frontera donde se encontraran. Y ambos sellaron el compromiso con su palabra de caballeros. Pero por la noche don Pero ordenó a un vasallo que le retorciera el cuello a un gallo, pero sin matarlo, y el asustado animal, al quejarse y chillar, "cantó", según la interpretación del pícaro don Pedro, que inmediatamente ordenó a los suyos que se pusieran en camino. Cuando los de Sarmiento, al alba, abrieron la puerta de su castillo, se encontraron frente a ella a Pero y los suyos. Al de Sarmiento se le atribuye la frase que originó el mote: *Madrugas, Pedro, madrugas...*

Piratas de tierra: raqueiros y praeiros

Poco conocidos y aún menos estudiados, los "piratas de tierra" son común denominador de los países celtas. Las aldeas de pescadores, que basaban su supervivencia en la pesca, podían llegar a pasar mucha hambre en los largos inviernos, cuando la mala mar impedía a las frágiles embarcaciones salir a faenar. Y del mismo modo que en tiempos de hambruna los campesinos se hacen bandidos, los pescadores gallegos se hacen raqueiros (piratas) o praeiros (saqueadores).

Los *Raqueiros* simple y llanamente, provocaban naufragios. En las noches de tormenta soltaban en la costa ganado (vacas y bueyes) con candiles atados en los cuernos. El barco que navegaba frente a la costa, al ver las luces moverse, creía que estaba frente a una población o frente a otras embarcaciones, y se acercaba más a la costa para protegerse de la tormenta, dirigiéndose en realidad hacia los arrecifes de la costa, y naufragando con total seguridad. Los raqueiros esperaban en las playas cercanas a los náufragos supervivientes, a los que asesinaban a sangre fría, siguiendo la vieja máxima de que "los muertos no hablan". Luego recogían lo que podían salvar del naufragio y desaparecían.

Los *Praeiros* eran menos sanguinarios. Teóricamente se limitaban a colocarse, en las noches de tormenta, en las ensenadas o playas donde sabían que la marea traería los restos del naufragio, si es que lo había... Y suponiendo que no lo hubieran provocado ellos mismos. La frontera entre raqueiros y praeiros no era en absoluto clara, ni definida.

Aunque no había justificación posible frente a los raqueiros, los praeiros actuaban bajo el amparo de la ley: El señor feudal de la comarca tenía derecho a un porcentaje sobre el valor de lo "rescatado" en un naufragio, a cambio de lo cual concedía "*derechos de naufragio*", en los que se estipulaba que los dueños legítimos de la carga de un barco perdían todo derecho sobre ella cuando el barco naufragaba... En determinadas zonas y épocas llegó a existir una sofisticada organización, en la que estaban integrados desde señores feudales (o representantes de éstos, si residían en la corte) con comerciantes, contrabandistas y raqueiros, que permitía conocer el paso de los barcos que transportaban determinada carga, para provocar su naufragio

Entre bromas y veras, se cuenta por la Coruña una divertida leyenda sobre los raqueiros y la superstición popular:

Cerca de la torre de Hércules hay una playa en la que la mar ha creado unas cuevas naturales. No se sabe de dónde salió la tradición, pero era cosa tenida por cierta que esas cuevas estaban habitadas por brujas o mouras (que no se ponían de acuerdo) y que celebraban en ellas sus aquelarres y sus fiestas demoníacas. Lo cierto es que muchos habían visto luces, como de antorchas, ciertas noches, por esos parajes. Y no andaban errados, si no es de entendimiento: Pues los que portaban las antorchas no eran sino raqueiros y contrabandistas, que usaban las cuevas como escondite para sus ilícitos botines.

Las cosas se complicaron cuando un charlatán dijo ser brujo, y engañó a los crédulos afirmando que en esa playa maldita podía invocar al Maligno y conseguir de él favores para todos. Y se creó un conventículo secreto de satanistas, y empezaron a reunirse en las noches sin luna en la playa de los contrabandistas, realizando extraños rituales, como degollar una gallina negra, y dejar que gota a gota su sangre cayera sobre una hoguera, mientras se agitaba en el aire una vara de ciprés joven cortada por una virgen de no más de quince años... Todo ello mientras los oficiantes rezaban una letanía formada por latinajos incomprensibles, vestidos con túnicas negras sin nada debajo (que muchos fueron los catarros que se cogieron por culpa del relente).

Hartos de todo esto, finalmente los contrabandistas resolvieron su problema... no sin cierto sentido del humor: Una mala noche (para los aprendices a satanista) los contrabandistas salieron de las cuevas, disfrazados con túnicas de saco y las caras renegridas con hollín, con cuernos de cabra atados en la frente y nudosos bastones en las manos. Dieron una paliza de muerte a todo el que no salió a tiempo por piernas, les despojaron de todos sus bienes, y a las mujeres que allí estaban, también de su honra, si es que alguna vez la habían tenido...

Y por eso las gentes de la Coruña no creen en brujas, y se ríen de los que dicen que la torre de Hércules es mágica, demoníaca y maldita...



Geografía Mágica

Parajes hechizados

Cerca de la aldea de Mogor, en el Morrazo, se encuentran en la ladera de una colina varias lápidas o lajas de piedra, cubiertas con signos indescifrables, la mayor de las veces espirales, que los del lugar conocen como "laberintos". Es cosa tenida por cierta que fueron hechas por demonios o mouros, y ningún buen cristiano se acercará a ellos, pues no puede ser cosa buena. Dicen que quien los mira mucho se pierde para siempre, atrapado en el laberinto. O, aún peor, que el laberinto encierra un monstruo, que si encuentra la salida destruirá al mundo.
Más símbolos grabados en la piedra (aunque estos representando sobre todo animales) se encuentran en el Campo Lameiro y en la Pedra das Cabras (Coruña), en Pontevedra y en Vigo. Cosas de demos o de mouros, que atraen la mala suerte si se las mira mucho rato, por lo que es mejor evitarlas.

▶ Que Cangas de Morrazo es pueblo de brujas es cosa bien sabida. Y también que tienen tratos carnales con mouros, de los que nacen los Soliños *(ver Bestiario)*. Lo que no es tan conocido es que se reúnen para hacer sus aquelarres en el arenal de Areas Gordas, convocadas por una campana maldita que tañe sola en la vecina iglesia de Coiro. A su llamada bajan también, en las festividades de San Juan, San Pedro y de Nuestra Señora, monjes apóstatas del vecino convento benito de Santiago de Hermelo.
▶ Cerca de Santiago y cruzando el Tambre se encuentra el Ponte Nafonso. Según la tradición eran dos hermanos, los dos maestros constructores. Acordaron no verse hasta que terminasen sus obras: uno el monasterio de Tojos-Outes, el otro el puente. El monasterio benito se construyó a tiempo, pero las obras del puente se retrasaron durante treinta años, muriendo el maestro (que se llamaba Alfonso) sin ver terminada la obra. Quiso ser enterrado al pie del crucero que se levanta a la entrada del puente, y muchos hay que dicen que su espíritu aún ronda por el puente...
▶ En el monte Neme (Malpica, Coruña) se encuentra la Eira das Meigas, también llamada Circo dos Xogos. Se trata de un círculo de piedras de gran tamaño (cromlech, las llaman los estudiosos). Según dicen por esos lares, en la víspera de San Juan brujas y meigas se reúnen en la fuente de Santa Cristina, y tras realizar sus blasfemas ceremonias suben hasta allí para, acomodadas cada una sobre una piedra, planear como sembrar el mal y dañar a los humanos.
▶ También era lugar de encuentros maléficos el Pico Sacro, hasta que se construyó cerca de su cumbre una ermita dedicada a San Sebastián. Aunque otros dicen que, si bien la imagen del santo ahuyentó a los demonios, no hizo lo mismo con la reina Lupa, que tiene allí una de sus moradas.
▶ Subiendo por el monte A Curota se encuentra el lugar llamado de Moldes, cruce de caminos que a pesar de haber sido santificado por un cruceiro sigue siendo muy visitado por meigas y demonios, y son frecuentes las apariciones de muertos en él. Quizá tengan algo que ver las numerosas mamoas que infestan la zona...
▶ Se cuenta en Barbança que en tiempos de la conquista romana éstos capturaron a la hija del rey, exigiendo la rendición a cambio de la libertad de la muchacha. Los celtas dejaron las armas, y los romanos devolvieron viva a la princesa... pero le cortaron los dos pechos.
Desde entonces el río Barbança antes de llegar al mar, lanza un gran rugido, que recuerda el ruido que hacen las armas al caer al suelo unas sobre otras. Y según la tradición, aquellos que lancen piedras de tal manera que reboten en sus aguas verán cómo sus deseos se hacen realidad.
▶ Desde Fisterra hasta el cabo Vilán se encuentra el paraje llamado "la Costa de la Muerte", pues numerosas han sido las naves que se han estrellado contra sus arrecifes. En los bordes de los acantilados hay cruces de piedra, llamadas cruces da ribeira, una por cada naufragio. Y dicen los que saben que hay tantas como gotas de agua tiene el mar, o granos de arena la playa. Y otros susurran que sin duda será la maléfica influencia de Duio, la maldita, la ciudad que fue tragada por las aguas por castigo a su impiedad, y que está en algún lugar de estos parajes *(ver Mito Xacobeo I, Reina Lupa)*.

Puertas al Infierno

Suele tratarse de pozos o simas que se hunden en la tierra. Reciben diferentes nombres: Pozo peago, Peago, Piago, Pozo do inferno, Boca do inferno, pozo Mouro, Pozo Negro, etc. La tradición, sin embargo, es la misma con pequeñas variantes: Una comunicación con el Infierno (o al menos, con el submundo de los Mouros).
▶ En la costa poniente de la isla de Ons se encuentra *O burato do Inferno*, un profundo pozo del que salen los alaridos de los condenados al Infierno. Que se sepa, nadie ha sido tan valiente o tan loco como para atreverse a bajar por él.
▶ En Sada está la *Furna de Morazón* o *Cova da Anca*. Se dice que en si interior hay una gran piedra negra a modo de altar y sobre ella un gran crucifijo con el Cristo sangrando y ardiendo.

▶ En Castrelo (Orense) se halla el *Pozo Meimón* o *Maimón*, donde murió el Obispo Francisco Alfonso. Se dice que desde entonces se oye la voz del demonio.

Lugares benditos

▶ El Santuario de San Andrés de Teixido, en la Costa de la Muerte, tiene una curiosa tradición. Cuenta la leyenda que San Andrés estaba triste viendo todos los peregrinos que viajaban hasta Compostela, mientras que muy pocos, por no decir ninguno, se acercaban hasta su santuario de Teixido. Jesucristo se compadeció de su discípulo, y como no quería que fuera menos que Santiago, le prometió que nadie nacido de mujer entraría en el Cielo sin haber ido antes en peregrinaje hasta San Andrés de Teixido. Y los que no lo hagan estando vivos... tendrán que hacerlo de muertos (*A San Andrés de Teixido / vai de morto o que non vai de vivo*).
El ritual exige que los peregrinos lleven una piedra consigo, para dejarla en uno de los muchos amilladoiros que hay en las encrucijadas del camino. Y si se encuentran sabandijas como culebras, sapos, cucarachas o lagartijas que van reptando hacia el Santuario, se cuidarán muy mucho de pisarlas: Son las almas de los muertos, que como ellos peregrinan.

▶ No lejos de Fisterra se encuentra la ermita de San Guillermo. Es de tradición popular que las parejas que deseen tener descendencia vayan allí en peregrinación, y que tras rezarle fervorosamente al santo hagan el amor sobre una roca plana que junto a ella se encuentra. Se dice que es remedio garantizado (O se decía, porque la ermita y la piedra fueron mandadas destruir por orden episcopal a finales del siglo XVIII).

▶ En la playa de Muxía se encuentran los restos de la barca de piedra que trajo a la Virgen cuando vino a visitar al apóstol Santiago. El cuerpo central de la nave es *"a pedra d'Abalar"*, una losa encajada en las rocas que se mueve cuando se sube encima alguien totalmente libre de pecado. La quilla es *"a pedra dos Cadrises"*, y cura del mal de piedra (cólico nefrítico) a quien pasa bajo ella.

▶ En Corme, en la Costa de la Muerte, se encuentra la *Pedra das Serpes* de Gondomil. Se trata de un petroglifo parecido al de Mogor. Los estudiosos dicen que son de origen celta, las gentes del lugar que son los restos de un milagro de San Adrián, que terminó con todas las serpientes que infestaban estos pagos dando una patada en la roca...

Monasterios Gallegos

▶ **Monasterio de la isla de San Simón**
Albergó a frailes benitos primero, luego templarios y finalmente franciscanos.

▶ **Monasterio de Castroleón (hoy Poyo)**
Fundado por San Fructuoso

▶ **Monasterio benito de Armenteira**
Donde tuvo lugar el milagro de San Ero

▶ **Monasterio de San Juan de Caaveiro**
Fundado por San Rosendo

▶ **Monasterio de Monfero**
Donde se encuentra la tumba de Nuño Freire de Andrade, "*O Mao*", responsable directo de la primera guerra irmandiña. (*Ver La revuelta irmandiña de Roi Xordo*)

▶ **Monasterio franciscano de Loure**
Tiene una fuente de aguas salutíferas y milagrosas

Monasterio benito de Tojos-Outes, en Ponte Outes, construido por el hermano del maestro Alfonso *(ver Parajes hechizados)*.

▶ **Monasterio de San Pedro de Montes**
Benito, según la leyenda custodiado por los espíritus de los caballeros don Suero Gondomariz y don Oveco Seixas, que están enterrados allí

▶ **Monasterio de San Esteban de Ribas de Sil**
El principal de la *Rivoira Sacrata* (nombre con que se conoce la orilla izquierda del Sil entre Peares y Amandi, por la gran cantidad de monasterios y ermitas que allí se encuentran)

Monasterio de Oseira
En Orense, donde se venera a la Virgen de la leche (una Virgen amamantando a su Hijo).

▶ **Monasterio de Celanova**
Benedictino, fundado por San Rosendo. La fuente de caños de su claustro está maldita, dicen, y aquél que beba del caño orientado al norte enloquecerá sin remedio (por cierto, el monasterio ya no existe, pero la fuente sí, en mitad de la plaza del pueblo. Cuidado...)

▶ **Monasterio de Santa Comba**
Originalmente un monasterio dúplice (una parte para monjes y otra para monjas) que se dice estaba muy influenciado por la herejía de Prisciliano.

▶ **Monasterio de Samos**
Benito, fundado por San Virila, dedicado a San Julián y a Santa Basilisa, esposos y mártires. Originariamente también era un monasterio dúplice, pero en el siglo X sus moradores fueron expulsados acusados de carácter impúdico, el monasterio santificado de nuevo y entregado a la orden de los benedictinos. Posiblemente, otro foco de priscilianismo.

▶ **Monasterio de Santiago de Barbadelo**
En el camino de Santiago, hospital para peregrinos.

▶ **Monasterio de Vilar de Donas**
Casa capitular de los caballeros de Santiago, monjes guerreros que protegían el Camino.

▶ **Monasterio de Santa María la Real**
En Cebreiros. Cluniacense. Ciertas leyendas dicen que aquí se oculta el auténtico Santo Grial.

Casas Nobles gallegas

LosTraba. Dinastía que alcanzó su máximo poder en los siglos XII y XIII, cuando prácticamente decidían la sucesión de los reyes leoneses. Aparte de sus intrigas políticas tenían fama de ser grandes mecenas de las artes. Emparentados con los Traba están los Froilaz y los Trastámara, posteriormente Casa Real de Castilla.

LosMariñodeLobeira. *Ver Bestiario*

LosIoanesdeAllariz, linaje fundado por el mítico Ferrán Ionaes, valeroso caballero de Alfonso VII, cuyo escudo tiene cinco lunas.

LosAndradedelFerrol, feudatarios del arzobispo de Compostela

LosPadíndeSálvora, que dicen descender nada menos que de Roldán.

Otros apellidos de familias nobles gallegas son Soutomaior, Sarmiento, Osorio, Ulloa y Moscoso.

▶ En Ferreiros, en el camino de Santiago, es santa costumbre que los zapateros arreglen el cuero del calzado de los peregrinos, para que éstos entren decentemente calzados a la ciudad santa de Compostela.
▶ En la playa de A Lanzada, (Pontevedra), frente al santuario de la Virgen, las mujeres estériles que quieran ser fértiles han de someterse al ritual de las nueve olas: Consiste en recibir el embate de nueve olas en la madrugada del último sábado a domingo del mes de agosto.
▶ En el santuario de Nuestra Señora del Cristal en la villa de Vilanova dos Infantes, (Orense) se guarda una milagrosa piedra cristalizada, caída del cielo en una tormenta de granizo, con la imagen de la Virgen en su interior.
▶ En la iglesia de la villa de Santa María la Real, en Cebreiro, hacia el año 1300, la hostia y el vino consagrados se convirtieron en auténtica carne y sangre, y aún se conservan allí, en sendos relicarios, junto a las tumbas del sacerdote y del campesino testigos del prodigio.
▶ Según cuentan en Noia la iglesia de Santa María a Nova y su cementerio se alzan sobre tierra traída por barco desde Tierra Santa, lo que la convierte en lugar doblemente santificado. La iglesia fue reedificada por el arzobispo Berenguel de Llandoir en la primera mitad del siglo XIV, creándose una cofradía de doce Capellanes encargados de velar por la iglesia. Algunos estudiosos se extrañan de las misteriosas inscripciones que hay en las lápidas del cementerio, y señalan que, además de ser lugar santo, es lugar mágico... si es que eso es posible.

Madrigueras de criaturas mágicas

▶ En Vimianzo se encuentra la *Cova da Coruxa*. Según cuenta Vasco d´Aponte en su Crónica un fraile con ciertos poderes mágicos le dijo al señor del castillo de Vimianzo que en esa cueva se encontraba un rico tesoro. El señor del castillo, que se llamaba Álvarez Pérez de Moscoso, entró en la cueva con un grupo de hombres fieles. Sufrieron el ataque de unos extraños pájaros negros, hubieron de cruzar un peligroso río subterráneo, un viento mágico apagó sus antorchas y finalmente les cerraron el paso unos "seres extraños" (¡mouros!) que habitaban en la cueva. Los supervivientes del grupo salieron de la cueva sin tesoro, pero con maldición: Ninguno vivió más de un año.
▶ En el *castro de Riotorto*, en la Recadeira, vive un anano vestido de amarillo, que de cuando en cuando sale al exterior a tocar el cuerno. Guarda dos bueyes de oro, que serán de aquél que sepa las palabras mágicas que los hacen andar. Las palabras son nueve, y están en verso.
▶ Una de las principales moradas de mouros es sin duda la de los *Castros de Trelle*, que son dos colinas gemelas que se encuentran al suroeste de la ciudad de Orense. Toda la zona está minada con galerías subterráneas, que conducen a sus palacios. Según la tradición hay dos puertas secretas para entrar en la guarida de los mouros: una al este, otra al oeste.
▶ En el monte Das Cantariñas, cerca de la aldea de Villar de Santos, en Limia, hay un penedo excavado por dentro, en el que se puede sentar cómodamente, y que tiene hasta una pequeña ventanilla natural. Se le llama el Peinador de la Reina, porque más de una vez y más de diez vienen las mouras de alcurnia a peinarse los largos cabellos mientras se distraen contemplando la llanura.
▶ Por San Martiño de Gargantans (Moraña-Pontevedra) rondan los mouros disfrazados de vendedores ambulantes. Ofrecen los más variados productos, y el que se detiene a observar su mercancía descubre, medio escondido entre mil y un trastos, unas tijeras (a veces una pequeña daga) de oro. ¡Pero cuidado! Pues si se señala el objeto el vendedor (muchas veces, vendedora) se apresurará a entregarlo, con la punta señalando al comprador. Y si éste lo coge, quedará cautivo de los mouros para siempre, teniendo que ir a trabajar a la mina que estas criaturas tienen debajo del castro.
▶ En Viveiro, mar adentro, hay una cueva subterránea en la que vive una serpiente marina, que cuando sale de su madriguera provoca tormentas y naufragios.

Ciudades asolagadas

El mito de la ciudad destruida por la ira celestial es común en muchas zonas de Galicia. La lista es enorme, por lo que citamos sólo las tradiciones más populares:
▶ Frente a las costas de Fisterra se encuentra la ciudad de Dugium, Duio o Dugio, aquella a la que, según el mito Xacobeo, acudieron Atanasio y Teodoro siguiendo el consejo de la Reina Lupa, y que terminó siendo devorada por las aguas como castigo a su impiedad.
▶ Bajo las aguas de la laguna de Antela, cerca de Orense, se encuentra la mítica ciudad de Antioquía, absorbida por las aguas por orden expresa del mismo Dios, debido a los pecados de sus habitantes

Nota del autor: No, no la busquen, que tiempo hace ya que la desecaron unas mentes progresistas destructoras de mitos, para hacer tierras de cultivo, dijeron... Y no se encontraron ruinas en el fondo, lamentablemente...

▶ La laguna de Lamas de Goa, en Cospeito (Lugo) esconde en su lecho la ciudad de Beria. Dicen los del lugar que en tiempos de gran sequía pueden verse en el fondo piedras labradas y construcciones. Según la leyenda fue destruida por la Virgen al ver que no había ningún templo cristiano en la ciudad.
▶ En Guitiriz(Lugo), se encuentra la ciudad sumergida de O Boedo, también destruida por la Virgen ya que nadie le dio cobijo cuando llegó a ella con el niño Jesús.
▶ La ciudad de Alcaián se encuentra bajo las aguas de Seavia, en Coristanco. En Nochebuena aún se oyen cantar los gallos desde el fondo de las aguas. Su castigo se debió a que no le dieron limosna a San Pedro cuando pasó por allí, sino que le echaron los perros.
▶ Bajo el lago Carucedo, en el Bierzo, está la ciudad de Lucerna, hundida por las lágrimas de una dona (u ondina) rechazada por el gobernador romano Tito Carisio. Se dice que ronda por el lago la noche de San Juan, buscando un joven que la desencante.
▶ Sumergida por la laguna de Loentia está Bardancos, donde moran once mil vírgenes y once mil galanes las rondan, sacando medio cuerpo del agua y cantando por la noche (para desesperación de los vecinos, supongo)
▶ De la ciudad de Valverde, hoy bajo las aguas de la laguna de Carregal, hay dos leyendas: Una es la consabida historia de la Virgen pidiendo posada una noche de tormenta, y como sus habitantes eran paganos y pecadores y se negaron a tener caridad con ella, se destruyó la ciudad. *La otra leyenda, sin embargo, es mucho más interesante:* Se dice que la ciudad de Valverde estaba gobernada por un rey, que tenía una hija de gran belleza. Un mal día llegó un mouro que, enamorado de la belleza de la muchacha, la pidió en matrimonio al rey. Éste se negó, enfurecido, y mandó a sus soldados que lo echasen de su ciudad. El mouro, que era un gran brujo aún entre los de su raza, se vengó invocando a las fuerzas de la naturaleza.

Temblores de tierra e inundaciones destruyeron la ciudad, sepultándola bajo las aguas de la laguna. Cuando el rey y su hija huían con sus súbditos de la destrucción, vieron al mouro en lo alto de una peña, realizando su maléfica magia. El rey se enfrentó a él, y el mouro, al punto, se transformó en un toro monstruoso para defenderse. Entonces la hija del rey invocó a las bonas fadas, pidiéndoles ayuda. El toro cayó al torrente de agua que destruía la ciudad, y nunca más se supo de él. Pero se dice que aún se oye su bramido de rabia, en el fondo de la laguna, atrapado como está en las ruinas de Valverde.
Se dice que el palacio del rey tenía el tejado todo de oro, y que una familia muy rica del lugar lo es por haber sacado del fondo de la laguna varias de las tejas...

También hay ciudades asolagadas por la ira divina bajo las aguas de la laguna de Doniños, en la ensenada del Orzán, a los pies del castro de Gondaísque, bajo el mar de Muxia, en la laguna de Carballo, bajo el lago Maside, en la laguna de Cedeira y en mil sitios más. En muchos de ellos las leyendas se repiten (la mayoría giran en torno a la impiedad o a la blasfemia) y se repiten machaconamente dos nombres de ciudades: Lucerna y Valverde.
Muchos creen que en los restos de las ciudades asolagadas moran los Mariños *(ver Bestiario)*, que no son otra cosa que los descendientes de los impíos y pecadores habitantes de esas ciudades, cuando estaban en la superficie. Y es que si la justicia de Dios los castigó, la malicia del Demonio pudo haberlos salvado... de algún modo..

Localización de Megalitos y Castros Gallegos

Estas construcciones prehistóricas de piedra están asociadas, en el imaginario popular gallego, a los mouros *(ver Bestiario)*, ya que muchas veces, al igual que los castros, señalan la entrada a su reino subterráneo.

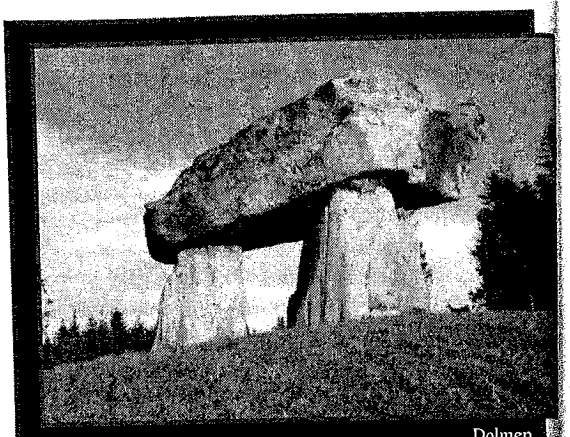
▶ *Dolmen* (dos o más lajas de piedra colocadas verticalmente, sobre las que descansa otra piedra horizontal, a modo de techo) recibe los nombres de anta, casota, arqueta, arca: Pedra do Mouro, en la aldea de San Martín de Oleiros (La Coruña); Arca de Barbança, en Boiro (La Coruña).
Muchas veces el dolmen está enterrado, formando un túmulo. Entonces recibe los nombres de Mámoa, Medorra, Medoña o Modia.

▶ *Menhir* (piedra larga, a menudo sin pulir, hincada verticalmente en tierra). Se les llama pedras fitas: Pueden encontrarse en Agro das Calladas (Guitiriz, Lugo) y en Moraña (Pontevedra).

▶ *Crómlech* (círculo de menhires). Hay muy pocos en Galicia, quizá el más importante sea el del monte Neme (Malpica, Coruña) llamado *Eira das Meigas.*

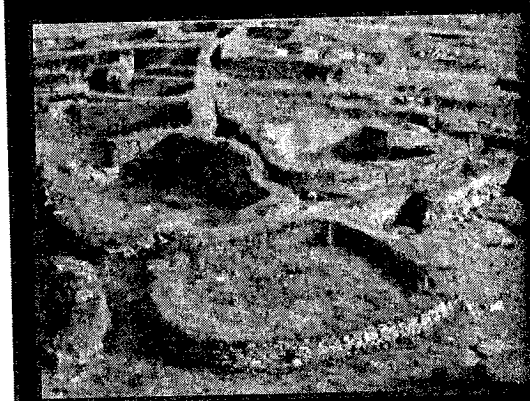
▶ Por lo que respecta a las *citanías* (castros), los más importantes son los de Santa Tecla (la Guardia), Troña (Mondariz) y Baroña (Porto do Son, La Coruña).

Cona de rapaza
Muller da cona,
Cona de deus
Me cago na cona maldita
O santo da cona


Dolmen


Menhir


Crómlech


Citanía

Bestiario Gallego

Nunca se fasta o
trasno de facer trasnadas

Anano
Biosbardo
Bonas fadas
Demachiño
Denociña
Diablillo
Diaño burleiro
Encanto
Estadea
Loberno
Lobisome
El Lobo de Santiago
Lumia
Mabula
Mariño/a
Meiga bruxa
Meiga xuxona
Meniñeiro
Mouro/a
Santa Compaña
Serpe xigante
Soliño
Tardo
Trasno
Tronante
Urco





Anano

Según la tradición popular, cuando los Suevos invadieron Galicia trajeron consigo como esclavos a los Ananos (enanos), una raza mágica de seres bajitos que pronto se escaparon de sus opresores uniéndose a los Mouros en su reino subterráneo. Otras leyendas aseguran que fueron los Ananos los que trajeron los Encantos a Galicia (*ver*). Por último, oscuras tradiciones hacen referencia a una raza de pequeños seres que ya estaban en tierras gallegas antes de la llegada de los romanos, los dusios.
Sea como fuere, los Ananos conviven con los Mouros en su reino subterráneo. Es una relación beneficiosa para ambos, pues los Ananos son excelentes mineros y cavadores, y además no tienen el tabú al metal que sufren los Mouros (*ver*). Así, los pequeños seres tienen un hogar, y sus anfitriones poderosos aliados.
Tienen la apariencia de hombres de hombros anchos y brazos poderosos, pero de piernas cortas y zambas. Su piel es costrosa, como cubierta de tierra. Suelen lucir largas barbas, a menudo sucias y enmarañadas. Por su apariencia, se les suele confundir con los Gnomos, los demonios elementales de la tierra *(ver manual, Pág. 149)*. Cuando tienen tratos con los humanos, son desconfiados y burlones, y siempre procuran ponerse en un alto para no parecer tan pequeños. Gustan de utilizar ropas de colores vivos: rojo, verde, amarillo... Pero ¡cuidado! Aquellos que piensen en los bondadosos enanitos de ciertos cuentos de hadas, convendría que recordasen que, sobre todo por Pontevedra, es cosa tenida por cierta que a los Ananos les encanta la carne humana...

FUE	25/30	Tamaño	80 cm
AGI	1/3	Peso	90 Kg
HAB	20/25	Apariencia	-
RES	25/30	Armadura Nat.	2 (piel gruesa)
PER	1/3		
COM	1/3	RR 0%	
CUL	10/15	IRR 135%	

Armas: Maza pesada 50% (4D6)
Armadura: Carece
Competencias: Con. Mineral 99%,
Hechizos: Carecen

Poderes especiales: Visión: Los Ananos, al igual que los Gnomos, no soportan la luz del sol, por lo que tienen un malus de –30% a todas sus acciones en caso de salir de día a la superficie. Por el contrario, ven muy bien en la penumbra, e incluso en la oscuridad completa, siendo su truco favorito atraer a los osados hasta lo más profundo de sus cuevas, para allí emboscarlos y destruirlos en las sombras. Transformación: Los Ananos pueden transformarse en búhos u otras aves nocturnas, ya sea para escapar de algún peligro, para esconderse o para espiar a los humanos.

Biosbardo

Criatura diminuta que nadie sabe (o quiere) describir. Hay quien lo imagina como un duendecillo alado, vivaracho y de gran belleza, otros (los más) como un pequeño pájaro (más diminuto aún que el ruiseñor) con el plumaje de vivos colores. Para cazarlo hay que ir de noche a un camino estrecho y apartado, donde no se oiga canto de gallo ni de gallina, ni voces humanas, llevar un saco grande, de boca ancha, abrirlo e invocar al biosbardo de esta forma:

Biosbardo ven ó fardo,
que alpabarda
por tí agarda.

Quien consigue cazarlos tiene después mucha suerte en la vida, a condición de que no se lo enseñe a nadie. Por eso hay descreídos que piensan que los biosbardos no existen y que son sólo bromas para burlarse de los tontos. Por ello se dice de una persona que vive de fantasías, sin tener los pies en el suelo, que "anda a los biosbardos". Pero, si yo tuviese un biosbardo, ¡iba a ser tan pardo como para decirlo!

En términos de juego, la facultad del Biosbardo se traduce en que dobla los puntos de Suerte de su poseedor... mientras éste lo lleve encima y nadie lo vea, ni su portador haga alarde de que lo lleva. En caso contrario, el Biosbardo desaparecerá, y su antiguo portador perderá la facultad de invocarlo de nuevo.



FUE	1	Tamaño	2-5 cm
AGI	15/20	Peso	-
HAB	10/15	Apariencia	-
RES	1/3	Armadura Nat.	Carecen
PER	10/15		
COM	10/15	RR 0%	
CUL	5/10	IRR 125%	

Armas: Carecen
Armadura: Carece
Competencias: Aburrirse 65%, Volar 75%
Hechizos: Carecen
Poderes especiales: Dobla la suerte de su portador.
Nota: Si un Biosbardo se aburre de estar metido en una bolsa a oscuras por su amo, puede intentar escaparse para ir "a dar una vuelta". Por ello la mayoría de sus poseedores los mantienen dentro de una pequeña jaula, o dentro de una botella o jarro sellado. Evidentemente, los biosbardos tratados así que ven una oportunidad para escapar no la desaprovechan... Recalcar que para que el poder del Biosbardo sea efectivo su poseedor ha de llevarlo encima.



Bonas fadas

Así se llaman las hadas gallegas, para distinguirlas de criaturas maléficas como las Lumias o las Mouras, a las que se les llama *"malas fadas"*. Son juguetonas, despreocupadas e infantiles como en otras partes de la península, y tienen la costumbre de derramar la suerte y la riqueza sobre aquellos humanos que les caen bien: ¡Pero cuidado! El humano deberá guardarse muy mucho de decir de dónde procede su riqueza, pues si se va de la lengua y desvela el secreto, las bonas fadas dejarán de ayudarle, privándole de lo que le han dado hasta ahora, si es que no castigan al deslenguado con crueldad... a veces con la muerte.
Cuentan por Pontevedra que había un campesino que se hizo rico en poco tiempo: las cosechas de sus campos eran muy superiores a las de sus vecinos, y todo le iba tan bien que las gentes empezaron a sospechar que tenía tratos con las fadas. Él nada decía cuando le preguntaban, ni que sí, ni que no. Sucedió que al cabo de unos años cayó gravemente enfermo, y todos creyeron que moriría. Su mujer tuvo que dejarlo al cuidado de los criados para ocuparse de los negocios de la hacienda, y le salió al paso una mujer muy hermosa, vestida con velos blancos, que le preguntó por su marido. Adivinando que era una fada, la mujer huyó a todo correr, volviendo a la casa. Allí se encontró con que la fada se le había adelantado, y estaba junto al lecho de su marido. Éste, sin embargo, parecía mucho mejor de su enfermedad. Cuando la fada se marchó, la mujer exigió a su marido que se lo explicara todo, y el hombre, aún débil por la fiebre, todo se lo contó. ¡Mal que hizo, pues quebró el secreto! Al día siguiente amaneció muerto, con el cuerpo lleno de magulladuras y cardenales, como si lo hubieran matado a golpes...
Otros castigos menos severos son que las riquezas regaladas por las fadas se transformen en piedras cuando se explica su procedencia, arrancar los ojos de quien dice "haber visto demasiado" o que el que se va de la lengua se apoye en una piedra descubriendo, al terminar su relato, que no se puede despegar de ella...
Como todas las hadas de origen celta, las *bonas fadas* tienen miedo a la noche, ya que bien saben que en la oscuridad moran criaturas terribles. Los humanos pueden esclavizarlas arrojando ceniza del hogar sobre su sombra. Las pobres fadas deberán entonces obedecer todo lo que diga su amo, sin traicionarle ni mentirle, hasta que éste les conceda la libertad... o muera. Por ello, suelen recurrir a la malicia y a las medias verdades para provocar la perdición de su captor y lograr así la libertad.
Para las características de las Hadas (*Ver pág. 151 del manual.*)



Canouro

Espíritu maligno con apariencia de perro salvaje, grande, negro y de ojos rojizos. Se aparece a sus víctimas siempre en campos o bosques (a veces, también en el mar) pero nunca en poblado. Intenta morder a sus víctimas, y de conseguirlo, éstas no sienten dolor, pero tendrán pesadillas e insomnio, al igual que los tardos. Si un Canouro logra morder a un niño menor de un año, o a un adulto herido o enfermo (en términos de juego, con menos de 5 puntos de Resistencia) puede matarlo.
El Canouro es un espíritu, así que en realidad carece de cuerpo físico. De hecho, solamente lo ve bajo su forma de perro la persona que haya elegido como víctima. Esta puede ahuyentarlo

mediante una Confrontación (Ponerle un objeto sagrado delante *(Ver Hágase la luz en Ultreya)*, o esquivando sus ataques durante siete asaltos de combate, tras los cuales se irá, fustrado. Es inútil huir de un canouro. Ser etéreo y volátil, siempre correrá más que cualquier ser vivo. Caso de ser mordido por el canouro, el hechizo de Expulsión sanará al paciente, al igual que el poder de la fe de Absolución.
Como espíritu que es, el Canouro carece de características:

RR: 0%
IRR: 150%

Ataque: Mordisco 65%. Sin daño físico
Armadura: Inmune a todas las armas físicas no mágicas ni benditas
Poderes especiales: Aquellas personas mordidas por un canouro deben hacer cada noche una tirada por su RR. Si la fallan tendrán pesadillas perdiendo 1 p. de Resistencia, no recuperable hasta que se logre eliminar la maldición. En el caso de personajes con menos de 5 puntos de Resistencia, la primera noche que fallen la tirada de RR morirán.



Demachiño

Cuenta la tradición popular que cuando los ángeles buenos expulsaron del Cielo a Satanás y a los suyos, se abrieron de golpe las puertas del Cielo y del Infierno, y los ángeles malos empezaron a caer. El arcángel San Miguel, al ser expulsados los últimos, cerró las puertas de golpe, con tal mala fortuna que un enjambre de rezagados no tuvo tiempo de entrar en el Infierno, quedando condenados a vagar por la tierra como espíritus condenados, sin poder estar demasiado tiempo en un solo lugar. Carecen de cuerpo físico, y son invisibles para los ojos de hombres y bestias. Pero su malicia es la culpable de los ruidos que sobresaltan el corazón del que está solo, de los accidentes inexplicables (la pared o la roca que se derrumban, la rama del árbol que se desgaja) o incluso del extravío del caminante. También se dice que, a veces, pueden meterse dentro de los cuerpos, por eso no es mala cosa hacer la señal de la cruz si a uno se le escapa un bostezo.
Como otras ánimas y espíritus, los Demachiños carecen de características

RR: 0%
IRR: 175%

Armadura natural: Solamente les afecta el hechizo de exorcismo, que los destruye por completo.
Hechizos: Carecen
Poderes especiales: Aparte de la facultad de poseer los cuerpos como si fuera un ánima, *(Ver pág. 90 y 129 del manual)* un Demachiño puede ocupar temporalmente el cuerpo de un ser humano, durante apenas unos instantes (1D10 asaltos de combate, un par de minutos) si su víctima no lleva un objeto sagrado de su religión o no pasa una tirada de RR (con el malus de –75% debido a la alta Irracionalidad del Demachiño). En ese momento, el ser puede hacer lo que le plazca con el cuerpo de la víctima, excepto que se hiera a sí mismo o agreda físicamente a los suyos. La víctima no será consciente de lo que dice o hace, y no recordará nada de lo sucedido.
El Demachiño también tiene la facultad de mover objetos de hasta 25 Kg. de peso, que puede empujar o dejar caer, provocando derrumbamientos o ruidos.



Denociña

También llamada Doniña, se trata de una criatura muy parecida a la comadreja, pero cuyo pelaje es de un vivo color rojizo. Al contrario que la comadreja (que rara vez ataca al hombre) la Denociña es muy agresiva. Además, su mordedura suele ser la mayor parte de las veces mortal.

FUE	5/7	Tamaño	20/30 cm
AGI	15/20	Peso	-
HAB	10/15	Apariencia	-
RES	15/20	Armadura Nat.	Carece
PER	1/3		
COM	-	RR 30%	
CUL	-	IRR 70%	

Armas: Mordisco 60% (1D3+1D6+ veneno)
Competencias: Esconderse 80%, Esquivar 60%
Poderes especiales: *Veneno:* La víctima de una Denociña debe tirar por su Res x 2 en el momento de recibir el primer mordisco. No deberá hacer otras tiradas aunque reciba otros.

▶ Caso de sacar un crítico, quedará inmunizado contra el veneno de la Denociña para siempre.
▶ De sacar un éxito normal, al cabo de una hora de recibir la mordedura empezará a notar molestias, agarrotamientos y contracciones musculares, que se prolongarán durante 1D6 días. La víctima podrá hacer vida más o menos normal, pero con un 35% de malus a todas las acciones de Habilidad y Agilidad.
▶ De fallar la tirada, al cabo de una hora caerá en un estado de postración, con fiebre intensa, delirios y convulsiones. Se mantendrá en ese estado 1D6 +3 días, al término de los cuales quedará muy débil, restándosele 10 puntos a la Resistencia (dicha resta no puede dar lugar a negativos). Los puntos de Resistencia se recuperarán a razón de 1 por día de reposo absoluto.
▶ De sacar una pifia... La víctima muere entre horribles convulsiones a las pocas horas.
El veneno de la Denociña puede extraerse, y usarse para untar armas. En ese caso, sin embargo, es bastante menos potente, por lo que la víctima tiene derecho a una tirada de su Res x 4.



Diablillo

Pequeña criatura demoníaca, oscura, vivaracha y de grandes orejas, emparentada con el Lutín *(Ver manual, pág. 156)*, también llamada *"Demo pequeño"*. Se trata de un espíritu maléfico dotado de cuerpo físico gracias a la magia y que, al igual que el Lutín y el Maridillo vasco, simula obedecer ciegamente a su amo, aunque en realidad reserva su fidelidad para el Infierno.
El Diablillo, por su pequeño tamaño, se acomoda en cualquier parte, desde una bolsa hasta una cajita de madera o metal, pero desgraciadamente desprende un penetrante y pestilente hedor, que impregna el cuerpo y las ropas de quien lo lleva.
El Diablillo concede a su "amo" la facultad de poder lanzar hechizos de Poción o de Ungüento sin componentes mágicos, como si de una criatura irracional se tratara.
Hay quien dice que muchos Diablillos son almas de enemigos difuntos de los brujos a los que ahora sirven, y que lo hacen simplemente por venganza, buscando su perdición. Y es que (y esto no tiene por qué saberlo el ejecutante –ni el jugador que lleve al personaje-) cada vez que su "amo" use su poder, existe la posibilidad de que venga una criatura demoníaca a destruirlo para llevársele el alma. En términos de juego, cada vez que el ejecutante saque un doble con los dados de porcentaje (11, 22, 33, etc.) al lanzar un hechizo sin componentes, aparecerá (en medio de una espectacular nube de azufre) uno de los siguientes seres:

11, 22, 33, 44:	Andrógino con una espada normal. *(Pág. 128 del manual)*
55, 66:	Streghe *(Pág. 170 del manual)*
77, 88:	Brucolaco *(Pág. 139 del manual)*
99, 00:	Cynocéfalo *(Pág. 142 del manual)*

La criatura aparecerá junto al ejecutante, y atacará al asalto siguiente, en su iniciativa. Solamente desaparecerá cuando el ejecutante haya muerto, o la propia criatura haya pasado a mejor (es un decir) vida.
Por cierto, NO se puede usar Suerte para modificar esa tirada. De nada.
Al igual que el Maridillo navarro, el Diablillo se negará a secundar a su amo en una buena acción, aunque no lo abandonará como tienen costumbre de hacer los Lutines.
Para crear un Diablillo, consultar el capítulo de *Tradiciones y magia popular.*

FUE	1	Tamaño	3 cm
AGI	10/15	Peso	-
HAB	10/15	Apariencia	-
RES	3/7	Armadura Nat.	Carecen
PER	20		
COM	0	RR 0%	
CUL	5/10	IRR 125%	

Armas: Carecen
Competencias: Carecen (está durmiendo la mayor parte del tiempo)
Hechizos: Carecen
Poderes especiales: Dan a su portador la facultad de lanzar hechizos de magia negra de Poción y Ungüento sin utilizar componentes mágicos.



Diaño burleiro

Muy parecido al Gorri-Txiki vasco y al Joanet catalán es el Diaño, duendecillo que se divierte haciendo bromas pesadas a los incautos que se atreven a entrar en los bosques en los que habita. Uno de sus trucos favoritos es adoptar la forma de un animal doméstico para confiar a sus víctimas. Sin embargo, los animales son muy sensibles a su presencia, delatándolo siempre.
A diferencia de otros seres mágicos, puede entrar en lugares sagrados, como las iglesias, y de hecho es para él una gran fuente de diversión cambiar de sitio algún reglón del Breviario (libro de oraciones) cuando el cura lo está leyendo. Si logra su propósito, y el pobre hombre dice una herejía o llega a la blasfemia, el Diaño lanza una estruendosa carcajada que resuena en todo el templo. Para ahuyentarlo, basta con citar el nombre de Jesús o de la

Virgen María en alguna sencilla oración. Tiene un (en ocasiones dos) cuernos de cabra en la frente. También son de cabra sus piernas, y cuando corre va dando brincos.
Cuentan en Luaña que un labrador, molesto porque el viento se le quería llevar el sombrero, lo dejó detrás de un muro. Al ir a recogerlo se encontró con que alguien se había cagado dentro de él. Muy enfadado, fue al río a lavarlo como pudiera, y mientras estaba en esa operación recibió una soberana patada en el trasero. Se giró a tiempo de ver a un Diaño, que reía y daba brincos mientras corría por la espesura. El hombre la emprendió a pedradas con la criatura, que reía mientras las esquivaba y le hacía soberanos cortes de mangas. El Diaño debió encontrar divertida la situación, ya que a partir de entonces frecuentaba mucho ese paraje, haciéndole al labrador mil y una travesuras. Finalmente su mujer expulsó al Diaño, gracias a los poderes de un talismán hecho con un cuerno de macho cabrío relleno de corteza de roble y un trozo del evangelio...

FUE	1/3	Tamaño		10/30 cm
AGI	15/20	Peso		-
HAB	15/20	Apariencia		-
RES	12/15	Armadura Nat.		Carecen
PER	20/25			
COM	0	RR	0%	
CUL	10/15	IRR	150%	

Armas: Carece
Competencias: Discreción, 99%, Esconderse 99%, Esquivar 99%
Hechizos: Parálisis, Mal de Ojo, Corrosión del Metal, Metamorfosis
Poderes especiales: Carecen

Encanto

Tanto los necios como los sabios tienen por cierto que hay tesoros en Galicia. Lo que los primeros sí saben y los otros no, es que no todos los tesoros son iguales. Pues algunos de ellos tienen conciencia, y poderes que utilizan para no ser encontrados, ya que saben que si alguien los gasta perderán su identidad, se dividirán en mil pequeñas conciencias , y finalmente olvidarán que pueden pensar. Algunos llaman a eso morir.
Su origen es un misterio. Hay quien habla de tesoros acumulados por poderosos brujos de la antigüedad, que se empaparon de la energía mágica de sus dueños. Otros cuentan que se trata de restos de un gran tesoro, procedente de Roma, que un mago encantó para robarlo. Una parte de esa inmensa fortuna desobedeció al mago, refugiándose en Galicia, donde se dividió en tesoros más pequeños para ocultarse mejor. Por último, hay quien afirma con mucha energía que los trajeron los Ananos, cuando llegaron a la península con los bárbaros.
Sea como fuere se trata de tesoros formados por metales y piedras preciosas (joyas, monedas, objetos de lujo) antiquísimos, que tienen la facultad de pensar. Para no ser descubiertos y gastados usan su poder para hechizar a un guardián. Al conjunto del guardián y del tesoro mágico es lo que en Galicia recibe el nombre de *Encanto*.
El guardián elegido por el tesoro puede ser un Anano, una Serpe o un/a Mouro/a (las más de las veces). También puede ser animales domésticos, como gallinas (con el pico de oro), becerros o asnos. Es más raro que se trate de espíritus de difuntos, de fadas o de seres humanos normales. Dicho guardián, sea el que sea, a veces muere si roban el tesoro. Pero las más de las veces, simplemente queda libre. En muchas leyendas el guardián ha de proteger el tesoro hasta que no sea desencantado. Por ello son numerosos los relatos de buscadores de tesoros a los que los propios guardianes han dado pistas (directas o indirectas) sobre cómo robar los tesoros o desencantarlos. A veces es necesario pasar una prueba de valor. Otras elegir correctamente entre varias opciones (y a veces la solución no es ninguna de ellas). La cosa tiene su miga, pues en demasiadas ocasiones el guardián, deseoso de quedar libre, castiga el error del buscador de tesoros con la muerte.

Un mozo se acercó una vez a la Moura de largos cabellos que allí había y ésta le preguntó:
- ¡A qué vienes!
- Vengo a verte
- Si sólo vienes a verme, vete; si vienes a desencantarme, vas a sufrir.
- ¡Puedo yo desencantar a una muchacha tan hermosa!
- Si, pero vas a sufrir. Yo me meteré en la piedra y luego saldré con forma de Serpe, me enroscaré a ti y te pondré un clavel en la boca...
Pero el rapaz, que sintió miedo al oír estas palabras, no quiso escuchar más, y salió corriendo... ¡Quién sabe si salvó la vida!
...
En el castro de Mourelos se cuenta que yendo un día un vecino de Portotide a cortar leña, le salió al paso un enorme ternero con los ojos rojos como brasas, que con voz profunda le dijo:
- ¡ O me salvas o te mato!
El hombre, muy asustado, no se le ocurrió otra cosa que darle un hachazo al animal en plena cabeza, que mató al monstruo en el acto. Para su sorpresa se convirtió al punto en una bella dama, pues eso y no otra cosa era lo que tenía que hacer para desencantarla. Agradecida, ella le mostró donde estaba escondido el tesoro, y con el tiempo se casó con él...
...
En Viveiro, en la Moureira, hubo una Fada que a veces se mostraba entre unas rocas y a quien pasaba le decía:
- ¡Cuéntame una mentira que he de contarte otra más grande!
Y siempre ganaba la Fada. Si perdía, tenía que dejar abiertas las puertas de su casa, que era toda de oro, y quedaría libre de guardar ese tesoro. Pero tendría que irse del país, y nunca volver...

Para más historias sobre tesoros (e ideas para aventuras) (*ver el apartado correspondiente en el capítulo Leyendas de Galicia*). Sobre los tesoros según la creencia popular, (*ver Tradiciones y magia popular*).

Características del tesoro

RR: 0%
IRR: 150%



Competencias: Varían según la personalidad de uno u otro tesoro, pero pueden conocer a cualquier porcentaje cualquier competencia de Comunicación o de Cultura.
Hechizos: Pueden conocer cualquier tipo de hechizo
Poderes especiales: Hechizar a un Guardián: Todo ser que vea un tesoro y no pase una tirada de RR (con un malus de –20%) quedará en el acto hechizado por el tesoro, no pudiendo alejarse de él a más de 50 m., ni tocarlo. Un tesoro solamente puede hechizar a un único guardián cada vez. El Guardián, por su parte, deberá atacar o asustar a todo aquél que vea o toque el tesoro. En el caso de criaturas sin poderes mágicos (animales, personas normales) el tesoro podrá lanzar hechizos a través de ellos.
Un Guardián no necesita comer, beber o dormir mientras esté hechizado por un tesoro. De no tratarse de una criatura mágica, con el tiempo, su cuerpo sufre pequeñas transformaciones: en el caso de los animales, a las gallinas se les pone el pico de oro, a los caballos, terneros o asnos las pezuñas. En el caso de las personas, el pelo se les vuelve dorado, así como los ojos, y se les vuelven de oro las uñas de manos y pies. En contrapartida, es muy fácil que los hombres encantados por un tesoro acaben volviéndose locos de soledad y desesperación.
Como ya se ha dicho, un Guardián siempre sabe cómo ser desencantado. En ocasiones (pocas) eso significa su muerte. Las más de las veces, simplemente su liberación.
Comunicarse: Un tesoro ve a través de los ojos de su Guardián, oye a través de sus oídos y puede comunicarse con él dándole órdenes mentales. Para hablar con otros que no sean su Guardián éstos han de *fallar* una tirada de RR. Entonces oirán la voz del Tesoro, *que siempre habla al revés* (por ejemplo, en lugar de decir *¡Marchaos!* Dirá *¡Soahcram!*)
Adoptar forma: En caso de gran peligro, un tesoro mágico realmente grande (formado por varios centenares de monedas de oro) puede amalgamarse (juntando las monedas y piezas pequeñas) creando una forma humanoide con dos piernas, un número variable de brazos y sin cabeza, capaz de defenderse por sí mismo o de huir por su propio pie (nunca mejor dicho). Las características de cada una de estas "formas" varían mucho según la personalidad y el tamaño de cada tesoro, y las siguientes están puestas simplemente a modo de ejemplo:

FUE	Var.	Tamaño	Var.
AGI	5/20	Peso	100/250 Kg
HAB	5/20	Apariencia	-
RES	Var.	Armadura Nat.	Carecen
PER	10/20		
COM	1/5	RR 0%	
CUL	15/25	IRR 150%	

Armas: Puños 40% (1D6+ bonus según fuerza). Puede realizar tantos ataques como brazos haya creado.
Un tesoro nunca esquivará ni parará los ataques.
Hechizos: Bajo aspecto humanoide no puede lanzar hechizos (está demasiado ocupado intentando mantener esa forma)
Notas:
Fuerza y Resistencia:
Dependen directamente del tamaño del tesoro:
Menos de 500 monedas:
Imposible adoptar forma (demasiado pequeño)
Entre 500 y 1000 monedas:
Fuerza 10, Resistencia 15 (bonus al daño -) Brazos: 2
Entre 1000 y 3000 m.:
Fuerza 20, Resistencia 25 (bonus al daño +1D6) Brazos: 4
Entre 3000 y 5000 m.:
Fuerza 30, Resistencia 35 (bonus al daño +3D6) Brazos: 6
Más de 5000 m.:
Fuerza 40, Resistencia 45 (bonus al daño +5D6) Brazos: 8

Cada vez que un tesoro con forma humanoide pierde puntos de Resistencia, un chorro de joyas y monedas sale de su "herida", y la criatura ruge lamentándose. Si llega a 0 puntos de Res, se desmorona nuevamente en un montón informe, ganando 1 punto de Res cada asalto de combate hasta que se alza de nuevo. La única manera de destruirlo definitivamente es arrojarse sobre el montón y esparcir las monedas en todas direcciones, separando físicamente el tesoro y haciéndole perder su identidad.

Pelo con pelo
Panza con panza
E o pelado no medio

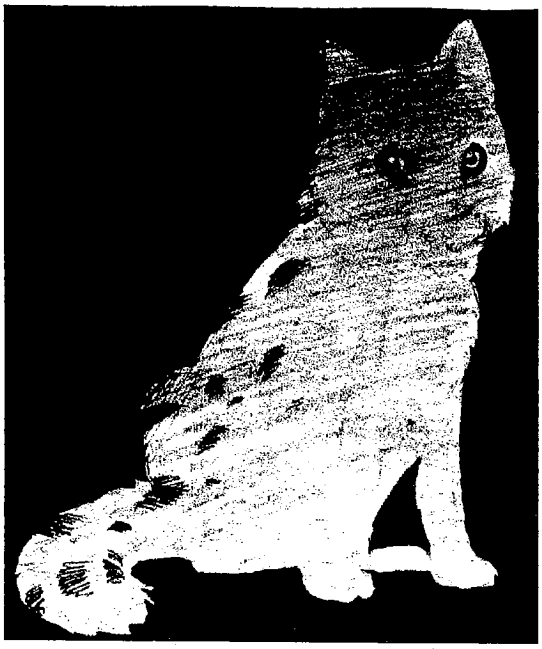
Estadea

Ánima de un difunto que ha dejado asuntos pendientes en la tierra (sean una promesa, una venganza o simplemente para avisar de algo importante a los suyos). Entonces ronda de noche por los caminos, en especial por las encrucijadas que no estén santificadas con un cruceiro. Si se tropieza con alguien, se le aparece de repente, iluminándose espectralmente el rostro con una luz blanquecina que le sale de los dedos. Su víctima ha de hacer en el acto una tirada de RR (con un malus de –50 debido a la alta Irracionalidad del ser). Si no se pasa, la víctima se asusta, lanzando una exclamación, y la Estadea aprovecha ese momento para colarse por su boca abierta y poseerlo. La víctima pierde el control de su cuerpo, aunque podrá recordar en el futuro algo de lo que hizo, como si de un sueño se tratase. Una Estadea no puede herir directamente el cuerpo que posee (aunque puede empujarle a cometer actos suicidas, como arrojarse por un barranco o similar). La posesión del cuerpo termina siempre con la primera luz del amanecer, o en su defecto con el canto del gallo.
En caso de que la Estadea se aparezca ante un grupo, aquel que falle la tirada de RR con mayor diferencia será el único en ser poseído (aunque a la criatura la verán todos). Sería interesante que las tiradas fueran ocultas, para que los jugadores no supieran si la Estadea ha poseído a uno de los suyos o no. Si la criatura es astuta, y ve al grupo demasiado poderoso, puede simular el comportamiento normal de su víctima, esperando su momento para llevar a cabo sus planes. En ese caso, el DJ puede optar por no decirle al jugador que su PJ está poseído, esperando a que el grupo duerma (y él esté de guardia, por ejemplo) para actuar...

RR:	0%
IRR:	150%

Armadura. natural: Como otras ánimas, solamente le afecta el hechizo de Exorcismo
Armas: Variable
Competencias: Variable
Hechizos: Variable
Poderes especiales: Además de su particular forma de poseer los cuerpos, la Estadea tiene el poder de interactuar con la mente de su víctima. Es decir, que además de las competencias propias que la Estadea conociera en vida, puede utilizar todas las del cuerpo que está utilizando, así como sus conocimientos y recuerdos...





Loberno

Fruto de la relación entre un lobo y una zorra. Es muy frecuente en Castelo, aunque también puede encontrarse en otros lugares. El loberno tiene el aspecto de un lobo pequeño, con la piel rojiza y moteada. Es sordo, pero compensa ese defecto con sus agudos ojos, que poseen además una serie de poderes mágicos: Causa terror, es capaz de fascinar con su mirada y ve a través de las paredes. En ocasiones saquea los gallineros, pero suele preferir desenterrar los cadáveres de los cementerios para devorarlos a su placer.

FUE	10/12	Tamaño		90 cm
AGI	15/20	Peso		-
HAB	-	Apariencia		-
RES	10/12	Armadura Nat.		Pelo (1 pto)
PER	25/30			
COM	-	RR	0%	
CUL	-	IRR	135%	

Armas: Mordisco 60% (1D6+1D4).
Mirada 45% (especial)
Competencias: Discreción 90%, Esconderse 80%, Otear 95%, Rastrear 65%
Poderes especiales: Los ojos del Loberno son tan agudos que ven a muchísima distancia, e incluso son capaces de ver a través de las paredes. Además tienen otras propiedades mágicas, que el Loberno puede utilizar en caso de combate *en lugar* de atacar con sus colmillos. Si pasa la tirada, es decir, si su mirada se cruza con la de su víctima (solamente puede hacerlo con una por vez) puede elegir entre uno de los siguientes poderes:
Pánico. La víctima tiene que tirar por su RR con un malus de –25%. Si no lo pasa sale huyendo, presa de pánico, durante 1D6 turnos. Pasado ese tiempo tiene derecho a una nueva tirada de RR. Si la falla seguirá corriendo, de pasarla puede volver. Caso de ser atacada tiene sus competencias de combate reducidas a la mitad.
Fascinación. La víctima puede tirar igualmente por su RR, con un malus de –50%. Caso de fallar quedará quieta, como ida o dormida, durante 1D10 turnos. Si es atacada o alguien la sacude violentamente reacciona, como si despertara de un sueño. No sirve de nada gritarle.

Lobisome

Aparte de lo descrito en el manual, un *Lobishome,* (que la grafía cambia) puede llegar a serlo debido a la maldición de alguien de su familia, normalmente su padre, tal y como señalan muchas leyendas:
Cuentan por Ourense que una muchacha, no se sabe si por las Meigas o por otras malas fadas, fue maldita con la maldición del Lobishome. Otros dicen que no, que al ser gran comilona de carne su padre la increpó diciéndole "así te vayas al monte a comer carne con los lobos". Y que fueron palabras malditas, pues lo que se dijo, se hizo.
Sea como fuere, la muchacha, como Lobishome, rondaba por los montes del Cebreiro y de las Canellas de Agras de Tosende (Ourense), y se hizo capitana de lobos, que la seguían en manada, y bajo su liderazgo atacaban al ganado y a los viajeros que encontraban en el camino, y en ocasiones hasta llegaron a asaltar los caseríos solitarios o mal comunicados.
Dicen que la desencantó un fraile. Otros dicen que la mató un caballero. Otros, que un molinero, que la sorprendió acechando en su molino. Y hay quien asegura que aún está en Cebreiro, con sus lobos, y dicen haber visto la luz de la hoguera que hace para calentarse las noches frías de invierno, cuando se sienta pensativa frente al fuego... con todos sus lobos alrededor.
En caso de sufrir la conversión por este motivo (y no por la maldición directa de un siervo del mal) la víctima puede recuperar su condición humana si el que lanzó la maldición va en su busca y logra herirle sin matarle:
Había en los Ancares lucenses un padre que maldecía a su hijo, pues éste estaba más preocupado en ir detrás de las mozas en las fiestas que en hacer sus obligaciones en la hacienda. Finalmente el padre le dijo: "Como vas tras las mozas quéra Deus que andes tras las lobas". Aquél mismo día el mozo desapareció, convirtiéndose en lobo. El padre, asustado por lo que había hecho, pidió ayuda a una bruxa muy sabia, que le dijo que debía dar caza a su propio hijo, y herirlo pero no matarlo. El padre así lo hizo, preparó un cebo y el lobo acudió, y el hombre, lanzándose contra él, le clavó la punta del cuchillo, mientras el lobo laceraba y mordía. La herida del lobo se agrandó poco a poco, y debajo de la piel del lobo salió el mozo, que al librarse de la piel se libró de la maldición
Hay lobishomes con apariencia de hombres normales durante el día, pero que se transforman en lobos gigantes al llegar la noche. Algunos conocen su condición, otros no. Muchos lobishomes tienen la facultad de poder convertirse en lobo. Al igual que en el hechizo de Metamorfosis, la transformación dura 1 minuto (5 asaltos de combate) y es muy dolorosa. La transformación puede ser involuntaria si el Lobisome saca un crítico en la tabla de crisis de locura. Consultar las características del Lobisome en la *Pág. 155 del manual.*
Características como lobo:

FUE	30/35	Tamaño		1'40
AGI	35/40	Peso		-
HAB	35/40	Apariencia		-
RES	30/35	Armadura Nat.		1 (pelo)
PER	30/35			
COM	-	RR	10/20%	
CUL	-	IRR	80/90%	

Armas: Mordisco 65% (1D3+3D6)
Competencias: Buscar 90%, Correr 120%, Discreción 85%, Esquivar 95%, Rastrear 150%, Saltar 80%
Poderes especiales: -





El Lobo de Santiago

Cuentan en los albergues del Camino que un anciano peregrino de pelo ya cano, no se sabe de qué nación, conoció en una posada a un desconocido, que dijo ser también peregrino compostelano, el cual le propuso viajar juntos, ya que mejor se defienden dos que no un solo viajero solitario, pues sabido es que infestan el Camino bandidos sin escrúpulo ni credo, que no vacilan en atacar a los peregrinos, pese a que estén bajo la protección del Santo. El peregrino estuvo de acuerdo, y al amanecer ambos se pusieron en marcha. Su nuevo amigo decía conocer bien la comarca, y lo desvió hacia lo que según él era "una ruta segura". El desventurado peregrino no sabía que en realidad viajaba en compañía de uno de los ladrones que tanto temía. Y así sucedió que su acompañante lo llevó a un bosque espeso, donde esperaban sus cómplices, y allí le atacaron. En vano el pobre peregrino invocó la protección del Santo Apóstol. Fue apaleado y acuchillado, y tras despojarle de sus pertenencias lo arrojaron moribundo por un barranco.

Pero el peregrino, aunque muy malherido, no murió, y cayó en un delirio en el que no paraba de rezar y pedir la protección del Santo y de los ángeles. Pasó el día y cayó la noche, y solamente los aullidos de los lobos respondían a las débiles oraciones del peregrino. A punto de morir, se plantó ante él un lobo gigantesco. Fuera por el delirio de la muerte o por milagro divino, el peregrino creyó ver una luz en los ojos del lobo que tan fijo lo miraba. Y sabiendo que finalmente sus oraciones habían sido escuchadas, pidió a la aparición protección ante Dios, pues gran pecador como era, no se sentía preparado para afrontar el Juicio. Alargó la mano, rozó apenas la cabeza del lobo... y murió, al fin. O quizá no.

Cuentan que los arcángeles Gabriel y Samael oyeron sus oraciones. El ladrón de almas rompió las normas una vez más, y el Veneno de Dios le dio poder sobre sus enemigos...

Aquella noche la banda de ladrones que habían asesinado al peregrino estaba oculta en una cabaña de pastores. De pronto los perros de las cercanías se pusieron todos a aullar, y así estuvieron largo rato. De pronto callaron de repente, y en su lugar empezaron a oírse aullidos de lobos, cada vez más fuertes y cercanos. Los bandidos, presas del pánico, intentaron huir, pero fueron todos despedazados por una manada de lobos, comandada por un gigantesco lobo de pelo blanco... blanco como el cano cabello del peregrino asesinado.

Y termina la leyenda afirmando que ese lobo blanco gigante, llamado por todos el lobo de Santiago, es el alma del peregrino, que no habiendo podido llegar hasta Santiago no ha redimido sus pecados, y que se está ganando el perdón protegiendo a los peregrinos de los bandidos que infestan el Camino, y también a las gentes de corazón puro de las intrigas del mal.

Para las características del lobo de Santiago *(ver pág. 145 del manual)*

Lobo da xente

Aparentemente son personas normales, hombres o mujeres. Pero en realidad son criaturas mágicas, que para sobrevivir necesitan alimentarse solamente de carne humana. No pueden tomar ningún otro tipo de alimento.

Siempre andan en grupos reducidos, normalmente de tres, uno o dos hombres con una o dos mujeres, nunca tres hombres o tres mujeres. Si se mata a uno de los suyos, los otros no cejarán hasta matar al "asesino" y a toda su familia.

Dos formas de distinguirlos son que los perros les temen, que son muy peludos y cejijuntos y que suelen tener los rasgos de la cara bestiales, que recuerdan los de los lobos.

FUE	20/25	Tamaño	1'80
AGI	15/20	Peso	75 Kg
HAB	15/20	Apariencia	3 (Repugnante)
RES	20/25	Armadura Nat.	1 (pelo)
PER	20/25		
COM	5	RR 0%-	
CUL	10/15	IRR 110%	

Armas: Pueden manejar cualquier arma y armadura humanas.
Competencias: Correr 90%, Escuchar 60%, Rastrear 75%
Poderes especiales:
Como criaturas mágicas que son, no necesitan componentes para realizar sus hechizos. Sin embargo, tienen una dificultad natural para la magia: No pueden aprender hechizos superiores a nivel 3, y tienen un malus añadido de +25% a la hora de lanzarlos. Además, en caso de furia o en combate están demasiado ofuscados para concentrarse en hacer magia.



Tanto fixo meu pai coa aguillada dos bois Que pariu miña nai nove meses despois



Lobushome

Persona que, debido a una maldición, se transforma en el primer animal cuyo rastro encuentre. Si se trata de un animal pacífico, será muy tímido y arisco, si es un depredador (como por ejemplo, un lobo o un oso) será muy agresivo. Sin embargo, los días en los que pase una tirada de RR logrará recordar que es, o fue, un ser humano. Esta tirada ha de hacerse cada amanecer, y fallarla es peligroso: Supone la pérdida de 1D6 puntos de RR. Y cuando se pierda más de la mitad de la RR original... el Lobushome olvidará todo recuerdo de que antaño fuera un hombre.
Un Lobushome puede recuperar su forma humana si recorre durante la noche siete ciudades amuralladas. También puede liberarse del maleficio si alguien lo encuentra en una encrucijada de caminos entre las doce y las dos de la madrugada y le hace una herida en el costado izquierdo.
Las características del Lobushome varían según el tipo de animal en el que se transforme (desde un simple ratón de campo hasta un caballo). Consultar las características de animales no mágicos *(Ver pág. 122 del manual).*

Nota: Un hombre o mujer que hayan sido Lobushome transmitirán la maldición a sus hijos, aunque hayan sido curados de ella. Sus efectos no se cumplirán hasta el día de su 20 cumpleaños, por lo que es interesante que los hijos de los Lobushomes hagan antes de esa fecha el peregrinaje por las siete ciudades amuralladas... si saben cual va a ser su destino, claro.

Apertas e bicos
Non fan os meniños
Pero tocan as bésperas



Lumia

Esta criatura es el fruto de la relación entre Mouros y humanos. Aparentan ser mujeres bellísimas, y al igual que las mouras encantadas se las puede encontrar en castros, mamoas o cuevas, peinando sus largos cabellos. Dicen estar encantadas, y excitan la avaricia del que se acerque a ellas describiéndole la riqueza del tesoro que guarda, cuando no despierta su lujuria prometiéndole intensos placeres si la libera. Sin embargo, a diferencia de las mouras encantadas, todo ello es solamente un engaño para atraer a los incautos. Pues las Lumias son en realidad grandes serpientes con cabeza de mujer, que con su poder de disimular su apariencia devoran a los que confiadamente se les acercan.

FUE	20/25	Tamaño		Entre 2 y 4 m
AGI	5/10	Peso		-
HAB	-	Apariencia		-
RES	25/30	Armadura Nat.		1 (escamas)
PER	10/15			
COM	15/20	RR	0%	
CUL	10/15	IRR	125%	

Armas: Envolver con los anillos de su cuerpo, 60% Si su víctima no consigue liberarse *(usando las reglas de Inmovilizar de la Pág. 65 del manual)* sufre 2D6 puntos de daño por asalto, ignorando la armadura a no ser que sea armadura de placas.
Competencias: Discreción 45%, Elocuencia 75%, Seducción 85%
Poderes especiales: Cambiar el aspecto: Una Lumia tendrá el aspecto de una mujer bellísima (Aspecto 29) a no ser que sea herida, ataque o duerma. También es posible verla bajo su verdadero aspecto si se saca un crítico en una tirada de RR. Un PJ observador, no obstante, puede fijarse en que la Lumia no cogerá jamás ningún objeto que se le dé (ya que carece de brazos) y los que se ven son solamente una ilusión)

Mexar sen cagar un peido
É como gaita sen
tamborileiro

Mabula

Esta criatura mágica mora sobre todo en los bosques gallegos, aunque también puede encontrarse, con otros nombres, por todo el norte Cantábrico. Adopta la apariencia de una vieja repugnante de día, mientras que por la noche es una bellísima doncella. Si un hombre o mujer la sorprende bañándose por la noche y se casan antes de tres días, será feliz toda la vida. ¡Pero cuidado! Si la Mabula se ve descubierta maldecirá al hombre, convirtiéndole en un animal del bosque, y a la mujer, la transformará en una Mabula como ella.

Las Mabulas pueden ser desencantadas si alguien las quiere bajo su aspecto más repugnante. En ese caso, se quedan hermosas para siempre.

Cuenta la leyenda que un buen rey, de caza en el bosque, se separó de sus compañeros, perdiéndose en lo más profundo de la espesura. Cayó la noche, y ya pensaba el rey en dormir al raso cuando atrajo su atención un canto de mujer. Guiado por él llegó hasta una laguna, donde una mujer muy hermosa chapoteaba completamente desnuda a la luz de la luna. El rey se acercó a ella, pero ella, dando un grito, lo hechizó al punto transformándolo en jabalí.

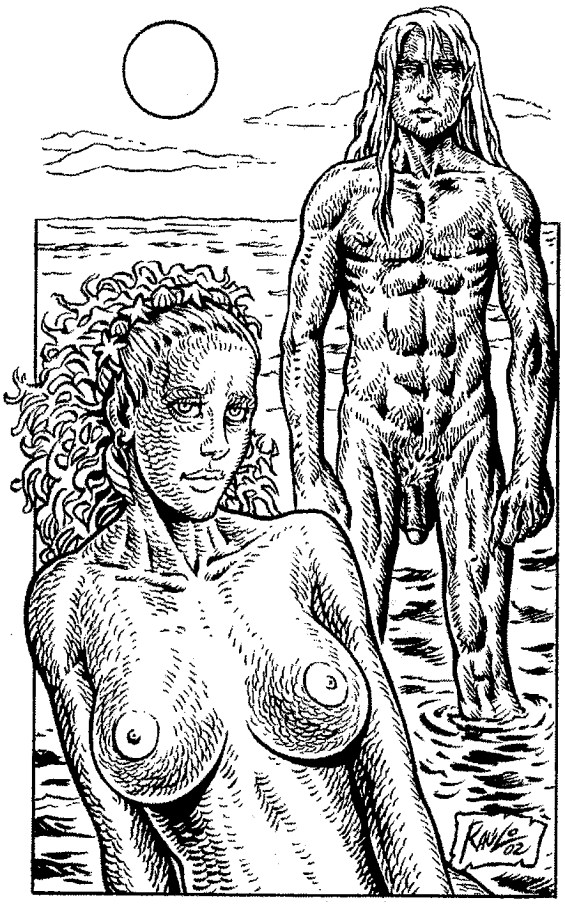
Sus caballeros, preocupados por su desaparición, recurrieron a una vidoreira, que les explicó que el rey había sido hechizado por una criatura muy poderosa que moraba en el bosque. El mejor amigo del rey (y primer caballero del reino) se internó en el bosque en busca de su amigo. Le salió al paso una vieja repugnante, que afirmó saber a qué había venido, y que le dijo que si quería salvar al rey debía acceder a casarse con ella. Por amor a su rey y amigo, el caballero aceptó.

Se celebraron las bodas con gran pompa. La vieja se comportó en todo momento de manera repugnante, hablando soezmente en la iglesia, y más adelante, en el banquete, comiendo a dos carrillos y dejando que los alimentos a medio masticar cayeran de su boca. Sin embargo, el caballero nunca tuvo hacia ella un gesto de rechazo, ni una palabra descortés, quizá por el temor de ser, a su vez, hechizado. Al llegar la noche de bodas, el caballero tuvo la grata sorpresa de encontrarse en el lecho a una hermosa doncella, que le explicó que gracias a su cortesía y paciencia podía elegir: ella podía ser joven y hermosa de día o de noche, según prefiriera, siendo vieja y fea el resto del tiempo. El caballero dudó: ¡debía estar casado con una vieja repugnante de día, y disfrutar de la belleza de la joven por la noche! ¡O presumir de mujer hermosa de día, reservándose su faceta de vejez y fealdad para la intimidad! Finalmente se encogió de hombros y le dijo a la doncella que no le tocaba a él escoger. Que fuera ella en cada momento como mejor quisiera ser. Y entonces la doncella, que era una Mabula, lloró de alegría, pues gracias al buen corazón y a la gentileza del caballero el hechizo se había roto, y ella sería joven y hermosa todo el tiempo...



FUE	5/10	Tamaño	1'65
AGI	10/15	Peso	55 Kg
HAB	15/20	Apariencia	1 (día), 26 (noche)
RES	10/15	Armadura Nat.	Invulnerable a
PER	15/20	daño no mágico	
COM	10/15	RR 0%	
CUL	15/20	IRR 150%	

Armas: Carecen
Competencias: Conocimiento mágico 95%, Conocimiento de plantas 65%, Esconderse 80%, Leyendas 95%
Hechizos: Una Mabula puede conocer cualquier tipo de hechizos hasta nivel 5, siempre que no sean de Invocación.
Poderes especiales: Vieja y fea de día, joven y hermosa de noche.



Mariño/a

Ya escribieron sobre estos seres Antonio de Torquemada y Diego Fernández de Mendoza. Según parece habita cerca de las costas y en las lagunas gallegas una raza de hombres y mujeres mitad humanos y mitad peces, que tienen la facultad de poder vivir y respirar bajo el agua, y es bajo ella donde tienen las ciudades donde habitan. Sin embargo, sea por curiosidad, sea porque antaño residieron en la superficie y sienten añoranza, gustan de subir a la tierra seca, rondando por playas y costas. Los Mariños poseen una gran lujuria, que los lleva a violentar a toda mujer con que tropiecen. Por su parte, las Mariñas son lánguidas y muy hermosas, y muchos son los hombres que rompen con lo más sagrado para cohabitar con ellas. Y hacen mal, pues no son pocas las veces que Mariñas hermosas han atraído a algún pobre enamorado hasta donde le esperaban los machos, o lo ha introducido en el agua para ahogarlo, y poderlo devorar luego a su placer.

Los Mariños tienen el aspecto de hombres y mujeres, grandes y corpulentos ellos, menudas y sensuales ellas. Van siempre desnudos, cubiertos solamente con las brillantes escamas que les sirven de piel. Su cabello, siempre largo, enmarañado y cubierto de algas, es de color verdoso o azul. Nunca dicen una palabra, ni pronuncian sonido alguno, aunque se dice que ellas son capaces de emitir unos cantos bellísimos. Si se logra capturar a uno de estos seres, y se quiere mantenerlo vivo, hay que ofrecerle mil y un cuidados, ya que al secársele la piel coge fiebre, y puede morir. Hay que estar noche y día junto a él, pasándole paños húmedos por el cuerpo, mientras las escamas van cayendo y nace piel rosada, de ser humano. Una vez caídas las escamas, el Mariño vivirá, pero solamente conseguirá un alma (convirtiéndose en ser humano normal) si se le logra hacer hablar *(ver la Leyenda de la Mariña de Lobeira)*.
En la zona del Miño, a los Mariños/as se les llama Xacios/as, y según la tradición sí que pueden hablar. *(ver la Leyenda de la Xacia del Miño)*.
Sobre las ciudades sumergidas donde viven los Mariños, consultar ***Tradiciones y magia popular.***

FUE	15/20	Tamaño	1'75
AGI	20/25	Peso	70 Kg
HAB	10/15	Apariencia	-
RES	15/20	Armadura Nat.	2 (escamas)
PER	15/20		
COM	0	RR 0%	
CUL	10/15	IRR 150%	

Armas: Lanza 50% (2D6+1)
Competencias: Nadar 99%, Correr 15%, Esquivar 60%
Hechizos: Son muy escasos los Mariños que utilizan magia, aunque se sabe que adoran a Silcharde, por lo que forzosamente han de tener tratos con el demonio Bael y con las Ondinas
Poderes especiales: Como ya se ha dicho, los Mariños pueden respirar tanto dentro como fuera del agua.

Muller, ímonos deitar
Que temos que traballar



Meiga bruxa

Según el manual, *(Pág. 159)*, es Meiga aquella mujer fruto de la relación entre una bruja y Agaliaretph. Las cosas se complican cuando, estudiando el imaginario popular gallego, nos encontramos cuatro tipos de meigas: dos benéficas (*manciñeiras* y *vidoreiras*) y dos maléficas (*bruxas* y *xuxonas*). Como criaturas mágicas, estas últimas son las que se citan a continuación. Consultar, de todos modos, el apartado correspondiente en el capítulo ***Tradiciones y Magia popular.***

Cuenta la leyenda que en un pueblo del interior había un mozo enamorado de una moza, que no le hacía precisamente ascos a sus atenciones. Un día, muy misteriosamente, la abuela del muchacho lo llevó aparte y le dijo que dejara a esa chica, pues era mala. Su nieto replicó que estaba enamorado de ella, y que quién era ella para decir eso. Sin decir más, la abuela, que era meiga, le dio de beber un brebaje y le hizo mirar fijamente el fuego del hogar. En él el muchacho vio una reunión de todas las meigas de la comarca, danzando y riendo desnudas, festejando en un aquelarre a su padre Agaliaretph. Horrorizado, el muchacho vio entre las presentes a su amada, que reía y bailaba como la que más. Finalmente apareció el demonio, y todas por turno le contaron los males que habían hecho y los que pensaban hacer. Cuando llegó el turno a la novia del chico, ésta se rió y dijo que un tonto se había enamorado de ella, y que quería casarse, pero que ya se cuidaría ella que no fuera por la iglesia de Dios... sino por la del Diablo.
El muchacho salió del trance horrorizado, y su abuela le puso al cuello un amuleto sagrado, para protegerle de toda brujería y todo mal. Ni que decir tiene que el chico rompió con su novia al día siguiente, sin querer dar explicaciones, ni a ella, ni a la familia, ni a los chismosos del pueblo.
Unas noches más tarde, en la hora oscura que precede al amanecer, el mozo se despertó notando que se ahogaba, que algo le impedía respirar. Se llevó las manos al cuello y notó que una viscosa serpiente intentaba enrollarse en su cuello para asfixiarlo, pero que algo se lo impedía. Sin pensarlo dos veces se arrancó la serpiente del cuello y la tiró por la ventana.
A la mañana siguiente encontraron a su antigua novia, la meiga, muerta al pie de la ventana, en medio de un charco de su propia sangre.
Para las características de la Meiga *(Ver pág. 159 del manual)*.

Cuarta arriba, cuarta abaixo,
Mexamos polo mesmo sitio

Meiga xuxona

Algunas hijas de Agaliaretph no tienen los rasgos monstruosos que marcan a sus hermanas... pero, a cambio, deben alimentarse de sangre humana para sobrevivir. Algunas rondan las ruinas y los castros simulando estar encantadas, como las Lumias *(ver)*. Otras se amanceban con hombres, alimentándose de su sangre hasta consumir a su amante. Las que llegan a ser poderosas y temidas se alimentan de sus esclavos. Por el contrario, las que viven ocultas y perseguidas han de contentarse con atacar a los viajeros solitarios, y, en caso de gran necesidad, se atreven a entrar en las casas de los hombres para chupar la sangre de los niños.

FUE	18/22	Tamaño	1'50
AGI	10/15	Peso	55 Kg
HAB	10/15	Apariencia	-
RES	20/25	Armadura Nat.	Carece
PER	5/10		
COM	10/15	RR 0%	
CUL	15/20	IRR 110%	

Armas: Mordisco 45% (1D4 + 1D8 -por succión de sangre-)
Competencias: Disfrazarse 75%, Elocuencia 80%, Esconderse 75%, Rastrear 60%
Hechizos: Atracción Sexual, Maldición, Frigidez, Discordia, Virilidad, Carisma, Sumisión, Dominación, Invisibilidad.
Poderes especiales: Una meiga xuxona que entre en melé con su víctima y logre morderle no deberá volver a tirar por impactar, lanzando 1D8 cada acción de combate (dos por asalto) por succión de sangre, hasta que su víctima desfallezca.
La Meiga xuxona NO posee el poder de las Meigas normales de invocar a Agaliaretph.



FUE	1	Tamaño	20/25 cm
AGI	15/20	Peso	-
HAB	15/20	Apariencia	-
RES	5	Armadura Nat.	Carecen
PER	20		
COM	10/15	RR 0%	
CUL	15/20	IRR 150%	

Armas: Carece
Competencias: Cantar 65%, Enseñar 75%, Juego 80%, Juegos de Manos 95%, Leyendas 70%
Hechizos:
Un Meniñeiro de Cultura 20 puede conocer hasta cuatro hechizos de primer nivel, siempre que no sean de magia negra.
Poderes especiales: Invisible salvo para los niños de corta edad y ciertos animales (perros, gatos).
Igualmente, su voz solamente puede ser oída por los niños.

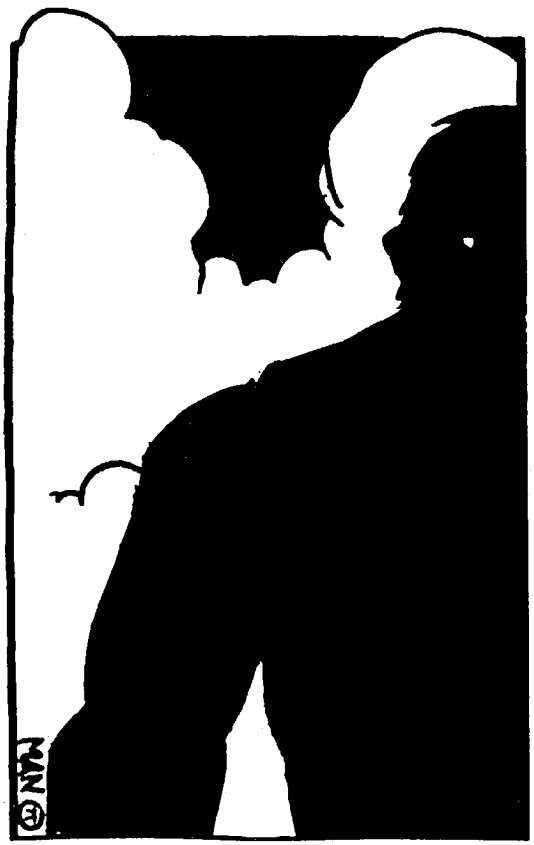
Meniñeiro

Duendecillo doméstico, invisible para los humanos, salvo los niños de corta edad (aproximadamente, hasta los siete años). Mucho menos traviesos y maliciosos que su pariente el Trasno, se muestra muy cariñoso con los niños, convirtiéndose en su secreto compañero de juegos. Se dice que es el Meniñeiro el que se asoma a la cuna y hace reír a los bebés, y cuando el niño puede gatear es este ser el que le enseña escondrijos secretos y juegos. Aunque de naturaleza juguetona e inofensiva, pueden llegar a enfrentarse a aquellos que intenten hacer daño a sus "amiguitos". También se ha dado el caso de Meniñeiros maliciosos que hacían llorar a los niños para fastidiar a los padres, pero esos casos son los menos.



Mouro/a

Según cuenta la tradición, en tiempos pasados las tierras gallegas estuvieron ocupadas por los Mouros, seres mágicos capaces de convertirse en serpientes gigantes en caso de necesidad, quizá emparentados con los Sugaar vascos *(ver suplemento Jentilen Lurra)*. La llegada de los romanos primero y sobre todo del cristianismo después los obligaron a retirarse bajo tierra, a un mundo subterráneo que previsoriamente habían excavado con anterioridad. Se sabe que requieren el servicio de hombres y mujeres para que les proporcionen determinados productos o realicen para ellos ciertos trabajos. Por ello los recompensan con una vida larga, buena salud y abundante riqueza. Pero si cuentan a alguien el origen de su fortuna, o desvelan el más pequeño de los secretos de los Mouros, éstos, al igual que las *Bonas Fadas*, los castigan cruelmente, a menudo con la muerte.
Las entradas al reino subterráneo de los Mouros se encuentran en las viejas ruinas paganas: castros, mamoas, etc, así como ciertas simas y cuevas. A veces las mouras, coquetas y perversas, gustan de dejarse ver en esas "entradas" al anochecer, ya sea para tomar el aire, coser sus complicados bordados a la luz de la luna o simplemente para peinarse lánguidamente su larga cabellera con peines de oro, a la manera de las lamiñak vascas... ¡Cuidado de aquellos galanes que quieran acercarse atraídos por su belleza sobrenatural! Pues es bien seguro que los celosos Mouros andarán cerca...



Muchos Mouros/as son hechizados por tesoros, pasando a convertirse en *Encantos (ver)*.
El fruto de las relaciones entre Mouros y humanos serán siempre *Lumias (ver)*.

Aunque las mouras tienen una talla humana (entre 1'60 y 1'75), los Mouros suelen ser más altos y corpulentos, a menudo casi gigantes, lucen largas barbas y tienen la tez oscura, casi negra. Como a muchas criaturas faéricas del mundo celta, les encanta el color rojo: Los Mouros visten prendas de ese color, las mujeres suelen ser pelirrojas.

Muchos piensan que los Mouros son musulmanes encantados, dejados por los conquistadores sarracenos tras su precipitada huida de Galicia. Alguno de esos hay, pero se trata de hombres y mujeres normales víctimas de un *Encanto (ver)*.
La jefa indiscutible de todos los Mouros es la Reina Lupa, que reside en dos grandes palacios subterráneos, uno en el Pico Sacro y otro en el Monte Pindo, donde fue enterrada *(ver Galiza)*

Características como humano

FUE	25/30	Tamaño		1'70/2 m
AGI	5/10	Peso		75Kg
HAB	15/20	Apariencia		-
RES	25/30	Armadura Nat.		Solamente de tipo 1 o 2, sin casco
PER	10/15			
COM	5/10	RR	0%	
CUL	20/25	IRR	125%	

Armas: Garrote: 55% (3D6)
Honda: 70% (1D4+1D3+1)
Competencias: Astrología 70%, Con. Mágico 75%, Discreción 75%, Elocuencia 65%, Esconderse 80%, Esquivar 40%, Leyendas 60%, Medicina 99%
Hechizos: Un Mouro puede conocer 1D6 de hechizos, siempre que no sean de Invocación.
Poderes especiales: Convertirse en serpiente: En caso de necesidad, un Mouro puede transformarse en serpiente gigante. La transformación, muy rápida, tendrá lugar durante 1 asalto de combate (12 seg.) en el que el Mouro estará indefenso. Sin embargo, para atacarle habrá que pasar previamente una tirada de Racionalidad (para reaccionar ante el suceso). Un Mouro no puede permanecer como serpiente más de doce horas, que se reducen a una si está bajo la luz solar directa. Tabú al metal: Un Mouro no puede tocar ningún metal, excepto el oro. Todos los demás le producen un dolor agudo y paralizante. En términos de juego, cada vez que un Mouro sea herido por armas de metal tiene un 25% de posibilidades (no acumulable) de sufrir una conmoción *(ver en la Pág. 71, del manual, la tabla de Secuelas)*. Por ello temen al hombre y a sus armas de metal, y rehuyen el enfrentamiento directo. Resistencia a las heridas: Un Mouro no se desmaya por sus heridas, manteniéndose en pie hasta que pierda la totalidad de sus puntos de Resistencia negativos.

Características como serpiente gigante:

FUE	20/25	Tamaño		Entre 2 y 4 m
AGI	5/10	Peso		-
HAB	15/20	Apariencia		-
RES	25/30	Armadura Nat.		1 (escamas)
PER	10/15			
COM	-	RR	0%	
CUL	-	IRR	125%	

Armas: Envolver con los anillos de su cuerpo, 60% Si su víctima no consigue liberarse *(usando las reglas de Inmovilizar de la Pág. 65 del manual)* sufre 2D6 puntos de daño por asalto, ignorando la armadura a no ser que sea armadura de placas.
Competencias: Discreción 75%,
Poderes especiales: Como serpiente, el Mouro/a no sufre el tabú al metal *(ver más arriba)*. Desgraciadamente, tampoco conserva su poder de resistencia a las heridas.

Semetei millo miudo
No colo dunha rapaza
Teño de ir polo mundo
Antes de que o millo naza



Orcavella

Según dice Julián Rodríguez en su libro "Silva curiosa" (publicado en 1583) era una mujer bárbara, vieja y muy fea, que llegó a Galicia en tiempos de los mouros. Era capaz de matar con la mirada o con el simple roce de sus manos. Le gustaba la carne humana cruda, en especial si se trataba de niños, y era tan tragona, que dejó Galicia medio despoblada. Tras 176 años de fechorías, cansada de vivir, cavó una tumba y se enterró ella misma junto a un pastor al que tenía hechizado, para así tener un compañero para satisfacer su enorme lascivia por toda la eternidad. Dicen que aún se oyen los gritos del pastor bajo la tierra que tapa el túmulo, que está en el monte Facho, pero que a nadie se le ocurra excavar para liberarle, pues el lugar está protegido por numerosas aspides *(ver áspid en la pág. 132 del manual)*
Según esta leyenda solamente hubo una Orcavella, pero aquí ponemos las características por si el DJ quiere incluir alguna más en sus campañas...

FUE	25	Tamaño		1'45
AGI	5	Peso		40Kg
HAB	10	Apariencia		1 (Horrorosa!)
RES	25	Armadura Nat.		Carecen
PER	10			
COM	5	RR	0%	
CUL	5	IRR	125%	

Armas: Mirada 45%, Pelea 60%
Competencias: Disfraz 65%, Rastrear 40%,
Poderes especiales: Mirada mortal: Al igual que el Basilisco, Orcavella es capaz de hacer daño a distancia solamente con su mirada, causando 2D10 de daño en su víctima. No sirven de nada las protecciones físicas aunque sí las mágicas. "Toque": Si en combate o simplemente charlando Orcavella logra rozar siquiera con sus manos la piel desnuda de su víctima, ésta ha de tirar inmediatamente por RR. (Con un malus de -24% debido a la alta IRR de Orcavella). Si falla la tirada sufrirá en el acto 2D6 de daño, sin que sirvan las protecciones físicas (aunque sí las mágicas).

Orcavella puede decidir, en lugar de causar daño a su víctima, someterla a su voluntad., En ese caso los efectos son los mismos que en el caso del hechizo de Sumisión *(ver pág. 95 del manual)*

Rabishome

Criatura que, al igual que el Lobushome, se trata de un ser humano transformado en animal. En este caso concreto, el Rabishome se transforma en borrico. Es en todo momento consciente de su condición humana, que puede recuperar cuando quien le lanzó el hechizo lo rompe a su voluntad, o si se le realiza el hechizo de "curación del Rabishome". Es fácil reconocer a un rabishome... Ya que puede hablar, habilidad que no suelen tener los borricos normales.
Un Rabishome tendrá las características mentales (Comunicación y Cultura) que tenía como ser humano, así como todas las competencias que deriven de dichas características. Las características y competencias físicas serán las de un borrico

FUE	20/25	Tamaño	-
AGI	5/10	Peso	-
HAB	0	Apariencia	-
RES	25/30	Armadura Nat.	Carecen
PER	5/10		
COM	-	RR -	
CUL	-	IRR	

Armas: Coz 45% (1D8+2D6)
Competencias: -
Poderes especiales:
Puede hablar, y por lo tanto lanzar hechizos con los malus correspondientes a no poder hacer los consabidos pases mágicos.



Fun ó prado segar hérba
E seguei cardos tan solo
Acerqueim 'á unha meniña
E díjome "teño dono"



Santa Compaña

También conocida como Hueste, Xaira, Avexón (la Visión) o simplemente Compaña. Se trata de un grupo de ánimas que avanza en procesión por los caminos. Las pocas veces que se dejan ver adoptan la forma de dos hileras de penitentes, a menudo esqueletos envueltos en sudarios, con la cabeza cubierta y los pies descalzos. Es mucho más común, no obstante, que sean invisibles a los ojos humanos, pudiéndose detectar su presencia solamente por las luces de los cirios que lleva cada ánima. El olor a cera de dichos cirios y un leve viento que muchas veces trae consigo un lamento lúgubre son también indicativos de su paso.
Las ánimas de la Compaña oyen pero no ven, ya que son muertos en un mundo de vivos, así que necesitan alguien que les guíe por los caminos. En ocasiones es una *Estadea* (ver) pero más a menudo se trata de un hombre vivo, portando siempre una cruz, y en algunas comarcas también un caldero. Aquel que se tropiece con la Santa Compaña corre el riesgo de terminar de esa guisa, pues el hechizado seguirá estándolo hasta que otro ocupe su lugar. Para librarse de tal "trabajo" los ancianos recomiendan cerrar los puños, o cruzar los brazos, para resistirse a coger la cruz que se ofrece. También es cosa tenida por muy recomendable dibujar en la tierra un círculo con una cruz en el centro con una rama de olivo, y permanecer dentro mientras cruza la Compaña. Por ello muchos campesinos llevan bastones de madera de olivo... Sea como fuere, realizar cualquiera de estas sencillas protecciones otorga un bonus de +25% a la consabida tirada de RR necesaria para no ser hechizado por la Santa Compaña *(ver más detalles en el manual, Pág. 167)*
Tropezarse con la Santa Compaña siempre es signo de mala suerte, y a veces también un presagio de muerte, pues cuando son visibles las ánimas suelen llevar un ataúd, y tras él camina la imagen del que va a morir. En ése caso se le puede aplazar la muerte si se logra adelantar a la macabra procesión y se avisa a la persona en cuestión de que no abra la puerta de su casa en toda la noche, llame quien llame y vea lo que vea: Si lo hace significará su muerte segura.
Otras veces la santa Compaña no es un presagio de muerte sino un aviso: A veces la imagen que acompaña a los muertos es la de un amigo o familiar que partió a tierras lejanas, y al no poder avisarle, es bien seguro que va a morir.



Serpe xigante

No hay que confundir con las Serpes (o Xerpes), también llamadas cobras o culebras, animales en otros lugares no mágicos pero que los gallegos atribuyen ciertos poderes y propiedades *(ver Tradiciones y Magia popular)*. La Serpe xigante se trata de un monstruo enorme, emparentado con el Herensugue vasco o con los retoños de Ganga Gramma. La mayor de ellas fue ahuyentada de Galicia por los discípulos de Santiago *(ver Reina Lupa en Galiza)*, pero se sabe que hay más, en las profundidades del mundo subterráneo de los Mouros, dispuestas a devorar a los que osen invadir sus dominios. Rehuyen el enfrentamiento directo, prefiriendo reptar por los túneles siguiendo a los intrusos y caer sobre ellos por sorpresa. Por suerte, es muy raro que salgan a la superficie. En la zona de Vigo recibe el nombre de Coca.

FUE	30/35	Tamaño	entre 5 y 10 m
AGI	15/20	Peso	-
HAB	30/35	Apariencia	-
RES	25/30	Armadura Nat.	2 (escamas)
PER	5/10		
COM	-	RR 0%	
CUL	-	IRR 125%	

Armas: Envolver con los anillos del cuerpo, 60% Daño por turno: 3D6
Competencias (en túneles y cuevas): Discreción 60%, Esconderse 75%, Rastrear 50%
Hechizos: carece
Poderes especiales: No tiene malus a pelear en la oscuridad más completa. De hecho, es ciega.

Terras frías no dan pan
As rapazas da Mariña
n-a montaña non sa dan

Soliño

Si de mujeres normales y Mouros nacen Lumias, de Mouros y Meigas nacen Soliños. Son criaturas de apariencia humana, pero perversas, crueles y llenas de odio y rencor hacia los hombres, con los que suelen convivir para mejor hacer el mal. Han heredado la fuerza física de sus padres y la habilidad de sus madres con la magia...
Leyendas aparte, históricamente los Soliños fueron un grupo maldito de la península del Morrazo. Según la tradición, eran los descendientes mestizos de la unión entre piratas berberiscos y adoradoras del diablo. Bien es cierto que los piratas realizaron frecuentes incursiones atlánticas hacia finales del siglo XVI y principios del XVII, llegando a menudo hasta Galicia, matando hombres, raptando niños y violando mujeres, Y bien es cierto que muchas de esas desgraciadas se volvieron más o menos locas con la experiencia, tuvieran hijos fruto de esa violación o no, en especial al verse rechazadas por el resto de la comunidad...
Sea como fuere, hubo una María Soliña que fue quemada por bruja en 1621. Bueno, quemarla la quemaron en efigie, porque tuvo el mal gusto de morir (a sus 70 años) como resultado de las torturas que sufrió durante los interrogatorios a los que la sometió el Santo Oficio. Siempre negó ser bruja, lo cual fue tenido por prueba de que lo era, ya que fue evidente para los señores inquisidores que solamente soportaba la tortura porque el demonio la ayudaba, y que fue éste el que la mató cuando por fin iba a decir la verdad...
Perdonen el O.T. Ya vuelvo...

FUE	20/25	Tamaño	1'75
AGI	10/15	Peso	70 Kg
HAB	10/15	Apariencia	-
RES	20/25	Armadura Nat.	Carecen
PER	15/20		
COM	5/10	RR 0/5%	
CUL	10/15	IRR 95/100%	

Armas: Puede llevar y manejar cualquier tipo de arma o armadura humanas
Competencias: Según su profesión humana
Hechizos: Pueden conocer cualquier tipo de hechizos
Poderes especiales:
Al ser una criatura irracional, no necesita componentes mágicos para lanzar hechizos.
Su perversidad natural le da un bonus de +25% a la hora de lanzar hechizos de magia negra.





Tardo

También llamado Pesadelo, es una criatura humanoide, pequeña y peluda, de dientes afilados, piel verdosa y grandes ojos negros. Viven en madrigueras en las casas de los hombres, como las ratas y ratones, a los que a veces domestican para utilizarlos como bestias de carga. De día se esconde, por la noche sale a alimentarse de la energía vital de los hombres, que roba sentándose sobre el pecho de los durmientes. En un adulto eso se traduce en una noche de pesadillas en la que descansará poco y mal, levantándose baldado por la mañana. Pero a un niño pequeño, las atenciones vampirizantes de un Tardo pueden llegar a matarlo.

Perros y gatos son los grandes enemigos de estos seres, ya que los persiguen sin descanso. Para defenderse, los Tardos suelen llevar consigo diminutas espadas.

Es remedio muy eficaz contra ellos dejar cerca de la cama un puñado de grano, ya que, al igual que su pariente el Trasno, no podrá evitar ponerse a contarlo, estando así ocupado toda la noche, sin molestar a los durmientes.

Como otras criaturas similares, el Tardo huye como la peste del hechizo de "Protección contra Demonios Nocturnos"

FUE	5/7	Tamaño	10/50 cm
AGI	15/20	Peso	-
HAB	15/20	Apariencia	-
RES	10/15	Armadura Nat.	Carecen
PER	20/25		
COM	1	RR 0%	
CUL	10/15	IRR 150%	

Armas: Espada 80% (1 punto de daño, por pinchazo)
Competencias: Discreción, 99%, Ocultar 99%
Hechizos: Carecen
Poderes especiales: Robar la energía vital. En términos de juego, cada noche de "atenciones" de un Tardo supondrá la pérdida de 1 punto de Resistencia, si no se pasa una tirada de RR (con el malus de –50% debido a la Irracionalidad de la criatura)

Trasno

Pequeño ser emparentado con el Duende castellano, el Etxajaun vasco o el Diablot catalán. Burlón y malicioso, gusta de las travesuras propias de los de su "familia", en especial hacer que se pierdan pequeños objetos o desordenar sutilmente las cosas para que cueste encontrar lo que se busca. Se introduce en las casas de noche, por las puertas o ventanas mal cerradas, que para ellos son una invitación a entrar, y si los moradores le gustan o le divierten ya no los abandona en la vida, dedicándose a hacerles sus pequeñas fastadas (o "trasnadas", como las llaman). La mejor protección contra este ser inofensivo, pero molesto es dejarle a mano un cuenco con grano. Pues el duendecillo, limitado como muchos de su especie, no puede resistirse a empezar a contar los granos uno a uno, y al no saber contar más que hasta cien, tendrá que empezar la cuenta una y otra vez, hasta que se aburra o hasta que salga el sol, no pudiendo hacer así ninguna de sus habituales diabluras. Con todo, el Trasno no es perverso, y puede llegar a encariñarse sinceramente con la familia de humanos a los que martiriza, aunque es demasiado frívolo para molestarse en ayudarles en caso de que tengan problemas.



FUE	1/2	Tamaño	5/10 cm
AGI	15/20	Peso	-
HAB	15/20	Apariencia	-
RES	10/12	Armadura Nat.	Carecen
PER	20/25		
COM	1/5	RR 0%	
CUL	10/15	IRR 150%	

Armas: Carece
Competencias: Discreción, 99%, Ocultar 99%
Hechizos: Abrir cerraduras
Poderes especiales: Como muchos otros seres de la familia de los duendes domésticos, los Trasnos pueden hacerse invisibles a voluntad.

Tronante

Llamado así porque provoca los truenos, aunque también es llamado Nubeiro (por su relación con las nubes), Legromante (por ser brujo) o escolar (por ser sabio). Se trata de una criatura pequeña y rechoncha, negruzca, peluda y muy fea, que "hiere las nubes" con unos zuecos de madera y unas tenazas de hierro que siempre lleva consigo. Así provoca el ruido de los truenos, y de paso, también la lluvia, estropeando las cosechas de la buena gente. Al igual que el Renubero de Castilla *(ver suplemento Villa y Corte)* puede caerse de las nubes gracias a los rezos piadosos, pero a diferencia de sus parientes, sabe volver a las nubes: para ello solamente tiene que hacer "*una polvoriña*", juntando polvo del camino y orinando sobre él: se forma así un remolino por el que vuelve al cielo. Por saber este secreto gusta de bajar a veces a la tierra, para satisfacer su lujuria o simplemente para hacer maldades. Para estas "visitas" adopta la apariencia de un hombre bastante alto, pero de repugnante fealdad. En ocasiones los tronantes se asocian con hombres y mujeres malvados, a los que revelan el secreto de hacer la *polvoriña*, para que también puedan subir al suelo y dirigir las nubes.

FUE	10/15	Tamaño	1'20
AGI	5/10	Peso	80 Kg
HAB	10/15	Apariencia	-
RES	10/15	Armadura Nat.	Carecen
PER	15/20		
COM	5/10	RR 0%	
CUL	15/20	IRR 150%	



Armas: Tenazas 40% (1D6+1D4+especial)
Competencias: Alquimia 75%, Conocimiento Mágico 50%, Leyendas 70%
Hechizos: Solamente pueden usar hechizos de Goecia (Magia negra)
Poderes especiales: Tenazas: Las heridas producidas por las tenazas de un tronante solamente sanan si se mojan en agua bendita. Los hechizos de Curación de heridas graves y Bálsamo de curación no sirven frente a ellas. Zuecos: Los zuecos de un tronante tienen el poder de llevar a su portador de un extremo a otro del horizonte de una sola zancada. Es decir, con ellas se puede ir de un solo paso hasta donde alcance la vista. Sin embargo, para realizar este prodigio su portador deberá pasar una tirada de IRR con un malus de –50% (tirada en la que NO puede usarse Suerte). De fallarla, su cuerpo se desgarrará en dos, quedando la mitad donde partió y la otra mitad donde quiso llegar... y con un zueco en cada lugar, por supuesto. Estos zuecos pierden completamente sus poderes si pisan tierra sagrada, o si su portador reza o nombra a Dios, la Virgen o los Santos.

Urco

Criatura con apariencia de perro negro, que vive en el mar, del que sale de noche para rondar las casas de los hombres, y en raras ocasiones destruir sus cosechas. Se le supone cierta relación con los Mariños (*ver*) y hay quien dice que vive con ellos en sus ciudades submarinas.
El Urco tiene la facultad de provocar la ceguera a aquella persona con la que cruce la mirada. Su aullido corta la leche de las vacas y altera a todos los animales en general. Y pese a ser aterrador, es buena cosa oírlo, pues aquél que no oiga el aullido del Urco... morirá en menos de una semana.

FUE	25/30	Tamaño	1'50
AGI	20/25	Peso	-
HAB	20/25	Apariencia	-
RES	10/12	Armadura Nat.	Carecen
PER	10/15		
COM	-	RR 0%	
CUL	-	IRR 150%	

Armas: Mordisco 65% (3D6) Visión 35% (*ver*)
Competencias: Correr 90%, Nadar 100%, Saltar 70%
Poderes especiales: Provocar la ceguera: Si la mirada de un Urco se cruza con la de su víctima, (en términos de juego, si pasa la tirada de "Visión") ésta se volverá ciega en el acto, no recuperando la vista a no ser que se le aplique el hechizo de Curación de enfermedades. La visión del Urco no tiene efecto a través de un espejo, y solamente puede concentrarse y hacerla una vez cada dos asaltos de combate, aunque puede morder normalmente.
Aullido: El aullido del Urco provoca en quien lo escucha los mismos efectos que un hechizo de conmoción *(ver manual, Pág. 86)*: malus del 50% a sus acciones y pérdida de iniciativa. Los efectos del aullido duran 1D6 asaltos. La víctima tiene derecho a una tirada de RR para superar los efectos de este poder, con un malus de –50% debido a la alta Irracionalidad de la criatura. Los aliados de ésta no son afectados por su aullido.

Unos tapones hechos con cera de cirio de iglesia anulan por completo el poder del aullido del Urco (aunque provocan un malus de –10% a las tiradas de Escuchar de quien los lleve).





Xans

Se trata de una comitiva de ánimas, muy parecida a la Santa Compaña, por lo que muchos las confunden. Avanzan en doble fila, en procesión nocturna, siempre por caminos, nunca campo a través, cargando un cadáver amortajado. El cadáver es la imagen de una persona que aún está viva, pero que pronto morirá. Según los espectros estén más apiñados entorno a la caja o más separados, la muerte será antes o después. Solamente los vidoreiros y gentes con una gran sensibilidad a lo sobrenatural (en términos de juego, aquel que tenga 90 o más en IRR, o saque un crítico en la tirada) pueden ver la procesión de los Xans. Los demás, ni verán ni oirán nada... salvo que se trate de su propio aviso de muerte..

Aquellos que tengan la mala suerte de cruzarse con los Xans se verán transportados mágicamente a otro lugar, más o menos cercano, no por malicia por parte de la procesión, sino más que nada para "quitarlos de en medio" y que no molesten. Esta es la explicación que dan los campesinos cuando se desorientan en el bosque y van a parar tres pueblos más allá de su destino. Sin embargo, podrán escapar a su influjo si sacan con éxito una tirada por la mitad de su RR.

A veces los Xans castigan a los que intentan espiarlos. Se cuenta que un hombre que sabía que los Xans pasaban delante de su casa se colocó por la noche mirando por el ojo de la cerradura, para verlos pasar. Uno de ellos le cogió la nariz y la dejó atascada en la cerradura, y así estuvo hasta el alba...

RR: -
IRR: -

Armas: Carecen
Competencias: Carecen
Hechizos: Carecen
Poderes especiales: Aviso de muerte, Teletransporte de los que se cruzan en su camino.

En martes nin te cases nin te embarques
Nin o teu porquiño mates
Nin o teu pan cozas
Nin o túa tea urdas
Nin dos da túa casa te apartes

Xas

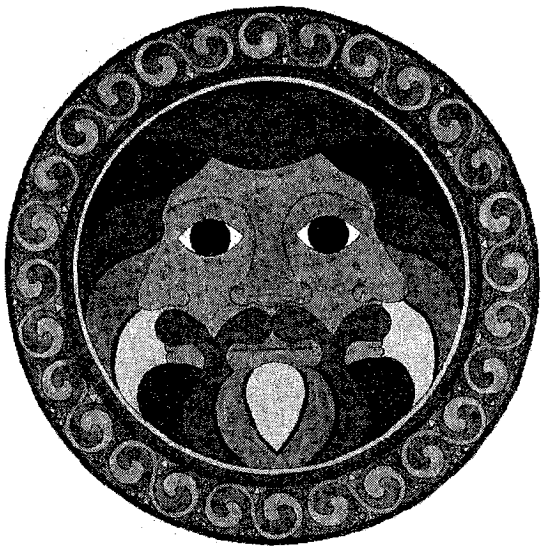
Espíritu burlón que, al igual que los duendes, se divierte incordiando a los humanos. Diabluras propias de este ser son trenzar el rabo a mulas y caballos que estén en un establo, ordeñar vacas y cabras para derramar la leche en el suelo, robar fruta o (más raramente) lanzar piedras contra las casas de los que le caen mal. También gusta de meterse con las mozas guapas, al estilo del Feram catalán, haciéndoles cosquillas o bien, bajo la forma de corriente de aire, metiéndose bajo sus faldas. La sabiduría popular dice de estos seres que no son otra cosa que las ánimas de los juerguistas, que sabedores que en el Cielo (o en el Infierno) se les acabará la diversión, se resisten a abandonar la tierra, siendo perseguidos incansablemente por ángeles o demonios (según corresponda) para meterlos en vereda.
Como toda ánima (ver manual, Pág. 129), el Xas carece de características. Puede ser expulsado con un hechizo de exorcismo, Fun o muiñopor pan
y la única manera de comunicarse con él será mediante una invocación (Pág. 90 del manual).

RR: 0%
IRR: 90%
Armadura Nat.: Invulnerable a todo lo que no sea un hechizo de Exorcismo



Arapaz mentireiro
Non perdoarlle as azoutas

Marido na lareira
Delor na faltriqueira
Que anda baldeira



El poderoso Dios Celta Lugh

Tradiciones y magia popular

Difuntiños de Dios
Vos fostes coma nós
Nos seremos coma vós,
Rogaredes a Dios por nós
E nós rogaremos por vos.

La vieja religión de los celtas

Los dioses

Vaya por delante el aviso de que en la época medieval las creencias de los dioses celtas se habían mezclado tanto con otras que se habían vuelto irreconocibles, cuando no se habían olvidado para siempre. De todos modos, siempre pueden tener utilidad para el DJ, por ejemplo para sacar algún objeto mágico pagano de tiempos pretéritos, o para ilustrar las costumbres religiosas de los Mouros (entendiendo por *mouro* la acepción de personaje sobrenatural, poderoso y pagano).

Según los celtas gallegos, los dioses tenían su morada en el monte Pindo (donde luego el imaginario popular situará el palacio de la reina Lupa). Allá, al final del mundo conocido, iban también las almas de los guerreros muertos en la batalla.

Nombres regionales de los dioses Celtas

Galicia	Irlanda	Galia	Britania
Dana	Dana	Matres	Don
Cada	Dagda	Dis Pater	Dda
Lug	Lugh	Lugos	Lleu
Briga	Brig	Biga-ntia	Briga-ntia
Bel	Beltaine	Bel-enos	Beli
Cernes	Cern-unnos	Cernenos	Cernunus
Baade	Badb	Bodua	¿
Lir	Lir	¿	Llyr
Neme	Nemed	Nemed-tona	¿
Bram	Bran	Breno	Bran
Camelhe	Cumal	Camulus	Camulos
Bua	Bua-nam	Bua-nu	¿

Como se ha dicho anteriormente (*ver Mito e historia de Galiza*), los celtas eran originarios del mar Caspio, y según los historiadores griegos y romanos se fueron desplazando hacia el este siguiendo al sol, al que adoraban como deidad principal. Así llegarían hasta Fisterra, descubriendo que el astro "pasaba las noches" sumergido en el mar. Entonces, según la tradición, levantaron un altar, el "*Ara Solis*" del que se horrorizó Décimo Junio Bruto. El altar se encontraba en Duio (la mítica y pagana ciudad de Duio, presente en el mito Xacobeo y posteriormente destruida por su impiedad). El famoso altar fue destruido, siempre según la tradición, por Santiago en persona, aunque personalmente me inclino más a pensar que fueron los romanos, siempre tan picajosos en lo que se refiere a los cultos de los druidas, los que hicieron el trabajo sucio.

Los celtas distinguían tres grupos de dioses:

▶ Los encargados de vigilar que se cumplieran las leyes que regían el mundo y el universo (tanto entre los vivos como entre los muertos). Se les rendía culto en las cimas de las montañas, en ocasiones con sacrificios humanos.
El más importante era *Lug*, el dios del sol.

▶ El segundo grupo estaba formado por los dioses de la guerra, que concedían protección en la batalla, la victoria sobre los enemigos y, en ocasiones, poderes mágicos para ayudar a vencerlos. Se les sacrificaban caballos y en ocasiones a los prisioneros capturados en la batalla, aunque lo usual, según Estrabón, era que simplemente les cortaran la mano derecha. *Cosus* (o *Coso*) era el principal entre ellos.

▶ En tercer lugar estaban los dioses más "cotidianos": de la fecundidad, protectores, agrícolas... Un ejemplo de ellos sería *Beltaine*, dios de la fertilidad, la cosecha y la recolección.

Un poco aparte de esta división estaban los que los romanos llamaron *lares viales* (dioses de los caminos).
Eran divinidades encargadas de recoger las almas de los muertos y guiarlas hacia las "puertas" del otro mundo (¡un antecedente de la Santa Compaña!). Se les rendía culto en las encrucijadas de los caminos, donde se creía que se agrupaban las almas en espera que pasaran a recogerlas (y donde la tradición popular señala el mayor peligro de apariciones espectrales)
Fechas importantes del calendario religioso celta eran el 1 de Mayo, festividad de Beltaine, (en Galicia es de honda tradición realizar en esa fecha la fiesta de *os Maios*); el 1 de Agosto, dedicado al dios solar Lug (día que la Iglesia católica dedica a San Alfonso *Ligorio*); y el 1 de Noviembre, en el que se celebraba el *Samhain*, considerado el día en el que se superponía el mundo de los vivos con el de los muertos (y que corresponde a Todos los Santos)

Rituales paganos cristianizados

Cristianismo y religión popular anduvieron a la greña hasta finales del siglo VI. Ya lo decía el gallego Martín de Braga en su *De correctione rusticorum* (Sermón contra las supersticiones rurales) en el 572: "*... encender velas junto a las piedras, a los árboles, a las fuentes y en las encrucijadas, ¡qué cosa es sino culto al diablo!...*"
A la tortilla le dio la vuelta el Papá San Gregorio Magno (590 d. de C.), el creador del estado pontificio y el que convirtió el papado en prácticamente lo que es hoy en día

"...suprimirlo todo de una vez en esos espíritus incultos es empresa imposible. Quien quiera llegar hasta la cima debe proceder por grados y no por impulsos. Guardaos, pues, de destruir sus templos; destruid sólo sus ídolos y reemplazadlos por reliquias..." Y es que no en vano "pagano" viene de *pagus* (aldea). Ante un mundo rural aferrado a las viejas tradiciones mágicas, la iglesia no se impuso. Se prostituyó.

Y así, las representaciones a la diosa madre tierra, fuente de vida y fertilidad, (negras, sentadas, coronadas y con un niño sobre sus rodillas) que se colocaban en bosques y en cuevas, pasaron a ser consideradas "vírgenes negras", talladas por San Lucas en persona... Los cultos a los espíritus femeninos de las fuentes, también se englobaron en la tradición mariana. Las fiestas solares de los solsticios, en San Juan y Navidad... Y ya en el caso concreto de Galicia, los altares de fertilidad se convirtieron en *camas do santo*, sobre las que las parejas podían realizar su unión (según la tradición, después de rezar fervorosamente, los días que no tuviesen "R" y siempre en noches de luna creciente). Y los Milladoiros, las agrupaciones de piedras que cada caminante debe aumentar arrojando una más, y que San Martín de Dumio denunció como culto diabólico, pasaron de ser considerados un lastre para los espíritus de los muertos (para evitar que fueran peligrosos para los vivos) a ser tenidos como testimonio del cumplimiento de una promesa o peregrinación (pues se cree que el día del juicio hablarán, dando fe de ello).

Fiestas "paganas"

O Antroito

Así se llama el Carnaval gallego, al parecer derivado del vocablo latino *introitus* (entrada). Como en otros lugares, se celebra antes de la Cuaresma, y es de algún modo la reacción popular a la abstinencia que vendrá a continuación. Se comen determinados platos, a menudo de cerdo: (cacheira –cabeza de cerdo-, lacón, chicarrones, botelo –estómago de cerdo relleno de carne-, chorizos...) y postres: o bolo de antroito –pan sin fermentar-, filloas –bollos de leche, agua y sangre- , etc.

El tiempo de Antroito empieza en Enero, y en él se puede decir (con cierta impunidad, aunque sin pasarse) lo que se piensa de quien sea, y todas las barbaridades están permitidas. A menudo, las víctimas de las mismas eran los pobres viajeros que acertaban a cruzar la región por esas fechas...

Dentro del Antroito se celebran otras fiestas menores: Dos domingos antes del domingo de Carnaval se celebra el *Fareleiro*, en que los jóvenes lanzan *farelo* (restos de cáscara del grano, que se separa en el molino) sobre las chicas. También se lanza hollín o ceniza. También se celebra el día de los compadres y de las comadres. En el primero, los mozos salen a la calle con monigotes que representan mujeres, y van a un lugar determinado a quemarlas: las mujeres se reúnen en cuadrillas para asaltarlos e impedir que quemen el monigote. En el día de las comadres, por supuesto, la situación es a la inversa... Estas fiestas muchas veces terminaban en una celebración más o menos orgiástica, para satisfacción de todos los participantes (y desconcierto de los despistados a los que pillara por en medio)

Las máscaras de Antroito, pese a ser muy interesantes, no son propiamente medievales, así que no las citaremos (lo que no deja de ser una lástima...)

El Antroito termina con la ejecución, quema y entierro del rey de la fiesta, un muñeco que recibe varios nombres según la zona: *entroido, meco, momo...*

Lumieiras do pan

Ceremonia de protección de las cosechas que se realiza el 30 de Abril (noche de Walpurgis) en las comarcas cercanas a Santiago. A altas horas de la noche se van agrupando las gentes en los montes, llevando antorchas, y al primer canto del gallo se dirigen simultáneamente hacia los valles, primero despacio y en silencio, luego más deprisa, hasta que es una auténtica carrera y griterío. Se reúnen en el valle, y luego se dividen, corriendo por entre los sembrados...

Hay otras variantes de esta ceremonia del fuego en otras regiones: recorrer los sembrados sacudiendo haces de paja encendidos, encender hogueras en las fincas, hacer una gran hoguera en un lugar alto...

Os Maios

El uno de mayo es la fiesta de la Primavera, y tiene especial tradición en Pontevedra y Ourense. Se celebra el fin del invierno, y se pide a la madre naturaleza buenas cosechas, así como protección frente a las sequías y las plagas. En los hogares se colocan ramos de *xestas* (retamas), que alejan la desgracia. Se roban (nunca se compran) ramas y mimbres, y se forma con ellos una estructura cónica que se decora con frutas, flores y plantas. El monigote recibe el nombre de Maio. En ocasiones un adulto se coloca dentro del hueco, y lo hace bailar. A su alrededor se canta, se baila, se come y se bebe, y se cantan coplas satíricas.

Corpus (Junio)

Es una celebración que no se instaura en Galicia hasta el siglo XIV (por lo que en la época del juego es una auténtica novedad). En las ciudades tiene gran aceptación porque se convierte en la fiesta de los gremios, que se organizan en cofradías para sacar a las imágenes de los santos en procesión, a menudo sobre una alfombra de flores, que luego eran recogidas cuidadosamente, pues se les atribuyen propiedades benéficas.

San Xoan

Como en muchos sitios, en la noche de San Juan se encienden hogueras, que en Galicia reciben el nombre de *cacharelas*. Se encienden a medianoche, con leña verde, para que su humo ahuyente a las meigas y demás espíritus maléficos. Cuando las llamas están bajas, es costumbre saltar por encima de ellas, siempre que no se salte más de nueve veces y el número de saltos no sea par. Se busca así la protección frente al meigallo. Cuando del fuego solamente quedan brasas, se hace pasar al ganado por encima para protegerlo de las enfermedades.

Tódolos Santos (Todos los santos)

En esta fecha, y para exasperación del clero, las gentes entran a saco en las iglesias, celebrando banquetes funerarios en memoria de sus difuntos... y utilizando el sagrado altar como mesa. Se cree que los muertos participan en estos banquetes. Es corriente hacer un Magosto (comilona de castañas cocidas) en las encrucijadas por estas fechas.

Remedios ancestrales

▶ Para curar el "mal extraño"
Si un niño enferma de un mal que los médicos no conocen, por ser obra de demonios, si se arroja al río por la noche una cestilla con su ropa y una vela encendida, y al arrastrarla las aguas la vela no se apaga, es cosa segura que el niño sanará. Pero si la vela se apaga, morirá.

▶ Para curarse de un "mal aire"
Una persona puede enfermar de un mal inexplicable debido a un miasma cogido en una encrucijada (lugar de reunión de los muertos), cruzando un paraje mágico, teniendo relaciones con una mujer embarazada o con la menstruación o por haberse quedado a solas con un cadáver. Algunos animales, como las perras recién paridas, también pueden contagiar el "mal aire". Los síntomas son una extrema debilidad y molestias físicas, y aunque es molesto, no suele acarrear la muerte. Para curarse de ese mal hay que lavarse bien con agua que haya pasado por siete molinos (de agua, se entiende) o con agua de una fuente santa.

▶ Si se escupe sangre...
... hay que beber orina fresca de recién nacido.

▶ Para curar las enfermedades de la piel
El sarpullido y otras enfermedades se curan simplemente escupiendo el curandero sobre la zona afectada y frotando con las manos. Otras enfermedades más virulentas, como la erisipela, necesitan una mezcla de ajo masticado y saliva.

▶ Para curar "la paletilla"
Con el nombre de paletilla, calleiro o espinilla caída se conoce una dolencia que los médicos insisten en clasificar de imaginaria. Es un dolor provocado por una "dislocación" interna que se cura recitando una oración-conjuro llamada *veliña*:

Cristo nacéu
Cristo morréu
Cristo resucitou
Así como estas tres palabras
son verdades
a espinilla (de fulano)
e a paletilla
se volvan a seu lugar
como as ondas n´en mar,
e as aves a volar,
e o cura a seu altar

▶ Hierba da Cabra (o Cabreira)
También llamada "hierba mágica de San Cipriano", es necesaria para determinados rituales de los que aparecen en el Ciprianillo. Idéntica a las malas hierbas, es imposible de diferenciar a simple vista por el ser humano, que ha de recurrir a la astucia para conseguirla: hay que escamotear unos huevos de golondrina del nido sin que el pájaro lo note, cocerlos y volverlos a dejar en su lugar. El pájaro, desesperado al ver que los polluelos no salen del cascarón, irá a buscar la hierba mágica para cubrirlos con ella y lograr así que revivan. Entonces habrá que coger el nido entero y arrojarlo al río: Se identificará la hierba porque tiene la facultad mágica de ir contra corriente

▶ Hierba "de namorar" o preñadeira
Con ella se hace una poción de sabor agradable. Aquella mujer que la tome se sentirá en el acto atraída sexualmente por el hombre que más cerca tenga, y es cosa casi segura que de esa unión quede embarazada.

Costumbres y Creencias populares

O carreto y la loia

Cuando alguien se construye una casa es costumbre que sus vecinos organicen un "carreto". Se trata de ceder sus carros, sus animales de tiro y a ellos mismos para transportar los materiales de construcción o, si la casa está ya hecha, para hacer la mudanza.

Es costumbre que acabado el trabajo el beneficiado obsequie a los que lo han ayudado con espléndida cena. Tras buen comer y mucho beber, hacia medianoche empiezan a cantar las *loias*. Se trata de una cuarteta, que va dirigida a uno de los presentes. Éste tiene que responder con otra, cuya primera palabra tiene que ser la final de la anterior, o al menos que rime con ella. El segundo puede así responder al primero, o encadenar a un tercero en la competición. El que tarda en contestar o hace un verso mediocre (a juicio de los presentes) pierde la competición, y el vencedor vuelve a empezar, atacándole de nuevo o a otro. En ocasiones (debido al mucho vino bebido) las cosas se salen de madre, y lo que empieza siendo una ayuda entre vecinos acaba provocando peleas y enemistades...

La regueifa

Similar a las loias es la costumbre de la regueifa, que es un roscón dulce de harina y huevos, que se entrega al vencedor de uno de estos "torneos" de coplas, cantadas y en verso, lanzadas con mayor o menor malicia.

Puede hacerse una regueifa en una boda, pero lo normal es organizar cada cierto tiempo regueifas en tiempo de feria, para que puedan lucirse juglares y poetas venidos de todas partes. Los participantes reciben el nombre de "regueiferos". A menudo las regueifas enfrentan dos parejas de contendientes, pues la contienda no termina hasta que una de las dos parejas se queda en blanco: Se ha dado casos de regueifas que han durado varios días, turnándose los miembros de cada equipo para comer y descansar.

El filandón

Mucho menos competitivo es el filandón, reunión nocturna en la que los participantes, al calor de la lumbre, se cuentan unos a otros historias de miedo y misterio. En ocasiones un filandón dura toda la noche, y se hace en una ermita, para entretener al santo, a la manera de promesa para agradecerle éste o aquél favor. No hay que decir que en un filandón no faltan ni la comida ni el vino.

Consejos para buscar tesoros ocultos

Es cosa bien sabida que los albinos ven el oro por la noche, aunque esté cubierto por piel o tela.
Si el tesoro está enterrado, se le puede localizar porque la tierra que está sobre él es pesada y muy dura. Dicen que esto es debido al sudor del oro.
Otra señal que indica la presencia de un tesoro escondido es que por las cercanías siempre abundan las serpientes.
También se puede saber si en la zona hay un tesoro, porque los tesoros enterrados atraen el rayo. Sin embargo, en aquella casa que guarde una parte de un tesoro ya descubierto (aunque sea una simple moneda) nunca caerá el rayo...
También es buena cosa ir limpio, que a los tesoros no les gusta que los descubra un cualquiera, y cavar descalzo y dando la espalda al sol, como hacen los musulmanes cuando rezan.

Presagios del fin del mundo

Como todo el mundo sabe, el fin del mundo llegará cuando dejen de llegar Cucos a Galicia. Aunque otros afirman que eso sucederá cuando la festividad del Corpus Christi coincida con la de San Juan. Antes de eso, en siete años no nacerán niños en todo el territorio gallego, que se verá sacudido por una serie de luchas fraticidas en las que morirán todos los hombres. Tanto es así que al final, en el monte Faro (entre Chantada y Rodeiro) tendrán que enfrentarse dos ejércitos de mujeres.

La ronquera...

... puede ser producida por el lobo, si ve al hombre sin que éste lo advierta.

Sobre las meigas

A veces, Bruxas y Meigas se colocan en las encrucijadas de los caminos, bajo los cruceiros, y ofrecen pan y carne a los viajeros que se cruzan con ellas. No hay que aceptarlo, pues si se come aunque solamente sea un bocado se quedará sujeto para siempre a la voluntad de la meiga.

Peligros de cruzar corrientes de agua

Para cruzar un río llevando leche, hay que poner en ésta unos granos de sal, o se convertirá en sangre.
Una mujer embarazada que cruce un río, abortará.
En cambio, una mujer menstruando que cruce un río, quedará embarazada.

Supersticiones marineras

Para asegurarse buena pesca no es cosa mala arrojar una mujer a las redes nuevas, nada más terminadas de hacer.
También da buen resultado entre los marinos, si no hay pesca, ponerse a hablar de mujeres: cuanto más picantes sean las historias, antes vendrán los peces.

Sobre el pan

Nunca se debe arrojar el pan al suelo, pues trae mala suerte.
Si el pan cae al suelo debe ser recogido y besado, y arrojado al fuego o puesto a un lado para que nadie lo pise.
Si el pan se coloca al revés en la mesa el Diablo puede entrar en la casa.
Si el pan se come mal cocido un "Demo" puede entrar dentro del cuerpo *(ver "Demos metidos no corpo")*
Es buena cosa llevar un trozo de pan encima cuando se va de viaje. Si uno tiene la desgracia de tropezarse con fantasmas de difuntos, y éstos le invitan a un banquete, tendrá que abstenerse de comer todo lo que le den, comiendo en lugar de ello el mendrugo de pan que lleva consigo. En caso contrario tendrá que seguir a los muertos al otro mundo.

La tregua

Como todo el mundo sabe, entre el 1 de Mayo y hasta el 1 de Octubre los humanos y los seres sobrenaturales gallegos (Mouros, Ananos, etc.) no pueden molestarse ni dañarse entre sí. Aquellos que lo hagan se exponen a ser castigados por poderes superiores. Evidentemente, pueden defenderse de aquellos que no acaten esta ley.

Hacedores de magias

Agoreiro

Cuando el sacerdote, en el momento de bautizar al niño/a, se equivoca y en lugar de ungirle con los óleos de los vivos lo hace con los de los muertos (los que se dan en la extrema unción) convierte al bebé en un agoreiro (o agoreira), persona capaz de predecir y ver cuando la muerte ronda a una persona, aunque ambas estén separadas por una gran distancia. Para ello el agoreiro ha de conocer a la persona en cuestión, o al menos estar en contacto con alguien que la conozca.

Arresponsador

Así se conoce aquél capaz de recitar con eficacia el responso, sortilegio-oración que protege al ganado del siempre temido lobo, aunque a veces se utiliza para otros fines, por ejemplo para que las personas que han de emprender un viaje no tengan percances, o para encontrar objetos perdidos. Los arresponsadores suelen ser personas muy ancianas y muy religiosas, casi tenidas por santas... aunque casos se han dado de responsos pronunciados al revés y con malicia, que provocan el efecto contrario al buscado. Y es que, aquel que sabe ahuyentar al lobo ¿no sabrá también invocarlo?

Legromante

También llamado escolar, porque suele ser sabio. Se trata de brujos malvados que han recibido del demonio el poder de guiar las nubes y hacerlas llover a su antojo. Para ello tienen primero que subir a ellas, cosa que hacen con el ritual de la *"polvoriña"* (amontonando un poco de polvo del camino y orinando sobre él, en el remolino que se forma sube el legromante hasta la nube). A veces, la polvoriña se hace en el agujero de un topo, y en ese caso se la llama también *fumeira*. Hay Legromantes conocidos por las gentes, que obligan a sus vecinos a pagarles un tributo a cambio de que sus cosechas no sean dañadas por las tormentas. Se dice que los séptimos hijos varones son Legromantes todos.

Manciñeiro

Curandero, persona que cura ya sea por medios "mágicos" (pociones), religiosos (rezos) o científicos (sangrar, cortar hemorragias, sajar bubas). A menudo realizan una mezcla de los tres. Muchas meigas que rechazan el camino del mal son excelentes Manciñeiras. *(Ver remedios ancestrales)*

Pastequeiro

Milagrero y exorcista salmodiando *"pax tecum"* (de ahí su nombre), cura a enmeigados y hechizados, enfrentando

al "enfermo" a la cruz de Caravaca y salpicándolo de agua bendita. Ni que decir tiene que la Iglesia oficial no ve a este personaje con demasiados buenos ojos, y más de uno ha tenido que rendir cuentas ante las autoridades eclesiásticas, ya que, si tanto poder se tiene sobre los demonios... ¡no se lo habrá dado el mismísimo Diablo!

Tronadores

Muy parecidos a los *Conjuradores* vascos *(ver Jentilen Lurra)* y castellanos, estos individuos afirmaban tener el poder de anular los maleficios de Tronantes *(ver Bestiario)* y Legromantes, ahuyentando cuando no disipando la tormenta; todo ello solamente haciendo sonar las campanas de la iglesia.

Vidoreiro

Hombre o mujer que tiene visiones (más o menos crípticas) de lo que va a suceder en el futuro. También sabe interpretar correctamente los presagios *(ver)*. Tienen la facultad de ver a los Xans *(ver Bestiario)*, lo que les hace predecir con exactitud cuando ha muerto o va a morir alguien. Las vidoreiras también son llamadas "sabias" en según qué sitios. Se dice que tienen esos poderes debido a que han nacido en Viernes Santo o en Nochebuena, es decir, cuando murió o nació Jesús, y por ello son bendecidos.

Meigas y Bruxas

Mientras que la meiga es hija del Diablo, y tiene sus poderes mágicos de manera innata la *bruxa* o feiticeira lo es gracias al estudio de la magia (normalmente aleccionada por la madre, también bruxa) y a realizar ciertos rituales (como rezar el padrenuestro de las brujas, por ejemplo).

Se dice que el poder de una meiga puede transmitirse si se está junto a ella en el momento de su muerte: algunos dicen que basta tenerle cogida la mano, otros que hay que besarle en los labios cuando expira para recibir su último aliento. Sea como fuere, hay mujeres (pues este ritual no pueden hacerlo hombres) que se han convertido en Meigas de este modo. Carecen de la facultad de invocar a Agaliaretph, y no tienen deformidades animales *(ver manual, pág. 159)*, pero a cambio, como seres mágicos que son, pueden prescindir de componentes para sus hechizos. De manera similar, una meiga puede pasarle "*el mal fado*" a una recién nacida si está presente durante el parto y se queda a solas con ella antes de que reciba su primer baño. Pero la niña puede salvarse y volver a ser normal si su madrina, en el bautizo, le pone un nombre bíblico. De ahí procede la costumbre de no enseñar a los niños (y mucho menos a las niñas) hasta después de ser bautizados.

Meigas o Bruxas, sus funciones son similares: son capaces de sanar a los enfermos y de enfermar a los sanos; de dar noticias de los ausentes y de hacer que las vacas dejen de dar leche o las gallinas huevos, de fabricar un mal de amor y lanzar mal de ojo. Pueden transformarse en animales, (posiblemente con el hechizo de Metamorfosis de la *pág. 93 del manual)* siendo los más comunes el moscardón, el gato, la avispa o la araña. Pueden entrar en la iglesia y oír misa, pero no pueden abandonar el templo mientras el misal esté abierto. Dentro del recinto sagrado, por supuesto, no tienen ningún poder. Otra manera de reconocerlas es que les suele gustar mucho el ajo, por lo que el aliento siempre les huele.

Hay que distinguir que no todas las meigas (pese a ser hijas del Diablo) se decantan por el Mal, pues las hay que se limitan a realizar curaciones y exorcismos; ni todas las bruxas se limitan a la magia blanca. Según la Inquisición (por lo menos según las actas del proceso contra María Soliña y las brujas del Morrazo a principios del siglo XVII), las bruxas fabricaban sus pócimas con hierbas recogidas de dieciocho cementerios, mezcladas con dientes de ahorcado y piedras molidas de puentes por donde hubieran pasado obispos... (Según confesión de las desgraciadas a las que torturaron antes de quemarlas). Y es que, para la Iglesia está muy claro: si no curan en nombre de Dios, sin duda lo hacen en nombre del Diablo.

Los "ritos mágicos" de los sacerdotes

En ocasiones, a petición popular, los sacerdotes también realizaban rituales para eliminar la tempestad, en especial en el caso que el temido pedrisco estropeara las cosechas. Para ello el buen sacerdote se colocaba a la intemperie, con un mozo bien plantado a cada lado, para que lo sujetase y no se lo llevase el viento (aunque malas lenguas dicen que era también para que no dejase el rito a medias y se largara, calado hasta los huesos como se ponía el pobre hombre)

Los sacerdotes también bendicen el agua de determinadas fuentes, normalmente en días de fiesta o de romería. Esta agua, considerada bendita, se usa para realizar un sortilegio de protección: Tras la Pascua de Resurrección se recorren las fincas salpicando los lindes del terreno con una rama de olivo mojada en esta agua, mientras se recita:

Sapos e ratos
Bruxas e meigas
Fora das miñas terras

Protecciones, maldiciones y otras magias

Amuletos

▶ Los cuernos del cordero, la uña del *raposo* (zorro), unas pocas plumas de ave o la piel de una culebra son eficaces amuletos contra la envidia y el mal de ojo (muchas veces relacionados).

▶ Para proteger la casa contra criaturas molestas (por ejemplo, el Trasno) o contra el mal de ojo nada mejor que colocar en puertas y ventanas romero, trébol, laurel...

▶ Contra la hechicería de Meigas y Bruxas son eficaces el llevar una cruz, medalla o escapulario en el cuello (por defecto, un símbolo de la religión que se profese); llevar en una bolsa una castaña, un diente de ajo, una flor de artemisa, un colmillo de cerdo o los cuernos de una *vacaloura* (insecto de casi ocho centímetros de longitud, de color castaño oscuro, parecido a la cucaracha, volador y con grandes mandíbulas. Su nombre científico es *lucanus cervus*, en castellano se le conoce -y no es broma- como ciervo volante. De nada.)

▶ Plantar ruda en la huerta protege la cosecha y los animales de la granja. Colgar la cornamenta de un carnero de la pared libra la casa de hechicerías.



El Libro de San Cipriano

También llamado "Libro de San Cibrao" o "Cipria-nillo", se trata de un libro de rituales mágicos e invocaciones, que tiene un apartado final con un listado de 174 tesoros encantados (y ocultos) repartidos por toda Galicia, junto con su localización más o menos exacta. Evidentemente, esto lo hizo muy popular en tierras gallegas. Hasta nosotros han llegado restos de ejemplares del siglo XVI, pero todo hace suponer que el texto original es muy anterior. (Si hemos de hacer caso a la tradición, fue entregado a Jonás Sulfurino, monje alemán del monasterio de Broken, por Satanás en persona en el año 1001).

El libro no es útil simplemente para localizar los tesoros: la mayor parte de las veces éstos están fuera del alcance de los seres humanos, y hay que invocar a su guardián y dominarlo para que los traiga, o los ponga al alcance de los hombres. Para ello hay que seguir los rituales descritos en el libro, y si es un sacerdote el que los realiza, mucho mejor, pues se dobla la efectividad de los conjuros (cosa que provocó en su momento bastantes tensiones en la Iglesia, con tanto cura vestido con estola y con el libro demoníaco bajo el brazo, abandonando la parroquia en busca de tesoros...) es importante que el sacerdote no sea asustadizo, ya que el encanto intentará que interrumpa la lectura de las letanías por cualquier método (aunque no puede utilizar la violencia física si se han realizado previamente los rituales de protección correctamente). Caso de que el cura interrumpa la lectura, tanto él como sus acompañantes quedarán hechizados para siempre. Los sacerdotes nunca pueden ir solos a la caza de tesoros, ya que si rozan aunque solamente sea una moneda antes de que esté totalmente desencantada y fuera de la guarida, el tesoro entero se perderá para siempre.

Libro de Ler e Desler

Libro de invocaciones que solamente es efectivo cuando lo lee un sacerdote. Sirve para desconjurar Tronantes, Meigas y Tesoros. Cuando se lee, se abren las puertas de la cueva donde está el Tesoro y cuando se deslee (es decir, cuando se lee la invocación al revés) éstas se cierran. Cuando se usa para desconjurar Tronantes el sacerdote sube milagrosamente hasta la nube mientras va leyendo. Allá arriba parlamenta con la criatura, acordando el sitio donde va a mandar el granizo. Luego el cura deslee para bajar hasta el suelo. Por lo que respecta al conjuro de las Meigas, hay que tener cuidado, pues si se lee al revés (pensando que así serán expulsadas)... se llena la casa de ellas. Nótese que funciona solamente con las Meigas, es decir, con las hijas del Diablo, no con las Bruxas. Cuando se quema un libro de Ler e Desler salen del fuego luces de colores.

Para librarse de los duendes nocturnos

Especialmente útil frente a Tardos y Trasnos, hay que dejar en una mesa cercana a la cama un puñado de centeno, mijo, maíz o alpiste. El ser nocturno se entretendrá contando los granos, sin molestar a los durmientes.

Para salvarse del rayo

Los Ananos llevan en sus gorras una piedrecilla mágica que aleja el rayo, por lo que es muy buscada (y solicitada) por los que tienen tratos con esos seres.

Para proteger la casa de los incendios

Cada siete años, según un cálculo que ya se ha olvidado, a las doce en punto de la noche de San Juan todas las fuentes gallegas vierten durante unos segundos agua del sagrado río Jordán. Es agua de la que se usó en el bautismo de Jesucristo, y ha de ser recogida en un recipiente nuevo, jamás usado. Derramadas unas gotas formando una cruz a los pies del amo de la casa protegerán a ésta del fuego durante todo un año.

"O lume novo"

El día de Nochebuena se ha de barrer bien la laeira (hogar) y encender un tronco nuevo, de madera de roble. En algunas zonas mantenían este fuego encendido hasta la Epifanía, conservando el tizón todo el año, pues protege contra los rayos. En otros lugares se apaga por la noche, guardándose para ser encendido en caso de emergencia, pues es amuleto infalible frente a todo tipo de desgracia.

Para anular el maleficio del sapo

Bruxas y Meigas pueden lanzar un mal de ojo al ganado dejando un sapo en el establo. En ese caso, el maleficio puede conjurarse si el dueño de la casa orina sobre el sapo y seguidamente arrojarlo vivo al fuego.

Para cerrarle el paso a seres maléficos

En Ancares y en otros lugares se colocan cruces en los árboles que bordean las aldeas, para protegerlas de los Trasnos y otros seres malignos.

"Demos metidos no corpo" y el meigallo

Numerosos son los males que en Galicia se achacan a la posesión del cuerpo por un ente determinado. En ocasiones se trata de diablos o de espíritus de difuntos, pero las más de las veces se trata de seres de menor importancia, minúsculas criaturas amorfas, entre traviesas y maléficas que ocasionan más molestias que otra cosa. El *Tangomango*, por ejemplo, provoca una enfermedad nerviosa muy parecida al llamado "baile de San Vito" (tics nerviosos, muecas o contracciones musculares incontroladas). El *Tangaraño*, por su parte, afecta solamente a los niños, volviéndolos raquíticos y enclenques, pues se alimenta de su energía vital. Contra el tangaraño las madres cuelgan del cuello de sus hijos un amuleto formado por la piel de una cobra, rellena con escapularios de santos y ojos de sapo.

Similar es el caso del *Meigallo*, nombre que podría traducirse como enfermedad mágica, ya que engloba a toda molestia causada tanto por la hechicería como por el mal de ojo, la envidia, la posesión o la maldición. Para sanar a un enfermo de estos males es cosa tenida por buena rociar con abundante sal toda su habitación, la cama y al enfermo mismo. En el caso concreto de la *Cimbra* (dolor

de cabeza producido por un mal de ojo) lo mejor es recitar ante el enfermo una oración, teniendo en alto una cruz de Caravaca

Las romerías diabólicas

De todos modos, estos males pueden curarse realizando lo que Atienza llama una "*peregrinación diabólica*", a alguno de los muchos santuarios con justa fama de curar estas dolencias del cuerpo y del alma. Dichos santuarios (la mayoría, aún hoy en uso) son:

Nosa Señora do Corpiño. Lalín (Pontevedra)
Nosa Señora das Ermidas. O Bolo (Orense)
San Campio de Figueiró. Tomiño (Pontevedra)
San Campio de Entines. Outes (La Coruña)
San Pedro Mártir (Santiago de Compostela)
Santa Justa de Moraña. (Pontevedra)
Santa Eufemia de Arteixo (La Coruña)
Santa Comba de Bertola (Pontevedra)
San Cibrián de Tomeza (Pontevedra)

La primera de la lista es sin duda la más famosa, y la más espectacular: la víspera y el día de San Juan, los familiares y amigos de las personas poseídas, endemoniadas o con enfermedades mentales las llevan, aún hoy, al Santuario. Se producen escenas de histeria colectiva: gentes que gritan, que se revuelcan por el suelo, que al entrar en el templo vomitan, o que se les cambia la voz. Son numerosas las curaciones, como atestiguan los exvotos y las fotos que cuelgan en las paredes

Presagios

Son buenos augurios (*bos agoiros*) pisar estiércol, oír cantar a los mirlos en ayunas, soñar con agua clara y soñar con serpientes (es señal de dinero).

Por el contrario, anuncia desgracia y mala suerte que las cosas se caigan repetidamente, beber con una luz encendida en la mano, soñar con agua turbia, trabajar el primer día del año, matar un gato negro, tocar gatos acabados de nacer (contagian la tiña), toser una sola vez o tres veces seguidas (señal de que se está poseído por un demonio o similar). Son días de mala suerte los martes y los viernes, y cuando menos se haga esos días, mejor. Y sobre todo ¡que a nadie se le ocurra cortarse las uñas esos días! Es el peor de los augurios.

En una tierra como Galicia, no podía faltar una buena colección de presagios que anuncian la muerte (propia o ajena): Sentir que alguien llama tres veces a la puerta, no habiendo nadie en el umbral cuando se abre, es señal que ha llamado A Morte. Que se abra sola la puerta de casa (entra A Morte). Soñar el entierro propio o el de un conocido. Que se posen grupos de Urracas o de Cuervos sobre el tejado de una casa (uno de sus moradores morirá pronto). Que un perro negro de tres vueltas alrededor de la casa. Oír llorar a un conocido... sin que tal persona llore realmente. Que un muerto se quede con un ojo abierto dentro de la casa (se llevará a la familia consigo).

Para crear Diablillos

Se buscará un huevo de gallina negra, que haya sido montada por un gallo también negro. El ejecutante hará un agujerito en la cáscara con un alfiler, con el que seguidamente se pinchará el dedo, dejando que su sangre entre en el agujero, que tapará a continuación con un poco de cera. El huevo se coloca bajo la axila del brazo izquierdo, y así, con el calor humano, va creciendo el Diablillo, que es alimentado periódicamente con sangre (por el mismo procedimiento) hasta que rompe el huevo.

Para convertirse en bruja

Se dice que una mujer que quiera ser bruja ha de tenderse en una noche sin luna en mitad de un camino real, y esperar a que un caballo o un carro le pase por encima. Si no invoca a Jesús ni a los santos cuando esté a punto de ser atropellada, y tiene suficiente fe (pongamos que, en términos de juego, tiene que sacar un crítico en IRR) el Demonio en persona la salva de morir y se convierte en su maestro (enseñándole, por supuesto, solamente magia negra)

Para causar la desgracia de un hombre infiel

Una mujer engañada puede vengarse arrojando sal ante la puerta del hombre, y orinando a continuación sobre ella. Es cosa segura que el hombre tendrá una desgracia.

Para hacer mal al prójimo

Se hará en la casa una vela de sebo, y dentro de ella se pondrán uñas o cabellos de la persona a la que se quiera perjudicar. Se encenderá en la iglesia cuando el cura no esté oficiando misa, y la salud de la víctima se consumirá al mismo tiempo que se derrita la vela.

Otra manera de hacer lo mismo es recoger aceite de siete lámparas en siete iglesias diferentes, y ofrecérselo al párroco para que use ése aceite en la lámpara parroquial. La salud del vecino "se secará" conforme se consuma el aceite.

La magia de los animales

Según la tradición gallega, ciertos animales tienen determinadas propiedades mágicas, normalmente relacionadas con buenos o malos presagios

La gallina

No es buen presagio que una gallina haga el canto del gallo, ya que significa la muerte de un miembro de la familia. Para que no ocurra esa desgracia se lleva la gallina a la cocina y allí se pasa por debajo de un banco al mismo tiempo que se dice: "*sea por vida, sea por morte, cámbiese a sorte e por ti viña a morte*". Finalizado el conjuro se la echa fuera de la casa por la ventana (que ya debe estar abierta de antemano, o si no todo el ritual no sirve para nada). Parecido ritual se realiza en Euskadi, con la diferencia de que allí se mata directamente al pobre animal *(ver Creencias populares en Jentilen Lurra)*

El gallo

Anuncia el paso de brujas y meigas por las cercanías del gallinero con un fino silbido que pone alerta a las gallinas (y de paso a sus dueños, permitiendo realizar conjuros de protección). Cuando canta al atardecer puede indicar lluvia y cambio de tiempo en general.

O carrizo

Este pequeño pájaro suele ser portador de buenos o malos presagios, según si cuando canta mira hacia el lado derecho (buen presagio) o el lado izquierdo (mal presagio). También se usa para conjurar el mal de ojo que haya afectado al ganado y las gallinas. Para ello ha de cogerse el carrizo vivo, y hacer con él la señal de la cruz sobre los animales. Después, se suelta para que vuelva a su nido, aunque no es raro que el pobre animal muera en el proceso envenenado por las malas energías que ha de exorcizar.

El cuco

Trae buena suerte oír el primer canto del cuco del año (entre marzo y abril) con algunas monedas de plata encima, pues eso significa que el dinero no ha de faltar en todo el año. Las mozuelas solteras lo interrogan a propósito de cuándo se casarán, a lo que el pájaro responde cantando tantas veces como años les faltan para desposarse. También indica el tiempo que va a hacer: bueno si canta seguido, lluvia si canta con voz gangosa.

Pega (Urraca)

Si en el momento de partir de viaje se cruza una bandada de urracas volando a la derecha, es señal de buen viaje. Pero si se cruza volando hacia la izquierda, significa que habrá retrasos, si no cosas peores. El presagio también sirve para indicar buena o mala fortuna.

Anduriña (Golondrina)

Trae buena suerte tener un nido de golondrinas en casa, por lo que no se destruyen si se encuentran. Se tiene por pájaro benefactor porque según la tradición trató de arrancar las espinas de la corona de Jesucristo, manchándose el pecho de rojo, mancha que desde entonces llevan todos estos pájaros.

El lagarto

Es enemigo de las mujeres (hasta el punto que cuando éstas tienen el período intenta introducirse en su sexo para morderlas) pero por el contrario es amigo de los hombres, intentando despertarlos cuando se duermen en el campo y se acercan las serpientes. Ver un lagarto de dos colas es un poderoso presagio de buena suerte. Además, si se le consigue atrapar vivo y se mete en una caja con harina de centeno muy cernida, el lagarto escribe unos signos que si se descifraran indicarían cómo hacer una gran fortuna. (Aunque la traducción es difícil, no se sabe que nadie lo haya conseguido jamás).

Las moscas

Son mal presagio, pues son amigas de las brujas y el Diablo. En algunos sitios se piensa que son brujas metamorfoseadas, que se introducen en la casa para hacer daño. Aunque en otros se dice que simplemente anuncian que llega una visita.

El alacrán

También relacionado con Bruxas y Meigas, pues según la creencia popular su veneno está presente en muchas de sus pócimas. También se cree que su picadura es mortal de necesidad (cosa que no es cierta)

La serpe (serpiente)

Al contrario que los lagartos, son enemigas de los hombres, a los que intentan atacar cuando duermen, introduciéndose en su oreja o su boca abierta. Les encanta la leche, y entran en los establos para mamar de las ubres de las vacas. A éstas les produce tal placer que muchas veces ya no quieren dar más leche. Dicen que nacen de los pelos de mujer que caen al agua. La serpiente está escondida desde octubre hasta finales de abril, ya sea en pozos húmedos o debajo de las piedras, y es muy raro ver ninguna. Para sobrevivir se alimenta de tierra. Y es que las serpientes gallegas son inmortales: cuando son viejas les nacen alas, y se van volando con ellas hasta el mar, desapareciendo para siempre...

El Lobo

El *oubeo* (aullido) del lobo es capaz de provocar el terror más inexplicable en la persona más templada. Además, si se le encuentra hay que evitar mirarlo a los ojos, pues puede hechizar a su víctima, dejándola atontada y como hipnotizada. Por el contrario, la luz directa del sol y el fuego le causan miedo, y la música, en especial si es de gaita, lo amansa. Si se le hiere y no se le mata a la primera, es mejor echar a correr o apresurarse en rematar el trabajo: Pues el oubeo de un lobo herido atrae a los de su especie, que atacan rabiosamente para vengarle.
Al igual que la serpiente, el lobo come tierra en determinados días de la semana, durante los que no es peligroso ni para los hombres ni para los animales.

El caballo

Se cree que es un mensajero del otro mundo: Cuando tropieza con una piedra del camino es señal que un alma necesitada nos está pidiendo que recemos por su eterno descanso.
Cuenta la tradición que a veces los espíritus del mar fecundan las yeguas que pacen en la costa: Los potros que nacen de ellas son mucho más rápidos que los normales, pero por desgracia nunca viven más de cuatro años.

El perro

Si se pone a aullar como un lobo es señal de muerte para alguien de la casa.

Conxuro da Queimada

Mouchos, coruxas, sapos e bruxas.
Demos, trasnos e diaños, espíritos das nevadas veigas. Corvos, pintigas e meigas, feitizos das menciñeiras. Pobres cañotas furadas, fogar dos vermes e alimañas. Lume das Santas Compañas, mal de ollo, negros meigallos, cheiro dos mortos, ronos e raios.
Oubeo do can, pregón da morte, fouciño do sátiro e pe do coello. Pecadora lingua da mala muller casada cun home vello.

Averno de Satán e Belcebú, lume dos cadaveres ardentes, corpos mutilados dos indecentes, peidos dos infernales cus, muxido da mar embravescida. Barriga inutil da muller solteira, falar dos gatos que anda a xaneira, guedella porra sa cabra mal parida. Con este fol levantará as chamas deste lume que asemella ao do inferno, e fuxiran as bruxas acabalo das suas escobas, índose bañar na praia das areas gordas.

¡Oide, oide! Os ruxidos que dan as que non poden deixar de queimarse no augardente, quedando asi purificadas.

E cando este brebaxe baise polas nosas gorxas, quedaremos libres dos males da nosa alma e de todo embruxamento.
Forzas do ar, terra, mar e lume, a vos fago esta chamada: si e verdade que tendes máis poder que a humana xente, aquí e agora, facede cos espiritus dos amigos que están fora, participen con nos desta queimada.

Sobre la vida...

Ritos relacionados con la fecundación

El deseo de tener familia es general en Galicia., y de ahí la serie de prácticas realizadas con este fin.

En primer lugar, la visita a determinados santuarios realizada por el matrimonio, tales como S. Andrés de Teixido, la Esclavitud, la Peneda, el Santo Cristo de Ourense, la Virgen de Aguasantas, la Virgen de la Barca, etc. Pero merecen especial mención las prácticas relacionadas con las aguas y con las piedras que se realizan en muchos lugares de Galicia. Entre las aguas con mayor misterio de Galicia se encuentran las de La Lanzada, donde se mezclan creencias muy diversas relacionadas con los muertos, los espíritus y los misterios de la noche de S. Juan. Nos parece que la misma capilla no es más que una cristianización de importantes y persistentes cultos paganos. Para atender muchas preocupaciones se acude a esta playa, siendo la mayor la de conseguir familia. El sistema consiste en acudir a la playa a las doce en punto de la noche o al canto del gallo, y esperar las nueve ondas la noche de San Juan. Parece que en otras noches, relacionadas con el ciclo lunar, se puede conseguir el mismo fin. En días diferentes, y para lo mismo, se acude a la capilla de S. Andrés de Teixido. El misterio de este mar se centra principalmente en la barca de piedra que, según la tradición, trajo al Santo hasta este lugar, además las gentes del sur de la provincia de Pontevedra llamaban a la Vía Láctea "*O camiño de S. Andrés*", asegurando los peregrinos que esta terminaba encima de la ermita del santo.

También se utiliza el baño casero con agua de nueve fuentes recogida la noche de San Juan, antes de salir el sol. Y aún se recomendaba la aplicación de emplastos de barro del río recogido en determinados lugares y con la luz de la luna, aplicados directamente al lado del río, en el mismo lugar donde se recogen. Entre piedras no hay ninguna que tenga tanta importancia como la de la Virgen de la Barca, "*a Pedra Abaladoira*", a la que acuden, en cualquier época del año, con el deseo de que sirviendo de lecho la piedra puede originarse así la vida del ansiado hijo. Era muy conocida la llamada "*Cama do home*", en Santiago de Taboaledo, y hasta la del Coto do Outeiro de Moimenta, en donde la tarde del día primero de noviembre hacían el "*magosto*" los chiquillos.

La de San Guillermo de Finisterre, situada al lado de una ermita. Se dice que era "*como pila o cama de piedra en la que se echaban a dormir marido y mujer que, por estériles, recurrían al santo y a aquella ermita, y allí, delante del santo, engendraban*".

La esterilidad en la mujer se produce si come "*mazáns de arcipreste*".

Al contrario, la ruda era muy estimada, y se daban baños con esta planta (Curioso teniendo en cuenta que por ingestión es abortiva).

Predicciones según el día de nacimiento:

Nacidos en lunes:	Locos
Nacidos en martes:	Desgraciados
Nacidos en miércoles:	Melancólicos
Nacidos en jueves:	Rectos
Nacidos en viernes:	Emprendedores
Nacidos en sábado:	Estudiosos y humildes
Nacidos en domingo:	No hay predicción, pues al ser el día del Señor no se pueden hacer magias.

Creencias sobre el embarazo

Una vez en estado la mujer debe respetar algunas normas muy generales: no fijarse en niños feos, canijos o defectuosos, procurar disimular el embarazo y hasta en lo posible no decir cómo se encuentra, llevar un amuleto contra la envidia. Debe cumplir los antojos de comida, de no ser así "*pode darse de perda*" o también "*escarrila*". En algunos sitios, como en Loimil, creen que el incumplimiento trae consigo que el niño nazca defectuoso.

Debe evitar escenas violentas, incluso no presenciarlas, no llevar susto, no asombrarse viendo el lobo, serpientes, etc. No debe comer liebre, ni trucha, para que el niño no duerma con los ojos abiertos o tenga el labio partido. Si toca algún marisco, raya o pulpo, y lleva la mano directamente a la piel, le saldrán al niño manchas en lugar semejante.

Es malo pasar sobre la cuerda del carro, o adibal, o por debajo del tendal de la ropa, o por debajo de una soga que tenga una vaca atada a la yunta, de hacerlo el niño nace con el cordón en el cuello. También es muy perjudicial oler flores, porque puede nacer el niño dormilón o con manchas.

Es siempre deseo conocer el sexo y para ello se cree que si la embarazada al salir de casa, echa el pie derecho delante, es varón, y si echa el izquierdo hembra, o al contrario. También se calcula al subir las escaleras de la casa y por el lado en que la madre sienta el niño. De igual manera, si sienten la barriga hacia los pies, será hembra, y si la sienten hacia los pies será varón.

La gente cree en las fases lunares y afirma que se adelanta el parto en tres días, aparte la utilizan para prever el sexo: "*Si nace no menguante, o outro que veña, sale igualente, si nace no creciente, sale diferente*".

Prebautizo

Si la mujer corría peligro de abortar, salía de noche (acompañada por un familiar) hacia alguna fuente considerada sagrada. A partir de las doce de la noche tenía que interpelar al primer desconocido que pasara por allí para que hiciera el rito de mojarle el vientre con el agua, mientras decía "*meigas, fora*". Si el niño nacía, el desconocido era el padrino de la criatura.

El parto

Durante mucho tiempo, en la mayor parte de Galicia, se tocaban las campanas a parto cuando se presentaban dificultades a la parturienta, a petición de la familia. El toque consistía en nueve campanadas, repitiendo dos o tres veces conforme se estime necesario.

Se pide ayuda a San Nonato, rezándole y encendiéndole una vela, y si la imagen del santo la tenían en casa podían hacer presión sobre él encendiéndole una vela, atándole una vela al cuello o el cordón del zueco del padre, que no desataban hasta que la mujer "librara".

La petición de ayuda al Cielo tiene una larga serie de santuarios con las vírgenes del Libramiento y de la O. Tiene gran veneración la de la parroquia de Valongo, celebrada el primer domingo de Septiembre, siendo frecuentes las ofrendas de velas, misas, andar de rodillas, etc.

Se cree que el niño nace bajo la influencia de la estrella que esté sobre la casa de la parturienta. Aún se emplea el dicho "*Que o guíe a boa estrella*" o "*Que boa estrella te alumbre*".

Para acelerar el parto se pone a la parturienta una pieza de ropa del marido. Alguna vez se le dan friegas en el estomago con ruda. A veces se le dan cosas que le produzcan náuseas y vómitos (como un caldo hecho con huesos de muertos). Como ayudas mágicas se coloca una llave debajo de la almohada, que en algunos casos es la de la propia casa y la mayoría de las veces la de la Iglesia, no pudiéndolo saber ni la parturienta ni el cura de la parroquia *"o que sirve para abrir portas, debe servir para abrir as portas da vida ó que vai nacer"*. También hay que deshacer todos los nudos que haya en la habitación, o el niño nacerá con el cordón umbilical en torno al cuello.
Las mujeres desean para dar a luz el sábado por ser el día de la Virgen, que es la intercesora de todas las parturientas y la encargada de llevarlas al cielo. La mujer que muere al dar a luz va directamente al cielo.
Para combatir las hemorragias ponían dos sapos vivos en una bolsa y la bolsa atada al cuello, sin que la mujer se enterara de lo que se había colocado. Al nacer el niño se prepara el primer baño y se pone en él una moneda de plata, para prevenirlo de enfermedades; algunos dicen que la moneda podía ser de cobre y otros que debía ser de oro. Igualmente hay que mojar una moneda de oro o plata en vino y dársela a chupar de recién nacido, para que tenga buena fortuna y se haga rico.
En algunas zonas, terminado el parto, la mujer era llevada a otra habitación y su marido se acostaba en la cama, y los presentes le golpeaban para que gritase de dolor: Así, si algún maleficio rondaba por la casa, lo atacaría a él dejando en paz a la madre, mucho más débil tras el parto.

El bautizo y los primeros años

La recién parida debía estar cuarenta días en casa antes de poder salir al exterior, por lo que el niño era llevado a la Iglesia (para ser bautizado) por los padrinos. La madrina no debía estar embarazada, pues se temía que de ser así se perdiera el niño. Al volver de la ceremonia, la madrina entregaba el niño a la madre diciendo:

"Dechésmo mouro;
Devólvocho cristian"

No se podían bautizar dos niños juntos, pues a uno de ellos le caería un maleficio. Y si el sacerdote se equivocaba mientras rezaba el credo, el niño saldría retrasado, o por lo menos con miedo a la oscuridad.
Los hijos ilegítimos recibían nombres raros, pues lo elegía el cura, para que así todos lo reconocieran como hijo del pecado.

Las niñas han de destetarse antes que los niños, pues cuando más tiempo mamen, mayor será luego su apetito sexual y su tendencia a entregarse a los hombres
Durante los cuatro primeros años el niño sale raramente de casa, estando la mayor parte del tiempo junto a la laeira, el fuego del hogar. En ese tiempo no se le cortarán ni el pelo ni las unas de las manos, pues hacer eso lo debilitaría.

... y sobre la Muerte

Las ánimas y el Alén

Cuando muere alguien, hay que abrir puertas y ventanas, y dejar que su alma abandone el mundo de los vivos para entrar en el de los muertos. En Galicia, este *"reino de la muerte"* recibe el nombre genérico de *Alén*. En la tradición cristiana engloba Cielo, Limbo, Purgatorio e Infierno. Al traspasar la frontera de la muerte y entrar en el Alén, el alma se convierte en ánima. No podrá volver al mundo de los vivos si no es por una causa justificada. Los sacerdotes insisten mucho en que solamente las ánimas que estén en el Purgatorio pueden regresar, y aún en contadas ocasiones. El imaginario popular no está en absoluto de acuerdo:
Las almas del Paraíso pueden volver para hacer el bien: dar un consejo o aviso a la familia o los amigos suelen ser los casos más frecuentes. Se reconoce este tipo de almas porque no las ahuyenta el canto del gallo, ni la señal de la cruz.
Al Limbo van las almas de los que murieron sin bautizar (es decir, niños). Se les reserva un sitio en la mesa durante la cena de Nochebuena, y se les ofrece miel y leche. Así, sus espíritus protegen la casa.
El Purgatorio es un lugar de tránsito, así que las ánimas que de él salen son las más frecuentes. Se aparecen por los caminos (sobre todo en las encrucijadas sin cruceros, petos ni milladoiros). A veces son visibles, y van vestidas con las ropas y mortaja con las que fueron enterradas. Otras veces adoptan la forma de animales pequeños (pájaros, lagartos, ratones). Las más veces son invisibles, y dejan sentir su presencia con ruidos y crujidos (dentro de las casas), rumor similar al arrastrar de cadenas y aullidos que los descreídos dicen que provoca el viento. Las más de las veces lo que desean es que sus deudos recen por sus almas, o que realicen para ellos una promesa que dejaron incumplida. Si la tarea se realiza, el ánima se vuelve visible unos momentos, para agradecer a los vivos lo que han hecho por él, antes de convertirse en una luz cegadora y precipitarse hacia el cielo.



Las ánimas que vienen del Infierno reciben el nombre de Ruins, y tal y como se describe en el manual se trata de seres malvados que al haber sido enterrados con un objeto sagrado no entran en el Infierno. Cuando son visibles adoptan figuras terroríficas, esqueletos ardiendo, figuras macabras, etc. La única manera de librarse de ellos es desenterrar el cadáver y quitarles el objeto sagrado en cuestión, aunque corren el peligro de que el Ruin intente aferrarse a quien lo intente para arrastrarlo al Infierno junto con él...
Los que han muerto por muerte repentina o violenta, a veces ignoran que están muertos, y hay que ayudarles a encontrar su camino hacia el más allá. Por el contrario, los que mueren en sábado se salvan todos, ya que la Virgen en persona viene a conducir sus almas hasta el Paraíso.

Los que han burlado a la muerte...

En ocasiones el ánima no se sumerge en el Alén, sino que logra hacer el camino de vuelta y retorna a su cuerpo:

Os mortos vivos

Son gentes que, pese a estar muertas, siguen teniendo el ánima dentro de su cuerpo. Algunos dicen que son gentes tan malvadas que el Infierno no las quiere, pues el demonio teme que usurpen su mandato. Otros afirman que nacieron sin conciencia, y por lo tanto no se les puede juzgar por sus pecados, pues no distinguen el bien y el mal. Sea como fuere, al estar muertos, su cuerpo se va pudriendo, por muchos cuidados y alquimias que se hagan, y al final, cuando ya no tienen cuerpo en el que meterse, se convierten definitivamente en ánimas errantes. Mortos vivos famosos son Roi Díaz de Andrade, señor de Bibres, y Lourenzo Martelo, señor de San Fiz de Bixoi.

Sociedade do Óso

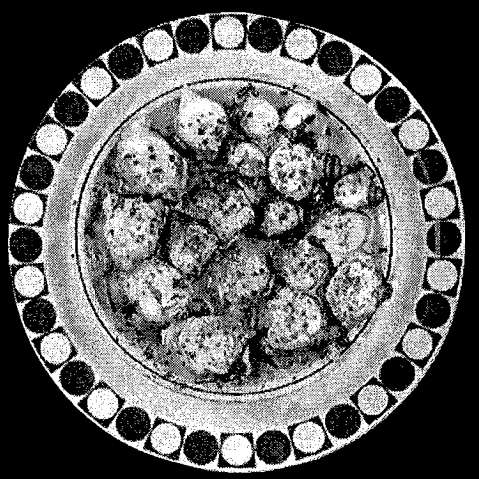
(Sociedad del hueso). Cofradía secreta formada por gentes que por medios mágicos siguen en la tierra después de muertas. Para mantener el ánima atada a su cuerpo y evitar que éste se pudra, han de realizar periódicamente procesiones macabras, a la manera de la Santa Compaña, alumbrándose con huesos de difuntos en lugar de con velas. Para ello han de saquear los cementerios, profanando las tumbas. Caso de no hacer estas procesiones, su cuerpo se pudriría y su ánima desaparecería para siempre del mundo de los vivos. Se supone que estas procesiones forman parte de un ritual más complejo, pero nadie lo sabe a ciencia cierta.
Los miembros de esta sociedad tienen la facultad de saber quién va a morir. Hasta ahora y que se sepa, toda muerte anunciada por ellos se ha cumplido. Por el contrario, si la enfermedad no será mortal suelen advertir al médico: *"Escusa vir, non vai morrer, desta non lle vai"*.
Cuando uno de los que aceptan como socio va a morir, van de noche en procesión con el sacerdote de la sociedad a buscarlo a casa, y le hacen un funeral en la iglesia, para engañar A Morte, pero el cuerpo real del difunto se queda en casa; lo que va es su ánima. Igualmente son las ánimas de los "socios" y no sus cuerpos, los que hacen la procesión. Por ello cuando van en procesión son capaces de atravesar paredes y puertas cerradas. Si alguien ajeno a la sociedad ve como hacen el ritual, le dan una vela, cuando se hace de día, amanece solo en la iglesia con un hueso del difunto en la mano. Según dicen los que los han visto, sus rituales son punto por punto con los de la iglesia católica, pero nocturnos y secretos.
En la víspera de San Juan, en la localidad de "Verín", una mujer que iba al mercado llegó al sitio tan pronto que aún no amaneciera. Tuvo que esperar al pie de las casas, para no molestar. Le extrañó ver la iglesia abierta, y como había gente dentro y afuera hacía frío entró. Enseguida se dio cuenta de que era un funeral. Nada le pareció raro, excepto la hora de celebrarlo. Uno de los que asistían al oficio le dio una vela encendida y sin sospechar nada la cogió. Al acabar la misa la apagó y la metió en la cesta. ¡Júzguese su espanto cuando, ya de día, miró en la cesta y vio que lo que le dieran no era una vela, sino un hueso de muerto!

... y la Muerte misma.

Algunos antropólogos han dicho entre bromas y veras que en el folklore gallego hay tres "dioses" muy diferenciados: *Virxe, Demo e Morte* (La Virgen, el Demonio y la Muerte). Pues la Parca gusta de rondar a los vivos, avisarles de su llegada y venir en persona a buscarlos.
A Morte es masculino, porque en Galicia es un hombre. A veces, la imagen clásica del esqueleto envuelto en un sudario y con una guadaña. Las más, un hombre serio y sombrío... aunque con un extraño sentido del humor, como se verá.

Comer y beber en Galicia

Platos típicos gallegos son: el famoso cocido, plato invernal formado por garbanzos, coles, tocino, jamón, huesos de cerdo, carne de vaca, gallina y chorizo entre otros; Polbo (pulpo), aderezado con pimentón, aceite y sal; Empanada (de mil y un tipos) , y frutos del mar (mejillones, percebes, vieiras).
Sobre la bebida, en las Rías Baixas está el Albariño, vino joven (en la Edad Media) pues lo trajeron los monjes Cluniacenses en el siglo XII; el Ribeiro, citado ya en el Códice Calixtino, los vinos tintos de la Ribeira Sacra *(ver Lugares Benditos)* y el Val de Orras, de mayor graduación. Claro que si se busca algo más fuerte siempre se puede recurrir al aguardiente, el célebre orujo que algunos consideran herencia celta y otros árabe (pues fueron éstos los que trajeron el alambique a la península).



A Morte avisa siempre de su llegada, para dar a los gallegos la oportunidad de arreglar sus asuntos y tener una "buena muerte". De ahí la serenidad de muchos moribundos, que se resignan a esperarla. Los gallegos llama a esta muerte, *"A Morte Branca"* para diferenciarla de *"A morte Moura o Negra"* que es la muerte de verdad, la que se presenta enlutada, a hacer su trabajo. Y nunca hace el viaje en balde...

Cuentan que, en cierta ocasión, un hombre, al que había avisado A Morte Branca que pronto le llegaría la hora, quiso burlar a la muerte escondiéndose en la taberna, pensando que entre tanta gente la muerte no lo encontraría. Llegó su hora, fue a buscarle A Morte Moura y le dijeron que no estaba. A Morte sonrió (cosa rara en él) y dijo *"Pois eu non fago a viaxe en van. De baleiro non me vou, así que voy ata taberna aver se levo algún dalí"* Y, evidentemente, se llevó al que había venido a buscar.

Ritos funerarios

Cuando muere alguien lo primero que se ha de hacer es tapar todos los espejos de la casa, para evitar que el ánima del muerto quede prisionera dentro de uno de ellos. En O Viso (Coruña) se pone sal alrededor del difunto, para que el demonio no venga a llevárselo. En Ferreira de Pantón se dice que a veces se ha oído en el desván ruidos raros cuando ha muerto alguien en la casa: es el Demonio, que lucha con el ánima para llevársela al Infierno.

Se manda aviso a la iglesia para que haga que las campanas repiquen a muerto, y se procede a amortajar el cadáver: Los hombres si es un hombre, las mujeres si es una mujer. Se les coloca una sábana o sudario, y se tapa los agujeros (nariz, orejas, etc.) con pedacitos de tela empapados en orujo.

El muerto se colocaba en el salón principal de la casa, y los amigos se reunían en el velatorio a decirle el último adiós. El velatorio tenía que durar no menos de veinticuatro horas seguidas, y alrededor del difunto se rezaba, pero también se bebía, se comía, se contaban anécdotas, se reía y hasta se jugaba.

Al entierro solía asistir uno o dos miembros de cada casa de la aldea, y los familiares del difunto están obligados, a su vez, a ir a los entierros de la familia que envió un representante. Las mujeres tienen prohibido ir a un entierro (aunque ellas son las encargadas, luego, de mantener limpia la lápida de la tumba y llevar flores frescas), excepto las encargadas de llevar pan y vino, que van delante del cortejo y que reparten la comida y la bebida en las paradas que se vayan haciendo. El pan y vino sobrante se deja encima de la tumba. El primer pedazo de pan que se entregue al terminar el funeral, a la salida de la iglesia, es muy preciado, pues cura la sordomudez en los niños.

Al regreso se organiza un banquete en honor al difunto, y nuevamente se come y se bebe en su memoria, a su salud. Al acabar el banquete se inicia el tiempo de luto, que durará tres años: se cierran las puertas y ventanas de la casa, se reduce al mínimo la relación con los vecinos, se viste de negro riguroso, nadie se lava y los esposos se abstienen de tener relaciones sexuales.

Los niños que nacen muertos, y que no pueden ser enterrados en tierra cristiana por no haber sido bautizados, son enterrados en un rincón del huerto de la casa. La única ceremonia que se les brinda es que el día de la Candelaria sus madres encienden tantas lámparas de aceite como niños ha enterrado.

Noiturnio do adoescente morto

Imos silandeiros orela do vado
pra ver ô adolescente afogado.

Imos silandeiros veiriña do ar,
antes que ise río o leve pro mar.

Súa i-alma choraba, ferida e pequena
embaixo os arumes de pinos e d'herbas.

Agoa despenada baixaba da lúa
cobrindo de lirios a montana núa.

O vento deixaba camelias de soma
na lumieira murcha da súa triste boca.

¡Vinde mozos loiros do monte e do prado
pra ver o adoescente afogado!

¡Vinde xente escura do cume e do val
antes que ise río o leve pro mar!

O leve pro mar de curtiñas brancas
onde van e vên vellos bois de ágoa.

¡Ay, cómo cantaban os albres do Sil
sobre a verde lúa, coma un tamboril!

¡Mozos, imos, vinde, aixiña, chegar
porque xa ise río m'o leva pra o mar!

Danza da lúa en Santiago

¡Fita aquel branco galán,
olla seu transido corpo!

É a lúa que baila
na Quintana dos mortos.

Fita seu corpo transido
negro de somas e lobos.

Nai: a lúa está bailando
na Quintana dos mortos.

¿Quén fire potro de pedra
na mesma porta do sono?

¡É a lúa! ¡É a lúa
na Quintana dos mortos!

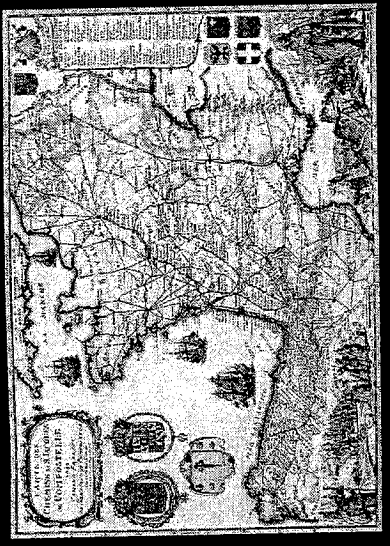
¿Quen fita meus grises vidros
cheos de nubens seus ollos?

¡É a lúa! ¡É a lúa
na Quintana dos mortos!

Déixame morrer no leito
soñando con froles d'ouro.

Nai: a lúa está bailando
na Quintana dos mortos.

© Federico García Lorca, Poemas Gallegos



El Camino, según el Códice Calixtino

Del picajoso Almaric Pycaud ya hemos hablado *(ver El reino de Navarra, en Jentilen Lurra)* pero no nos importa volver a hablar. Es el autor del "Liber Peregrinationis", quinta parte del Códice Calixtino y (posiblemente) la primera guía de viajes del mundo (Se escribió en el siglo XII). Según parece Almaric hizo el peregrinaje junto a su compañera Gilberta Flandrensis, anotando tanto la mejor ruta a seguir como las impresiones del viaje. Mezcla de relato de viaje, libro de consejos morales y guia del peregrino jacobeo, su corta lectura (apenas 22 folios en el códice completo que se guarda en Santiago) es absolutamente deliciosa y muy divertida. Veamos sus consejos, a propósito del camino de Santiago:



El CAMINO DE SANTIAGO



El Camino de Santiago

Con pan e viño
ándase o camiño

Ríos buenos y malos

Hay ríos cuyas aguas son buenas para beber, mientras que otros son insalubres e incluso venenosos. Entre los de "buenas aguas" están el Aragón, que pasa por Somport; la Runa (¡Arga!), que baja desde el Pirineo en dirección a Pamplona; por Estella pasa el Ega; por Logroño el Ebro; por el puente de Itero el Pisuerga; por Carrión el Carrión; por Sahagún el Cea; por Mansilla el Esla; por el puente de Villarente el Porma; por León el Torio y el Benesga; por Ponferrada el Sil; por Cabelos el Cua; por el puente de Villafranca el Burbia; por el valle de Valcarce el Valcarce; por Portomarín el Miño. Por último, los dos ríos que enmarcan la ciudad de Compostela, el Sar y el Sarela, también son buenos para beber.
Por el contrario, son ríos de aguas insanas y aún venenosas todos los ríos entre Estella y Logroño, y los pescados que salgan de sus aguas provocan enfermedades. También hay rios malos en las localidades de Arcos, Torres y Cuevas. Pero el más mortífero de todos es el río Salado, que discurre por la zona oriental de Lorca:
"Camino de Santiago, sentados a su orilla, encontramos a dos navarros afilando los cuchillos con los que solían desollar las caballerías de los peregrinos que bebían de aquel agua y morían. Les preguntamos y nos respondieron mintiendo, que aquel agua era potable, por lo que dimos de beber a nuestros caballos, de los que al punto murieron dos, que los navarros desollaron allí mismo"
Claro que el *"cariño"* de Almaric hacia los navarros no es una novedad *(ver Los Navarros según Almaric Pycaud en Icntilen Lurra)*

Mención aparte merece el Labacolla, sito más o menos a dos millas de Santiago, que aunque bueno para beber, no es muy saludable hacerlo, sobre todo en su parte baja... pues es costumbre, al menos entre los peregrinos franceses, de lavarse la suciedad del cuerpo en sus aguas, para entrar limpios de cuerpo en la ciudad santa, donde purificarían también su alma. (Colla viene de *"colo"*, que en gallego significa regazo. Es decir, que una traducción libre del nombre del río sería "Lava la entrepierna")

Precauciones alimentarias

En el Códice también se nos advierte que los barbos de la península (sobre todo de Galicia) son perjudiciales para la salud, y que pueden llegar a provocar la muerte. Asimismo recomienda abstenerse de comer anguilas y tencas, y las carnes de vaca y de cerdo, pues aunque no hacen daño a los naturales, porducen enfermedades en los extranjeros.

Reliquias de santos

Almaric recomienda visitar diferentes reliquias que jalonan el Camino. Las de la zona peninsular son:
La tumba de Santo Domingo, constructor del tramo de camino comprendido entre Nájera y Redecilla del camino, en la ciudad que lleva su nombre: Santo Domingo de la Calzada. Los mártires Facundo y Primitivo, en Sahagún, cuya basílica se dice que fue construida por el mismísimo Carlomagno.
Por último, en León hay que postrarse ante los restos de San Isidoro.

Etapas del Camino

Almaric propone hacer el viaje, desde los Pirineos hasta Santiago, en 13 etapas:

- ▶ De la Villa de Saint Michel, situada en los Pirineos, en la vertiente de la Gascuña, hasta Viscarret
- ▶ De Viscarret a Pamplona
- ▶ De Pamplona hasta Estella
- ▶ De Estella a Nájera
- ▶ De Nájera a a Burgos
- ▶ De Burgos a Frómista
- ▶ De Frómista a Sahagún
- ▶ De Sahagún a León
- ▶ De León a Rabanal
- ▶ De Rabanal a Villafranca, en la embocadura del valle del río Valcarce, pasado el puerto del monte Irago.
- ▶ De Vilafranca a Triacastela, pasado el puerto del monte Cebreiro
- ▶ De Triacastela a Palas de Rey
- ▶ De Palas de Rey, finalmente, a Santiago.

Sobre el papel está bien, pero miremos un mapa: varias jornadas (de Estella a Nájera, por ejemplo) supera los 60 km, y la jornada de Nájera a Burgos es de ¡85 km! Muy duro, incluso si se hace a caballo. Más racional nos parece el recorrido de otro francés, Nopar, señor de Caumont, que realizó el viaje cómodamente a caballo, en 30 etapas de algo más de 20 km. cada una. Puestos a escoger, mejor nos quedamos con la ordenación que del Camino hizo en su día Juan G. Atienza, que en sus Guías de la España Mágica propone realizar el Camino en siete etapas, solamente cómodas si se dispone de coche, claro...

De Roncesvalles a Pamplona

Fundado por Sancho el fuerte de Navarra, el templo de **Roncesvalles** fue construido por canteros franceses, siguiendo el modelo de Notre Dame de París. Allí se venera una Virgen que según la tradición descubrieron unos pastores siguiendo a un ciervo prodigioso de astas encendidas. Tiene un hospital para peregrinos, gestionado por los monjes del monasterio, y una capilla, la de Sancti Spiritus. Se dice que en este lugar se arrodilló Roldán a punto de morir. Sea como fuere, los pregrinos que han enfermado cruzando los pirineos y mueren en el hospital son enterrados en el osario que hay debajo de la capilla. Cada cierto tiempo, y con gran ceremonia, se abren las losas, para que las almas de los muertos puedan hacer, siguiendo el camino del cielo (la vía láctea) el peregrinaje que no pudieron realizar estando vivos.
Saliendo de Roncesvalles se cruza por **Burgo de Roncesvalles** (hoy Burguete), a paso rápido, pues es tierra de brujería, como atestiguan las numerosas mesas del diablo (dólmenes) que se encuentran por las cercanías, y que los del lugar admiten que son obra de paganos. (En 1525 el inquisidor licenciado Balanza, junto con el verdugo francés Pierres de Urlians, se pasearán por la zona, quemando a no menos de cuarenta brujas de la comarca). Por fin se llega a **Viscarret**, donde hay iglesia dedicada a San Bartolomé y hospital para peregrinos. La ruta prosigue por **Larrasoaña**, población en la que se encuentran dos hospitales, regentados por las cofradías de San Blas y Santiago.

De un andando
E de dous falando

¡Se guarde el peregrino de ir a reposar a cualquier sitio que no sea uno de estos dos piadosos lugares! Y mucho menos acepte la hospitalidad de las gentes del lugar. Pues muchos en Larrasoaña son Agotes *(ver manual, pág. 125 y Jentilen Lurra)*. Finalmente, el Camino conduce al peregrino hasta **Pamplona**, capital de los reyes navarros. *(ver descripción de la ciudad en Jentilen Lurra)*. Es costumbre que el peregrino entre en la catedral por el portal norte. Tras rezar fervorosamente podrá reponer fuerzas, pues en la catedral hay una cocina de peregrinos famosa por proporcionar buena y abundante comida a los que recorren el Camino. Para alojarse, el peregrino ha de ir al hospital de San Miguel, frente a la iglesia Mayor.

De Pamplona a Puente de la Reina

El Camino pasa por la aldea de **Gazolaz**, y cruzando el **alto del perdón**, se entra en una fértil tierra de viñedos, una alegría para la vista por la que habrá que dar gracias a Dios, pues las tierras de los vascos y navarros de los que tan mal hablara Almaric en su códice están quedando atrás. Allí el peregrino encuentra una fuente, llamada fuente Reniega, pues según cuentab la leyenda allí se le apareció el Diablo a un peregrino sediento, ofreciéndole agua a cambio que renegase de su fe. El peregrino, aunque casi moribundo, se negó, y el Diablo, con una maldición, lo abandonó a su suerte. Entonces, como premio a su inquebrantable entereza, fue Santiago en persona el que se le apareció, haciendo brotar la fuente como premio por haber sabido vencer la tentación... Bajando al llano y pasado **Obanos** el piadoso puede desviarse un trecho para honrar la capilla templaria de Eunate *(ver Leyendas)*, que tras la expulsión de los falsos monjes se usa como capilla funeraria, cementerio de los peregrinos muertos en el Camino. Y así el camino lleva a **Puente de la Reina**, población que debe su nombre al puente de peregrinos que cruza el río Arga. Este territorio también fue propiedad templaria, cedida por el buen rey García Ramírez. Ahora son los caballeros San Juanistas los que residen en el convento y cuidan del hospital. Templos impostantes de la población que no pueden hacer sino bien al alma del que en ellos vaya a rezar son la iglesia del crucifijo (también construcción templaria), la iglesia de Santiago (en la que se adora una imagen de Santiago negra, llamada Santiyako Beltza y el templo de San Pedro.
Del puente que da nombre a la ciudad se cuenta la leyenda del pájaro Chori, que no vamos a contar aquí *(ver Lugares benditos en Geografía mágica de Jentilen Lurra)*.

De Puente de la Reina a Logroño

Pasado el puente el camino pasa por los pueblos de **Mañeru** y de **Cirauqui**. Hay en estas tierras una leyenda que cuenta que ambas aldeas decidieron resolver un viejo litigio haciendo que dos ancianas, una de cada localidad, bebiesen cada una un enorme cántaro de vino. La primera que terminara, ganaba el pleito para su pueblo. Los de Mañeru decidieron hacer trampas, y metieron una rata muerta en el cántaro que tenía que beber la de Cirauqui. Ésta, sin embargo, apuró el cántaro antes que su rival, aunque luego confesó que"le había parecido que se le atravesaba una mosca en la garganta". El litigio se celebró en un crucero que se encuentra entre los dos pueblos.
Cruzando el **río Salado** (río de aguas insalubres, si hemos de hacer caso a Pycaud) en dirección a **Urbe** (pueblo hoy abandonado) y **Estella**, población que debe su nombre a una lluvia de estrellas que (de igual modo que en Compostela) señalaban una presencia sagrada, en este caso la de la Virgen de Puy, cuyo santuario se encuentra en una colina cercana a la localidad. Al lado de la iglesia de San Pedro de la Rúa se encuentra otro hospital para peregrinos, en el que se dice que murió en 1270 un obispo de Patrás que realizaba el Camino de incógnito, como un peregrino más. Siguiendo la costumbre fue enterrado con sus pertenencias en el claustro, pero pocas noches después el sacristán descubrió que el lugar donde estaba la tumba se iluminaba. Exhumada la tumba se descubrió la verdadera identidad de su ocupante, así como la reliquia que portaba (el hueso del omoplato de San Andrés). Los prodigios que ha realizado en la ciudad ese santo a través de esa reliquia han motivado que desplazara a San Pedro como patrono de la ciudad.
El siguiente punto del Camino es el **monasterio de Irache**, de la orden benedictina. Se cuenta la leyenda que, siendo hermano portero San Veremundo, escamoteaba cuanta comida podía del refectorio para dársela a los peregrinos hambrientos que ante el monasterio pasaban, en contra de las órdenes expresas de su tío Munio, abad del monasterio y hombre muy tacaño. Un día sorprendieron a Veremundo con el hábito lleno de comida, y al interrogarle qué le abultaba tanto la ropa, solamente se le ocurrió decir que llevaba flores para adornar el altar... Y en efecto, se obró prodigio divino, pues al abrir su ropa cayeron al suelo un enorme montón de rosas... San Veremundo, por supuesto, llegó a ser abad de Irache, además de santo, y desde entonces los peregrinos tienen en el monasterio un buen refugio en caso de necesidad. Al morir los pueblos de Arellano y Villatuerta se disputaron sus reliquias, afirmando ambas ser cuna del santo. Y como no se ponían de acuerdo, acordaron finalmente albergar su cuerpo cinco años cada una, alternativamente, costumbre que se sigue practicando en la actualidad. Tras pasar por los pueblos de **Urbiola** y **los Arcos** se llega a **Sansol**, en cuyas afueras se encuentra la capilla del Santo Sepulcro de Torres del Río. Esta iglesia la llaman "Linterna de los muertos", pues existe la costumbre de encender un fuego en lo alto cuando algún peregrino fallecía en las cercanías o en el hospital benedictino que se encuentra al lado. El peregrino ha de continuar hasta **Bargota**, apresurando el paso, pues está otra vez en tierras de hechicería (de Bargota era el célebre Johannes, el sacerdote-brujo al que perdonó la inquisición a principios del siglo XVI). La siguiente población es Viana, otro pueblo en el que no conviene estar, pese a que se puede pedir socorro, en caso de neecsidad, en el convento de dominicos de San Pedro. Pues en Viana hay una importante colonia judía (en lo que hoy es el barrio de Torreviento) y un aún más importante centro de paganismo: pues sabido es que todas las brujas de la comarca se reunen en aquelarre en las cercanas charcas de Viana (o al menos, eso salió en claro del procso inquisitorial de 1610). Al peregrino solamente le queda bordear el monte Cantabria (en cuya cima, dicen, se encuentran las ruinas de una ciudad maldita) y llegará a la ciudad de **Logroño**, entrando por el llamado "puente de piedra". Junto a él hay un hospital de peregrinos. En esta ciudad se pueden honrar los restos del italiano San Gregorio Ostiense (en el oratorio que lleva su nombre). Fue san Gregorio, según la tradición, maestro de San Domingo, que era un riojano analfabeto, y no fue el menor de los prodigios del italiano el que a los pocos minutos de estar en presencia de Gregorio, Domingo no sólo supiera de letras, sino también de cómo construir los puentes y los tramos de calzada que tan famoso le hicieron entre los peregrinos.

La otra iglesia que conviene visitar es la de San Bartolomé, donde se guardan como reliquias trozos de su piel, pues como todo buen cristiano sabe el suplicio de este santo consistió en ser despellejado vivo...

Normas del Hospital de San Marcos de León (siglo XV)

Tendrá siempre preparadas dicho albergue doce camas, ocho de ellas para hombres y situadas todas en una nave, y cuatro para mujeres en otra habitación. Todas las camas deberían estar provistas de sábanas blancas, almohadas y mantas, pero debido a las escasas rentas y a las deudas contraidas se reduce la habitación (colocación de ropa de cama) a seis camas. El cuidado de los peregrinos queda encomendado a un hospitalero y a una mujer, que se ocuparán de la limpieza y de la provisión de todo lo necesario para los acogidos...

De Logroño a Burgos

Saliendo de Logroño por la puerta del Revellín el Camino prosigue hasta **Navarrete**. En sus afueras hay otro hospital de peregrinos, dirigido por sanjuanistas. Poco más allá está el llamado **Poyo de Roldán**, en el que, según los peregrinos franceses, Roldán se enfrentó en combate singular con un gigante moro llamado Ferragut, invulnerable en todo su cuerpo a excepción del ombligo, que protegía con una gran piedra plana. Se dice que su cuerpo aún está enterrado bajo la colina. En **Tricio** se encuentra la ermita de Los Arcos, donde se venera la imagen de una Virgen traida expresamente pos San Pablo desde Tierra Santa, y entregada a la custodia de un discípulo suyo, de nombre Quiricio. Tiene fama de ser Virgen muy milagrera.

En **Nájera**, una de las metas del Códice Calixtino, hay uno de los mejores hospitales de peregrinos de toda la ruta. Conviene hacer parada aunque solamente sea para honrar la imagen de la Virgen que se guarda en el monasterio de Santa María la Real. La imagen fue encontrada por el mismísimo rey don García III Sánchez cuando cazaba por las cercanías. El rey mandó construir el monasterio, donde están enterrada doña Blanca de Navarra (madre de Alfonso VIII) y un buen número de personajes de la nobleza, en el llamado claustro de los caballeros. Se prosigue camino pasando por delante del convento de monjas de **Cañas**, sujeto a la disciplina del Císter, y se llega hasta **Santo Domingo de la Calzada**, donde reposan los restos del discípulo de San Gregorio Ostiense del que se habló en Logroño. Se celebran fiestas en honor a santo Domingo del 10 al 15 de mayo (aún hoy). La localidad tiene un buen hospital y una iglesia que conviene visitar, no solamente porque es una de las obras de este santo constructor, sino porque ante ella se encuentra la tumba del mismo (que solicitó ser enterrado junto al camino que había ayudado a construir). Se atribuyen a este santo la construcción del camino atravesando el bosque cercano al río Oja, cortando los gruesos árboles con la única ayuda de una hoz (hoz que se guarda como reliquia y que dicen que cura a los enfermos). Luego construyó un puente sobre ese río Oja, ayudado por un grupo de canteros, uno de los cuales murió en un accidente, siendo rsucitado por el santo.

No es cosa poco curiosa que haya en el interior de la iglesia una jaula con un gallo y una gallina, recuerdos de un prodigioso milagro que allí sucedió *(Ver Leyendas)*.
Saliendo de Santo Domingo el peregrino habrá de cruzar por los pueblos de **Corporales**, **Grañón**, **Redecilla del Camino**, **Viloria** (donde nació san Domingo), **Villamayor del Río** y **Belorado**, donde el ya cansado caminante encuentra por fin acomodo en el hospital de Santa María de Belén. El patrono de Belorado es San Vitores, mártir que predicaba incansable la verdadera Fe a los musulmanes, hasta que éstos le cortaron la cabeza. Por prodigio divino, la cabeza siguió hablando, hasta que los asustados infieles cavaron uan profunda fosa y arrojaron en ella el cuerpo y la cabeza parlante del santo.
A la salida del pueblo está la ermita de San Lázaro, y junto a ella un lazareto (hospital de leprosos) que acuden a la ermita solicitando la intercesión del santo para curarse de su horrorosa enfermedad. El Camino continúa por **Tosantos**, donde hay un santuario a la Virgen de la Peña, y conduce a **Villafranca de Montes de Oca**, sede obispal, donde el peregrino podrá descansar en el buen hospital de peregrinos de San Antonio Abad, para luego, con fuerzas renovadas, cruzar los Montes de la Oca por el **puerto de la Pedraja**. Cuidado, pues es comarca peligrosa, tanto por los bandidos que en ella abundan como por la geografía de la sierra, en la que es muy fácil desorientarse y perderse. Para socorro de los viajeros hay, cerca de la Pedraja, la ermita de Valdefuentes, cuyo ermitaño cuida de un pequeño hospital. Desde allí ya es cosa fácil alcanzar el **santuario de San Juan de Ortega**, (otro discípulo de san Gregorio, compañero pues de san Domingo) santo milagrero que se dice concede la fertilidad a las mujeres estériles. Desde allí, por **Agés** y **Villafría**, se llega hasta las puertas de **Burgos**. Es sede de la corte castellana, y allí se encuentra el hospital de peregrinos que regentó toda su vida el monje benito Adelelmo, de origen francés, que a su muerte fue proclamado santo ese mismo día, con el nombre de San Lesmes, como le conocían en estas tierras. Conviene visitar la iglesia de San Juan Evangelista (cercana al hospital) y sobre todo su bellísima catedral.

De Burgos a León

Saliendo de Burgos por el puente de Malatos conviene no pararse: pues a un lado hay un hospital de leprosos, y más allá el monasterio de las Huelgas, cuyas monjas bernardas pertenecen a la más alta alcurnia castellana, y son tan orgullosas que se niegan a dar hospitalidad a los pobres peregrinos. Hay que caminar un poco más, para encontrar acomodo en el hospital del Rey, a cuya vera hay también cementerio de peregrinos. Por los pueblos de **Tardajos** y **Rabé** se llega a **Hornillos**, donde hay hospital administradó por santiaguistas y otra leprosería. Cercano está **Castrillo de Murcia**, pueblo que habría de evitar, pues casi toda su población son judíos. Mejor pasar por **San Antón de Castrojeriz**, monasterio padre de los antonianos, misteriosa orden monástica cuyos hermanos visten de negro y llevan bordada en el pecho una tau azul. Tienen fama de santos, pues se les atribuye el milagroso poder de curar la fiebre llamada *Fuego de San Antón*. Sin embargo, el peregrino no encontrará albergue en los muros del monasterio, pues tampoco abren las puertas al viajero: solamente podrá tomar la comida dispuesta para él en dos hornacinas a los lados de la puerta principal del convento, así como unas medallas con el símbolo de la orden para protegerle de la enfermedad. Y seguirá su marcha, para

alcanzar **Castrojeriz**, donde el piadoso puede visitar el templo de Santa María del Manzano, en el que se veneran las sagradas herraduras del caballo de Santiago. Hay en la localidad un osario de peregrinos, junto a la iglesia de Santo Domingo. Cercana a la población está **Castrillo de Matajudíos**, otra población hebrea, y más allá **Itero del Castillo**, en el que hay hospital, regentado por la orden de San Juan. El Camino cruza luego el río Pisuerga por el **puente Fitero**, citado por Picaud en su códice. La siguiente parada de importancia es **Fromista**, población no muy bien vista por las gentes de las aldeas vecinas, que llaman "rabudos" a sus habitantes. Eso se debe a la importancia que tiene la Aljama judía, que se encuentra junto a la iglesia de San Martín. Así que valdrá la pena que el viajero cansado reúna fuerzas y vaya hasta **Villasirga** (hoy Villalcázar de Sirga). Allí, en un templo que algunos dicen de origen templario, se venera la Virgen Blanca, que tiene la virtud de devolver la vista a los ciegos que le rezan con fe. A sólo cinco km. se encuentra **Carrión de los Condes**, ciudad importante (más de diez mil habitantes) con una no menos importante judería, cuna de don Santos de Carrión (Sem Tob ben Ishak ibn Ardutiel, poeta y filósofo judío, contemporáneo de Pedro el Cruel, que se dice simuló su conversión a la fe cristiana para ahorrarse problemas). Cuenta la leyenda de que aquí asentó su campamento el emperador Carlomagno, cuando iba con su ejército a liberar santiago de manos moras. Y que el Cielo le indicó que contaba con su favor obrando el prodigio de hacer florecer las lanzas que sus soldados habían dejado clavadas en el suelo. En esta población se encuentran los monasterios de Santiago y de San Zoilo, en el que se guardan los restos del santo.
La siguiente parada tendría que ser **Sahagún**, ya que como bien dice el códice calixtino en esta población se veneran los restos de Primitivo y Facundo (es el segundo el que da nombre a la ciudad: Sancti Facundi). En ella hay varios hospitales, regentados por los monjes franceses de Cluny, y es buen lugar para pararse a descansar y reponer fuerzas, tras tantas penurias y sinsabores. En las afueras de la población se encuentra el monasterio de monjas de San Pedro de las Dueñas. Una parte del templo es de acceso libre, separada por un muro del resto de la iglesia para que el piadoso pueda rezar sin romper la clausura de las monjas.
A partir de aquí se inicia un tramo del camino especialmente penoso, con bosquecillos repletos de alimañas salvajes y lagunas cenagosas que pueden ser una trampa mortal para el cansado peregrino. Salvado este obstáculo se llega a **Mansilla**, donde afortunadamente hay hospital de peregrinos, regentado por los hermanos del cercano monasterio de San Agustín. Si el peregrino lo desea, puede desviarse del Camino para honrar el Santuario de San Miguel de la Escalada y el monasterio de monjas de Santa María la Real, en Gradefes, que guarda numerosas reliquias.
Finalmente, el Camino conduce al peregrino hasta **León**, la vieja capital del reino, donde se podrá reposar en el monasterio-hospital de San Marcos. No se puede dejar de ver su magnífica catedral, la colegiata de San Isidoro (que contiene las reliquias del santo) y sobre todo el templo de El Salvador, ya que como reza el sabio dicho:

Quien va a Santiago y no va a El Salvador
Visita al vasallo y olvida a su Señor

En León, la llamada Ruta de la Plata se junta con el Camino. Se trata de una ruta (hoy poco conocida) que procedente del islámico sur siguen tanto los mozárabes (cristianos que viven en territorio musulmán) como los infieles seguidores del Porfeta que, más o menos disfrazados quieren ir hasta Santiago.
Y son más de los que se cree...

De León a Ponferrada

Saliendo de León por el puente que cruza el río Benesga pronto se llega a los pueblos de **Trobajos**, **Valverde del Camino** (hoy llamado de la Virgen) y **San Miguel del Camino**, donde hay hospital, al igual que en **San Martín del Camino**, que está pocos kilómetros más allá, para los caminantes que quieran apurar las etapas. Seis kilómetros más adelante se encuentra otro hospital, el de Órbigo, junto al **puente de Órbigo**. Junto a éste puente tuvo lugar el *Paso Honroso* de Suero de Quiñones.

Cuenta la historia, pues todo es cierto y nada es leyenda, que don Suero Quiñones, noble leonés, pidió en Medina del Campo audiencia al rey Juan II de Castilla y a Álvaro de Luna su condestable. Y solicitó la gracia del permiso real para organizar un soberbio torneo, al que serían invitados los más ilustres caballeros de la península y todos los que pasaran por Órbigo camino de Santiago. El y sus mejores amigos se enfrentarían con todos ellos, siguiendo las reglas de la caballería y del torneo (a caballo y rompiendo tres lanzas) para así liberar a don Suero del voto que se había impuesto por amor a una dama desconocida, y que consisitía en ponerse todos los jueves una argolla metálica al cuello. Los combates debían durar treinta días (desde el 10 de Julio hasta el 9 de Agosto de 1434, quince días antes de la festividad de Santiago y quince días después. Transcurrido el plazo, todos peregrinarían hasta Santiago, donde don Suero dejaría como ex voto la dichosa argolla. El rey dio su permiso, se enviaron emisarios por todo el reino y a los reinos vecinos, y se montó junto al puente de Órbigo una impresionante liza de justas, con una auténtica ciudad de tiendas alrededor. Y los paladines llegaron, para participar en los combates, que fueron más de trescientos. Cada día empezaba con una misa solemne, y terminaba con un copioso banquete en el que participaban todos aquellos cuyas heridas se lo permitían. Hubo caballos destripados, muchos heridos y algún lisiado, pero solamente una muerte: la de un pobre caballero catalán, al que la lanza le saltó un ojo y reventó el cerebro. (Por cierto, que al parecer los sacerdotes se negarona enterrar en sagrado al caballero en cuestión, por haber muerto de manera frívola y sin confesión, y sus amigos hubieron de enterrarlo anonimamente junto a una humilde ermita).

En el pueblo de **Órbigo** hay otro hospital, regentado por caballeros de San Juan. Solamente resta cruzar el río Tuerto para llegar a **Astorga**. Hay que tener cuidado en esta localidad, pues los que ella habitan son un pueblo extraño, que recibe el nombre de *Maragato*. Dicen que son descendientes de moros cautivos (mauros captos) pero la verdad nadie la sabe con certeza. Lo que sí se sabe es que son ladrones por naturaleza, y que pese a decirse cristianos, practican ritos extraños. Con todo, hay en la ciudad dos hospitales para peregrinos, el de las Cinco llagas (junto al convento franciscano) y el de San Juan.
A partir de Astorga empieza la comarca llamada de la Maragatería, por ser la nación de dichas gentes. El peregrino tendrá que tener cuidado, y no fiarse de los naturales, sino cobijarse en los numerosos hospitales que jalonan el Camino. Sobre todo hay que evitar el monte Teleno, pues dice el saber popular que es su lugar

sagrado... ¡Quién sabe qué blasfemos ritos tendrán lugar en sus laderas y en su cumbre!

En **Rabanal del Camino** había una casa templaria, llamada de las Cuatro Esquinas. No hay ya hospital digno de tal nombre, y es una pena, pues a partir de aquí el Camino empieza a subir los Montes de León, y el paso se hace cada vez más duro. Pasado **Foncebadón** se llega a la Cruz de Ferro, donde la tradición indica que hay que tirar una piedra al ya enorme montón que se encuentra a los pies de la cruz. El Camino luego desciende hasta los pueblos de **Manjarrín** y **El Acebo**. En él hay una fuente de agua siempre muy fría, aún en lo más caluroso del verano, que se llama la fuente de la Trucha. Poco antes de entrar en la aldea de **Molinaseca** está el Santuario de la Virgen de las Angustias, y existe la costumbre de arrancar una astilla de sus puertas, pues se dice que son poderosas reliquias frente al infortunio. Finalmente se llega a **Ponferrada**, ciudad templaria por donación de Fernando II de León. Los freires ya no están en el castillo que domina la ciudad, pero es costumbre que los castellanos del mismo den acomodo a los peregrinos que lo soliciten. En la ciudad se venera a Nuestra Señora de la Encina, y el llamado Cristo de las Maravillas, en la iglesia de San Andrés.

De Ponferrada a Santiago

Tomando desde Ponferrada el llamado camino real en dirección al pueblo de **Compostilla** el peregrino terminará llegando a **Camponaraya**, donde hay dos hospitales peregrinos. El Camino prosigue por **Cacabelos**, donde se cruza el río Cúa y donde se encuentra la iglesia de Nuestra Señora de la Plaza, consagrada nada menos que por el obispo Xelmírez (luego hablaremos de él, en el capítulo siguiente...). Se sigue luego hasta **Villafranca del Bierzo**, cuya iglesia de Santiago tiene el privilegio de conceder el jubileo a aquellos peregrinos que, habiendo llegados hasta aquí exhaustos, no tienen fuerzas para llegar hasta Compostela. Y es que empieza posiblemente uno de los tramos más duros del Camino: la subida a Cebreiro. Si se logra, el peregrino podrá dar gracias en el monasterio cluniacense de Santa María la Real, en el que se realizó en el siglo XII el prodigio de convertirse el pan y el vino de la misa en carne y sangre. Aún están allí, en sendos relicarios, y se puede ver la imagen de la Virgen, que giró la cabeza para mejor ver el prodigio. Se pasa luego por Linares y se llega al **alto de San Roque**, con gran alegría, pues a partir de aquí el Camino empieza a bajar. Se pueden reponer fuerzas en el hospital de la Condesa, hospedería fundada por la piadosa condesa doña egilo, que quiso así que los esforzados peregrinos tuvieran un lugar donde cobijarse en estas alturas, donde muerde el frío tanto en verano como en invierno. En **Fonfría** el peregrino encuentra otra fuente refrescante, que da nombre a la población, junto a un hospital dedicado a Santa Catalina. En el pueblo de **Filloval** hay unas canteras, y es costumbre que cada peregrino coja del lugar una piedra, llevándola hasta Santiago, para colaborar en las obras de la catedral. Llegados a **Tricastela** (que recibe su nombre de los tres castillos que la rodean) se puede buscar acomodo en el monasterio de San Pedro y San Pablo. Cercano está también el monasterio benedictino de Samos, construcción del siglo X cuyos primitivos ocupantes fueron expulsados por cometer "grandes maldades, y por ser gentes impúdicas". Sea como fuere, el edificio tuvo que ser santificado de nuevo antes de ser entregado a los benedictinos. Muchos piensan que los primeros monjes de Samos seguían la herejía Prisciliana. En **Sarria**, el siguiente pueblo de la ruta, está el hospital de la Magdalena, fundado por agustinos. Fuera de la ciudad, cruzando el río Celeiro, se encuentra otro hospital, pero reservado para leprosos. **Santiago de Barbadelo**, citado por Pycaud en su códice, tiene también hospital para peregrinos. En la aldea de **Ferreiros** los zapateros tienen la piadosa costumbre de arreglar gratis el calzado a los peregrinos, para que entraran decentemente calzados a la ciudad santa. El Camino conduce a **Portomarín**, ciudad de importancia, feudo de la orden de San Juan de Jerusalén. Hay en la ciudad varios hospitales para que todo peregrino que pase por ella tenga buen acomodo. No estará de más visitar las iglesias de San Juan y de San Pedro para dar gracias a Dios por ello. Cerca de **Meixide** se encuentra la iglesia de Santa María de Leboreiro. Cuenta la leyenda que antaño no estaba dedicada a la Virgen, sino a otro santo cuyo nombre no se recuerda, pero que un buen día empezó a manar una fuente cerca del templo, fuente que emitía una suave luz por la noche y un intenso perfume durante el día. Los del lugar, pensando con razón en un prodigio, cavaron hasta encontrar una imagen de la Virgen, que trasladaron gozosos a la cercana iglesia. Pero la imagen, cada noche, volvía milagrosamente a la fuente, hasta que le dedicaron el templo esculpiendo su imagen en el tímpano de la iglesia. Entonces ya no se movió más. Tras Melide y Arzúa el peregrino llega al **riachuelo de Labacolla**, donde, como bien dice Pycaud, es costumbre lavarse las partes nobles para entrar purificados a la ciudad (los franceses, raritos ellos, se lavan de cuerpo entero). El peregrino asciende entonces al Monte del Gozo, desde donde se puede ver ya la ciudad de Compostela. Y, como último rito antes de entrar en la ciudad, los grupos de peregrinos bajan a la carrera hacia la ciudad, en una alocada competición en la que cada uno intenta aventajar a los demás. Pues es cosa segura que se concederá la Gracia divina al primer peregrino que entre de esta manera en **Santiago de Compostela**



Galicia según Almaric Pycaud

... Viene luego la tierra de los gallegos, pasados los confines de León y los puertos de los montes Irago y Cebrero. Es una tierra frondosa, con ríos, prados de extraordinarios vergeles, buenos frutos y clarísimas fuentes, pero escasa en ciudades, villas y tierras de labor. Es escasa en pan, trigo y vino, pero abundante en pan de centeno y sidra, bien abastecida en ganados y caballerías, en leche y miel, y en pescados de mar grands y pequeños, rica en oro, plata, telas, en pieles salvajes y otras riquezas, y hasta muy abundante en valiosas mercancías sarracénicas. Los gallegos son el pueblo que, entre los demás pueblos incultos de España, más se asemejan a nuestra nación gala, si no fuera porque son muy iracundos y litigiosos...



La ciudad Santa de Occidente

¡Oh Apóstol dignísimo y santísimo,
cabeza refulgente y dorada de Hispania,
poderoso defensor y patrono especialísimo!

Beato de Liébana, finales siglo VIII

El Sepulcro

Como ya se ha dicho en otro lugar *(ver Mito Xacobeo II en Mito e historia de Galiza)* el 25 de julio del 813 el ermitaño Paio, Pelagio o Pelayo (según el cronista) descubre la tumba del apóstol Santiago y de sus dos discípulos, Atanasio y Teodoro. El descubrimiento es avalado tanto por el obispo de la cercana Iria Flavia, Teodomiro, como por el rey Alfonso II el Casto, y pronto se interesan personalidades internacionales como el Emperador Carlomagno (del que pronto surgirán falsas tradiciones citándolo como el descubridor de la tumba) o el Papa León III (San León, según la iconografía cristiana) que se apresuró a difundir la buena nueva por todo el mundo cristiano con la carta *"Noscat fraternitas vestra"*. Y es que el revuelo no era para menos: A excepción de San Pedro y San Pablo, cuyas tumbas estaban en Roma, Santiago era el único apóstol enterrado en Occidente. ¡Y en tierra prácticamente fronteriza con el infiel, además!.

La tumba en cuestión era una cámara de unos 17 m2, con un exterior tosco y un interior abovedado y con tres arcas funerarias de mármol: una algo mayor en el centro y dos más a los lados. Con éste descubrimiento se cumplía la profecía del mapamundi del Beato de Liébana (dibujado cien años atrás), en la que aparecía en Galicia una misteriosa *arca marmórica*...
Alrededor de la tumba Alfonso II mandó construir una sencilla ermita, que pronto se convierte en un conjunto eclesial: mausoleo, santuario, monasterio... Del mismo modo, se van creando varios asentamientos urbanos, (Lobio y Pinario, básicamente) formandos principalmente por comerciantes que viven de los peregrinos que van llegando. Alfonso III convierte el santuario en iglesia: la primera en importancia del reino de Asturias. Los grupos de casas crecen y se unen formando un conjunto. Finalmente, el obispo Sinando ordena cercarlo todo con una muralla en forma de riñón, que con una longitud de casi 2 km. encierra un espacio de casi 30 hectáreas de superficie: Así nace la ciudad de Compostela.

De esa antigua ciudad pocas cosas quedan: Las iglesias de San Salvador, de Santa María de la Corticela, de San Juan Bautista y partes del palacio episcopal...
...Y es que en agosto del 997 Muhammad Ibn Abi Amir al-Mansur (el Almanzor de las crónicas cristianas), hayib de Hisām II, (que no pasó a la historia como "el imbécil" porque los cronistas fueron compasivos), Al-Mansur, decíamos, arrasó y saqueó la ciudad y la catedral de Compostela. Pero respetó el sepulcro del apóstol. Según una narración de la época *"... allegóse osadamente al sepulcro de Santiago Apóstol por quebrantarlo, más espantado de un relámpago tornóse, y quebrantó las yglesias y los monasterios y los palacios y con fuego los quemó..."*
Esto lo escribía al poco de sucedidos los hechos el obispo de Tui, que como todo el mundo sabe era bastante bocazas. La tradición es bastante menos espectacular: cuenta que Almanzor entró a caballo en la catedral, y la encontró desierta a excepción de un anciano monje, que estaba de rodillas ante el sepulcro. Al interrogarle el caudillo árabe qué hacía allí, el anciano se limitó a responder que rezaba ante la tumba del apóstol. A Almanzor eso le debió hacer gracia, o simplemente, hombre refinado como era, sintió respeto por la fe de otro. Así que ordenó que unos guardias protegiesen al anciano y a la tumba... mientras arrasaba con casi todo lo demás. Por cierto, el vejete piadoso en cuestión era Pedro de Mezonzo, en ese tiempo obispo de Compostela y que a raíz de aquello se convirtió en santo.

La Batalla de Clavijo

Cuenta la leyenda que los antepasados del rey Ramiro I (los llamados "reyes holgazanes", pues poco o nada hicieron para combatir al infiel) acordaron entregar como tributo cien doncellas cada año. El buen rey Ramiro se negó a continuar con tan repugnante costumbre, y el califa de Córdoba envió a Asturias un poderoso ejército para castigar a quien consideraba poco menos que un siervo desobediente.
Muy inferiores en número, la batalla mostraba un aire adverso hacia los cristianos, hasta que se produjo la aparición milagrosa del apóstol Santiago, montando en un caballo blanco, degollando musulmanes a diestro y siniestro. Ramiro, que había tenido en sueños el aviso de que contaría con ayuda santa, dio la orden de ataque general, y los cristianos, entusiasmados ante la visión sagrada, aplastaron a las muy superiores fuerzas musulmanas.
Según las crónicas, la batalla tuvo lugar en el año 844. Según los historiadores, tal batalla nunca tuvo lugar...
¡Qué sabrán ellos!

La ciudad del Obispo Xelmírez

Tras la visita turística de Almanzor, "San" Pedro Mezonzo se apresuró a reconstruir lo que pudo. Pero fueron sus sucesores, el obispo Peláez, y sobre todo el obispo Gelmírez (Xelmírez, según la grafía gallega) los que llevan todo el peso de la reconstrucción. De Xelmírez se ha dicho que fue, en realidad, el auténtico constructor de Santiago.
El obispo Diego Peláez había iniciado en 1 075 un ambicioso programa de restauración de la iglesia, que de hecho significaba su casi total reconstrucción, convirtiendo el

templo en catedral. Pero en sus planes también se incluía el engrandecimiento de la ciudad, y sobre todo, hacer de la iglesia compostelana la fuente de autoridad política, religiosa y social de la creciente población. Para ello contó casi desde el principio con un ambicioso prelado, hijo de una oscura casa noble menor, al que elevó a la dignidad de Vicario: Diego Xelmírez pronto superó las más optimistas espectativas de su protector, demostrando ser un hábil diplomático, muy... "flexible" a la hora de tomar decisiones políticas (eufemismo que viene a decir que el hombre siempre bailaba al son que mejor le convenía, y que su palabra valía menos que la meada de un mendigo).

El Jubileo de Santiago
Indulgencia plenísima, aplicable a los difuntos, una vez cada día en todos los del Año Jubilar, desde la tarde del 31 de diciembre del año anterior hasta la tarde del 31 de diciembre del Jubilar, con las siguientes condiciones:

- Visita a la Catedral, orando en ella, pudiendo ser en acto comunitario, por las intenciones de Su Santidad el Papa. Se recomienda un padrenuestro y un credo.
- Confesión: una vale para varias indulgencias, con tal que no transcurran más de quince días entre la confesión y la visita a la Catedral.
- Una comunión eucarística para cada indulgencia.

Ante todos los confesores autorizados, todos los de la Catedral, se puede obtener:

- La absolución de todas las censuras, excepto las que se enumeran en el **motu poprio Pastorales munus**
- Dispensa y conmutación de votos no reservados. Estas últimas gracias han de ser ajustadas al Código de Derecho Canónico, especialmente a lo establecido en los cánones 1191-1198

Su... "indiscutible" fidelidad a Peláez no le impidió "barrer para casa", colocando a los miembros de su clan familiar dentro de las jerarquías políticas y religiosas, y manteniendo excelentes relaciones tanto con la orden cluniacense como con el Papa de Roma. Una larga serie de intrigas cortesanas enemistan a Alfonso VI con Diego de Peláez, que finalmente es detenido y encarcelado, muriendo en prisión. A nadie extraña que el Papado no se muestre especialmente activo en buscar la liberación de su prelado, ni que nombre como sucesor de Peláez a Xelmírez, elevándolo a la dignidad de Arzobispo de Galicia. (No deja de ser "curioso" que Pascual II, que así se llamaba el Papa que lo encumbró, procediera de la orden de Cluny... Por otro lado, será esta orden francesa la máxima impulsora de la peregrinación compostelana) Ser pontífice de Santiago no era poca cosa, y Xelmírez le exprimió el jugo al máximo: La ciudad recibía un importante flujo de visitantes (se calcula que cada año recorrían el Camino entre 200 000 y 500 000 peregrinos). El milenario de la muerte de Cristo (1 033) había puesto de moda las peregrinaciones a Jerusalén, pero al ser éste un destino poco seguro (pese a los esfuerzos de los cruzados por cristianizar la zona), los piadosos peregrinos preferían dirigir sus pasos hacia los otros dos centros de peregrinación cristiana: Roma y Santiago, que en el año 1 119 recibe de Calixto II el privilegio del Año Santo Compostelano, concediendo perdones especiales e indulgencias para los peregrinos que visitasen al Apóstol en los años en que la festividad de Santiago (25 de Julio) coincidiese en domingo. Ese río de peregrinos aportaba un caudal semejante de oro y plata, pues los peregrinos gastaban, y mucho, tanto durante el viaje como en la estancia en la ciudad. Xelmírez se ocupó que buena parte de esa riqueza fuera a parar a las arcas papales, logrando a cambio el apoyo del santo padre. No por casualidad, a partir de Xelmírez los pontífices de Compostela son conocidos con el tratamiento de *"Padre mío y Pontífice de todo el Orbe"*

Esta creciente influencia no dejó de sentirse en el terreno político: Debido a sus intrigas para acrecentar su influencia y poder se embarcó en mil y un litigios con señores feudales, llegando incluso a enfrentarse a la monarquía, al tomar partido por el infante Alfonso, al que los castellanos habían nombrado rey, frente a doña Urraca (la viuda del Alfonso VI), legítima reina de Castilla y León (y madre del infante, por cierto). Esta "toma de posiciones" le cuesta a Xelmírez, a pesar de su alta condición eclesiástica, permanecer en prisión más de un año, hasta que la amenaza del Papa de excomulgar a la reina (y, de paso, organizar una cruzada contra ella) logran su libertad. Ironías del destino, posteriormente ambos, aún enemigos, se verán atrapados en el palacio episcopal de Xelmírez, en Compostela, sitiados por partidarios de Pedro Froilaz, que intentaba escindir Galicia de las coronas de Castilla y León (año 1 117). El palacio quedará prácticamente destruido, y ellos salvarán la vida por poco.
Sofocada la revuelta de Froilaz, y muerta la reina en 1 126, le llega a Xelmírez el momento de recoger lo sembrado: el nuevo rey, AlfonsoVII el Emperador, lo nombra capellán mayor de la corte y lo colma de honores. (aunque aún tendrá tiempo, antes de morir, para disputar con el monarca, ya se sabe, genio y figura...)

Bajo su mandato se coloca en 1 122, (44 años después de empezadas las obras), la última piedra de la gran catedral compostelana. También ordena construir o restaurar iglesias y conventos (San Benito, San Fiz, San Miguel), centros de acogida y atención a los peregrinos (Hospital de Santiago) y hasta un astillero (en Pontecesures) para construir una flota con la que limpiar de piratas el acceso marítimo a la ciudad santa. Evidentemente, con su carácter no podían faltar las decisiones controvertidas, como la de demoler el cenotafio romano en el que se había encontrado el cuerpo del santo (construyendo en su lugar una nueva cripta), o construir y fortificar, adosado a la catedral, el palacio episcopal, que tan buenos servicios le dará posteriormente, en la revuelta de 1 117.

Jubileo
... Del hebreo yobel, júbilo. Dícese de la solemne fiesta que los hebreos realizaban cada cincuenta años, al comenzar el año que cerraba ese período. En tal año se perdonaban las deudas, los bienes enajenados volvían a su primitivo dueño y los esclavos recobraban su libertad. Entre los católicos, indulgencia plenaria y universal (es decir, perdón absoluto de todos los pecados) concedida por el Papa en ciertas ocasiones.

Santiago de Compostela

Cedemos la palabra a Miguel, un peregrino del siglo XIV, anónimo como tantos otros, que ha recorrido el Camino para lograr el perdón para su madre, que malas lenguas llaman bruja, cuando solamente es sanadora y algo vidente... *(Las cursivas, si no les importa, son cosa mía, que bocazas como soy no me resisto a pasarle enteramente la palabra a otro)*

Las puertas de la muralla

¡Mil gracias sean dadas a Jesucristo Nuestro Señor y a Santiago Su Apóstol, pues finalmente entré en la santa ciudad que lleva su nombre: Lo hice, como marca la tradición, por la puerta del Camino, también llamada puerta Francesa, que está orientada al sol naciente, frente al río Sar y el monte del Gozo. (*Hay otro río a Poniente que Miguel no cita, el Sarela*). Compostela tiene seis puertas más, que son: la de la Peña, de Subfratibus *(Sofrades, popularmente llamada de San Martín)*, del santo Peregrino *(o de la Trinidad)*, Fajera *(o Faxeira, que lleva a Padrón)*, de Sussanis *(también llamada Mamoa)* y de Mazarelos *(por donde llega el vino Ribeiro a la ciudad) y que, por cierto, es la única que sigue en pie en la actualidad...*

Tradiciones de los peregrinos

El Camino termina en la plaza del Paraíso (*hoy Azabachería*). Respetando la tradición los peregrinos, que nos hemos puesto nuestras mejores galas antes de entrar en la ciudad, entregamos las ropas viejas que hemos sudado durante todo el Camino para que sean colgadas en los tejados de la cabecera de la basílica. Tiempo habrá luego para quemarlos todos juntos, ante la Cruz dos Farrapos (*de los harapos*).



Los peregrinos entramos en la catedral en grupos, por la puerta norte, la del Paraíso (*hoy también llamada Azabachería, como la plaza*) y tras recorrer el templo por su brazo más corto y rendir homenaje al santo salimos por la puerta sur, llamada Praterías (*Platerías*). Tiempo habrá luego, ya más calmados, para volver a la santa catedral y visitarla como es debido.

Mientras hacemos este recorrido, sobre nuestras cabezas vuela de una nave a otra el famoso botafumeiro. Es el mayor inciensario del mundo que yo sepa (*y sabe bien: el cacharro mide metro y medio de alto y pesará unos cincuenta kilos...*) y sirve para otorgarnos la bendición del santo y purificarnos de nuestros pecados (*en lo de "purificar" no anda errado nuestro peregrino, que una masa constante de peregrinos oliendo a sudores reconcentrados no podía menos que ofender las delicadas narices de los ricos prelados del templo... mejor fumigarlos con incienso, para mitigar el hedor...*). Pregunté sobre su curioso mecanismo y me dijeron que pende de una larga cuerda agarrada a los anclajes de la cúpula del crucero. Siete cuerdas menores sirven para izarlo desde el altar mayor *(donde se carga de incienso)* y para hacerlo "volar" de un extremo a otro, repartiendo el humo del incienso. De tan hábil tarea se encargan los tiraboleiros, que son ocho *(siete para las cuerdas y el que los dirije)*. No deja de ser muestra de gracia divina el que, pese al peso del objeto, y la rapidez con que es movido, no se haya caido ni una sola vez. (*La tragedia no tendrá lugar hasta el año 1 499, cuando en una misa en la que estaba presente la infanta Catalina de Aragón el botafumeiro se soltó, salió volando por un ventanal de Platerías y aplastó en la calle a una vendedora ambulante. Desde entonces ha habido, documentados, tres accidentes más*)

Ya solamente queda, para cumplir con los preceptos del Peregrinaje y ganar la gracia, ir hasta la costa oceana y coger de sus playas una de las conchas que solamente allí se encuentran, conchas del santo, las llaman (*vieiras, las llamamos nosotros*). Nos contaron la leyenda de que, portando Atanasio y Teodoro los restos del Apóstol en una barca sin remos ni velas, fueron divisados frente a las costas de Padrón por un joven montado a caballo. Creyendo que andaban a la deriva, se metió en el mar con su caballo para ayudarles a tomar tierra, saliendo del agua con sus ropas y su montura tachonadas de conchas... Desde entonces, es ésta concha símbolo del santo.

Por fortuna, no hay que dirigirse hasta el fin de la tierra para conseguir una de estas conchas, aunque algunos hay que prefieren hacerlo, ya que hay buenas y piadosas gentes que venden las conchas por toda la ciudad, para ahorrar sudores y trabajos a los cansados peregrinos (*hay quien dice que la auténtica peregrinación termina en Fisterra, ante el desaparecido Ara Solis celta, y que el Camino no es más que la recreación iniciática del peregrinaje de los celtas en busca del lugar donde descansaba el sol...*)

Miguel no puede hablar de otra gran tradición compostelana, ya que es muy posterior a él: la Puerta Santa. Ya se ha dicho que el Papa Calixto II declaró Año Santo Compostelano todos los años que la festividad del apóstol cayera en domingo. En el siglo XVII se decidió tapiar una puerta menor (posiblemente la de San Pelayo) y abrirla solamente durante esos años. La puerta se adornó con veinticuatro figuras de profetas, patriarcas y evangelistas que originariamente formaban parte del coro, esculpidas en la época del maestro Mateo.

La puerta se abre el 31 de Diciembre mediante una curiosa ceremonia: el obispo avanza, martillo en mano, hasta el delgado muro que tapa la puerta y golpea mientras dice:

– Abridme las puertas de la casa en que habita el justo

– (respuesta a coro): Para que entre por ellas y alabe al Señor

Golpea por segunda vez y dice:

– Entraré en tu casa, Señor

– (respuesta a coro): Te adoraré reverentemente en tu santo Templo

Finalmente, golpea con más fuerza aún y dice:

– Abrid las puertas, que el Señor está con nosotros.

Entonces el muro se derrumba, y el obispo, seguido por su séquito entra en el templo, seguido por los fieles. Por cierto, muchos son los que recogen con más o menos disimulo los restos del muro, pues se dice que estas piedras bendecidas traen buena suerte. Es tradición, además, mojar los dedos en agua bendita y reseguir el contorno de una sencilla cruz grabada en la jamba derecha de la puerta. Ésta queda abierta, día y noche, durante todo el año, hasta que el 31 de Diciembre se celebra la ceremonia de clausura. Actualmente la Puerta Santa (o de los Perdones) está orientada a levante, frente a la plaza Quintana. Los peregrinos que vienen en año santo y quieran seguir la tradición al pie de la letra han de dejar la calle de los azabacheros antes de su término (en la Azabachería), y torcer por la Vía Sacra hasta dicha plaza.

La catedral

Dejadme ahora que os hable de la catedral de Santiago, y de las maravillas que guarda: nada más salir por Platerías giré para volver a entrar por la puerta principal, que da a poniente. Pero ante mi sorpresa me encontré con imágenes muy diferentes a las que esperaba ver: según mi manoseada copia del Libro del Peregrino: Contaba con encontrar un bosque de columnas de mármol, con representaciones de hombres, mujeres, animales, aves, santos y ángeles... todo ello rematado en la parte superior con la transfiguración del Señor, junto con Moises y Elías, y también Santiago, Pedro y Juan. En lugar de ello me encontré con un bellísimo pórtico formado por tres arcos: en el central se encuentra un Cristo majestuoso, rodeado por cuatro evangelistas. Ocho ángeles portan los símbolos de la Pasión, y los veinticuatro ancianos del Apocalipsis se encuentran representados en las arquivoltas. A los pies de Nuestro Señor está humildemente Su apóstol. Los otros dos arcos de entrada son más pequeños: en el de la izquierda están representados personajes del Antiguo Testamento; en la de la derecha, escenas del Juicio Final. Interrogué a los presentes sobre tal cosa y me explicaron que en tiempos de maese Almeric, el autor de mi códice, había en efecto una puerta tal y como está escrita, obra del maestro cantero Esteban (que hizo también la puerta de las Platerías). Pero a alguien no debió gustarle el acabado, ya que apenas cuarenta años después de ser concluída se pidió al maestro Mateo que la sustituyera por la que se ve en la actualidad. En efecto, se me hizo fijarme en la inscripción que hay en el dintel de la puerta principal:

ANNO: AB: INCARTIONE: DNI: M.º C.º: AAA
LXXXVIII V.º ERAM-CXXX VI DIE KL: APRILIS:
SVPER LIMINARIA: PRINCIPALIVM:
PORTALIVM: ECCLESIAE: BEATI: JACOBI:
SVUNT: COLLOCATA: PER: MAGISTRUM:
MATHAEVM:
VI: A: FVUNDAMENTIS: IPSORVM:
PORTALIVM: GESSIT: MAGISTERIVM:
(*En el año de la Encarnación del Señor 1 188, era 1 126 día de las calendas de abril, los dinteles del Pórtico principal de la iglesia del Bienaventurado Santiago fueron colocados por el Maestro Mateo, que dirigió la obra desde sus cimientos*).

Se me indicó también, detrás de la figura del Apóstol, una pequeña talla representanto a un hombre de rodillas, rezando. Según la tradición popular es el autoretrato de ese tal Maestro Mateo. Cuenta una macabra leyenda que, termianda su obra, le arrancaron los ojos para que no pudiera repetirla en ningún otro lugar del mundo. Cumplí con los ritos, tal y como me los indicaron: Primero, poner los dedos de la mano derecha en los huecos de la columna central del Pórtico, pidiendo con humildad cinco deseos (acompañando piadosamente cada uno de ellos con un Padrenuestro). Luego, golpear con la cabeza la cabeza de la talla del Maestro, para que parte de su inteligencia pase a nuestro entendimiento *(por eso a la talla se la conoce popularmente con el nombre de Santo dos Croques –coscorrones-)*. Finalmente, visitar la cripta donde se guarda el sarcófago de plata que contiene los restos del Apóstol, y abrazar la figura del santo que preside el altar mayor.

Al atardecer, y dada la sabia disposición de la basílica, el sol entra a raudales por los ventanales del Obradoiro, iluminando la nave de la Soledad, el Altar Mayor y la imagen del Apóstol. Y me contaron, y aunque no pude verlo con mis ojos es prodigio que tengo por cierto, que solamente durante tres días al año el sol llega a iluminar el rostro del santo. Y son los tres días de sus fiestas: el 23 de mayo (aparición en la batalla de Clavijo), 25 de Julio (fiesta del Apóstol) y 30 de Diciembre, (fiesta de la traslación de su cuerpo a Occidente).

El templo en sí tiene planta de cruz latina, como corresponde a una iglesia centro de peregrinación. Se dice que hay una iglesia igual en tierras francesas, la de Saint Germain de Toulouse, sin que se sepa cual de los dos gemelos nació primero y cual es una burda copia posterior...
(*Miguel se deja llevar por su orgullo patrio: háganme caso, si se juegan dinero, apuesten por la de Toulouse*)
La nave más larga de la catedral mide un centenar de metros. El transepto (el "brazo" pequeño) unos setenta. Sus nueve capillas están dedicadas a San Nicolás, Santa Cruz, Santa Fe, San Juan Evangelista, El Salvador, San Pedro, San Andrés, San Martín, y San Juan Bautista.

Las reliquias de la catedral de Compostela

"Allí nos mostraron los sacerdotes, haciéndonos mucha honra, todas las reliquias que en el templo se guardan; nos enseñaron primero el sepulcro en que está santiago, hecho en el mismo altar, en el que se ve también la hoz o hacha con que le cortaron la cabeza atada al ara con una cadena de hierro. Sobre el sepulcro se celebran todos los días los sagrados misterios; los sacerdotes de esta iglesia son de la orden que se llama de los Canónigos, como los de la iglesia de san Wenceslao de Praga; después nos enseñaron el báculo que llevó el santo en sus peregrinaciones, el cual está sujeto a un altar y revestido de plomo, porque los peregrinosa hurtadillas le arrancaban pedazos y lo hubieran destruido si el Sumo Pontífice no hubiera mandado sabiamente que lo revistiesen de plomo; por esto sólo se ve del báculo el clavo de hierro que tiene abajo, el cual se puede tocar con las manos, Después nos mostraron la cabeza de Santiago el menor, apellidado Alifeo, y una espina de la corona de Cristo, un pedazo de madera de la Santa Cruz y además otras muchas reliquias de santos que no se nombran ni se enseñan sino el año de jubileo.

Vimos después la bandera de Santiago que llevan los cristianos a la guerra contra los infieles; es de color rojo y tiene pintada la imagen del santo con vestidura blanca y montado en un caballo también blanco; el caballo y las vestiduras tienen pintadas unas conchas como las que suelen traer en sus esclavinas los peregrinos; esta bandera está ya muy consumida por los años. Contaban los sacerdotes que en la primera batalla a que habían ido con aquella bandera, trece mil cristianos que bajo ella estaban, y que se habían convertido después de la muerte de Santiago, derrotaron y ahuyentaron a cienmil infieles con el auxilio divino de Santiago. Apareció en aquella batalla ceñidas ropas blancas y montando un caballo blanco, como está pintado en la bandera..."
León de Rosmithal, siglo XVI.

Iglesias y Monasterios

La catedral no es, por supuesto, el único lugar santo de la ciudad donde puede orar el peregrino piadoso. De entre los muchos templos que visité no puedo evitar hacer mención a la **iglesia de Santa María Salomé**, construida bajo el mandato de Xelmírez y que luce en su fachada una curiosa imagen de piedra con la Virgen embarazada; **iglesia de San Fiz de Solovio**, la más antigua de la ciudad, pues en ella residía, según la tradición, Paio, el anacoreta que descubrió el sagrado sepulcro; también es antigua la **iglesia de San Miguel dos Agros**, pues se fundó en el siglo IX. Fue destruida por los musulmanes de Almanzor y reconstruida en tiempos de Xelmírez, al igual que la **iglesia de San Benito**.

Respecto a los monasterios Compostelanos sería gran falta por mi parte no mentar el **monasterio de monjas de Santa Clara** (donde según la tradición si una pareja de novios les regala a las monjas una docena de huevos no lloverá el día de su boda), **monasterio de San Martiño Pinario**, de la orden benedictina, uno de los más poderosos no solamente en Galicia sino en la España entera; también es benito, aunque menor en importancia, el **monasterio de San Paio de Antealtares**. Las órdenes mendicantes están representadas por el **monasterio de Santo Domingo**, (evidentemente, dominicos) fundado por el mismísimo santo cuando visitó Compostela en el año 1220; y el **convento de San Francisco** (según la tradición, fundado también por el santo con la ayuda de un carbonero llamado Cotolai. Cuenta la leyenda que el santo pidió al carbonero ayuda para la construcción, y que para sufragar los gastos le hizo cavar cerca de una fuente, encontrandlo allí un riquísimo tesoro, con el que pagó no solamente todos los gastos de la edificación del monasterio, sino que le permitió vivir con deshaogo hasta su muerte, que le sorprendió siendo regidor del Condejo de la ciudad.) *Verdad o mentira, lo cierto es que el convento de San Francisco fue construido sobre unos terrenos cedidos por el todopoderoso monasterio de San Martiño. Como pago simbólico, los franciscanos entregaban cada año a los de San Martiño una cesta llena de truchas.*

Edificios laicos

Otros edificios que pese a no ser religiosos conviene que el peregrino tenga muy presentes son el **Hospital de Santiago**, que se encuentra en la plaza del Paraíso. Al igual que los otros hospitales diseminados por el Camino, sirve para cobijar a los peregrinos pobres, darles de comer y cuidarles si están enfermos (*de ahí que actualmente reciban ese nombre los centros sanitarios*) y es muy usado por los pícaros, que simulan estrecheces y enfermedades para ser alojados y mantenidos gratis. Los hospitales suelen ser pequeños, las más veces al cuidado de un único hospitalero, pero de todos modos, ningún monasterio negará un jergón de paja en una celda y un pedazo de pan en el refrectorio a un peregrino sano. *Conviene recordar que Miguel escribe su relato a mediados del siglo XIV. El conocido hospital de San Roque, con los santos saludadores San Cosme y San Damián en el tímpano de la puerta, no se fundó hasta el siglo XVI, a raíz de unas fuertes epidemias que diezmaron la población de la ciudad. El Hospital que se encuentra en el Obradoiro, hoy Parador de Turismo (Hostal de los Reyes Católicos) también es de principios del siglo XVI.*,

Igualmente es importante visitar la **Casa de la Moneda**, igualmente en la plaza del Paraíso. Es el único lugar de la ciudad donde pueden ejercer legalmente su oficio los cambistas, y se pueden hacer efectivas las cartas de pago. Conviene hacer oídos sordos a los pícaros que, abordando a los peregrinos por la calle, ofrecen cambios de moneda mucho más ventajosos. Hay que tener cuidado, pues por uno honrado hay cien que son monederos falsos.

En caso de algún tipo de problema, habrá que solicitar audiencia en el **Palacio del Arzobispo**, también en la Plaza del Paraíso. Siendo los prelados de Santiago la máxima autoridad de la ciudad desde tiempos de Diego de Xelmírez, ellos son los que se encargan de dirimir pleitos y disputas, de escoger las cargas que han de pagar los ciudadanos y las tasas de los forasteros, y de perseguir y castigar con la ayuda de los jurados (guardias) de la ciudad a los malhechores. Por ello hay un puente de acceso con arco entre dicho palacio y el **Palacio de Xelmírez** (*cuya fachada da a la plaza del Obradoiro*), auténtica fortaleza que buenos servicios dio ya a su constructor, y que alberga tanto a los soldados del obispo como a los calabozos de la ciudad (*así como una serie de lujosas dependencias para usos diversos*). Ayudan al Arzobispo y a sus consejeros la Asamblea concejil, que suele reunirse en el mercado público de la Plaza del Pan. Nuevamente, hay edificios interesantes posteriores a la visita de Miguel. En el año 1501 el obispo Fonseca mandó construir el Colegio de San Xerome, para niños pobres. Este obispo creo también la Universidad de Compostela (también a principios del siglo XVI). Bulliciosos y jaraneros, de los estudiantes renacentistas se podría escribir un libro entero. Citaremos aquí solamente un par de las costumbres más peculiares de los estudiantes compostelanos: existe la tradición blasfema de que se ganará un "jubileo pagano" si se introduce el dedo corazón de la mano derecha en el ano de un ángel tallado en piedra que se encuentra en un capitel de los soportales de la rúa do Vilar. También es costumbre gastar al estudiante novicio la novatada de hacerle subir corriendo y de dos en dos las escalinatas de Praterías (para descubrir al llegar, falto de resuello, que la escalinata tiene un número de escalones impar...)

Plazas, mercados y fuentes públicas

Cuatro son las principales plazas de la ciudad, y las cuatro se encuentran a la vera de la sagrada catedral:

La **plaza del Paraíso**, sita delante de la puerta septentrional de la catedral. *Su nombre procede de la palabra latina paradiso, con la que se denominaba el vestíbulo de una iglesia, y en ocasiones el atrio. La plaza es, pues, la "antesala" de la catedral.* En ella termina oficialmente el Camino, y en ella encuentra el peregrino un activo mercado dedicado exclusivamente a él: es el **mercado del Peregrino**, donde se pueden reponer los artículos estropeados o rotos durante la peregrinación: botas de vino, morrales, calzado, bolsas, correas, cinturones, así como hierbas medicinales o pociones contra males diversos, amuletos contra el mal, tallados en piedra negra (*los famosos azabaches con la forma de un puño haciendo la giga –el puño cerrado, el pulgar saliendo entre los dedos índice y pulgar. Es un conjuro de protección ya usado en tiempos de los romanos-*) y no faltan, por supuesto, las obligatorias conchas (*vieiras*) que atestiguan que se ha llegado al fin de la peregrinación.

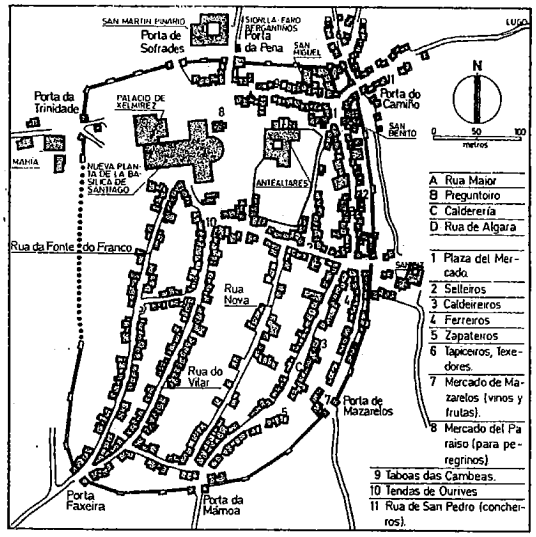
En el centro de la plaza está la llamada fuente de Santiago. Se asienta sobre tres escalones de piedra, que sostienen una taza circular, con forma de cuenco, en la que en caso de necesidad podrían bañarse holgadamente hasta quince personas. En su centro hay una columna de bronce, de forma heptagonal, y en su remate cuatro

leones, que echan por la boca cuatro chorros de agua, dulce, clara y "nutritiva", fresca en verano, templada en invierno, que caen en la taza. En la columna de bronce, bajo las garras de los leones, está la siguiente inscripción:

> Yo Bernardo, tesorero de Santiago, hice esta conducción de agua y ejecuté la presente obra para remedio de mi alma y de las de mis padres. El día tercero de los idus de abril de la era MCLX.
> (*Parece que a nuestro amigo Miguel le han faltado las palabras, pues lo anterior es prácticamente una transcripción literal de la descripción de la fuente según el Códice Calixtino. Por cierto, y para quien le interese, ese tal "Bernardo" fue canciller de Alfonso VII, colaborador de Xelmírez y un artista muy completo, según palabras de López Ferreiro: "arquitecto, escultor, pintor, mecánico -¿inventor?-, gran calígrafo y experimentado diplomático"*)

Plaza Praterías (Platerías). Se encuentra ante la puerta meridional de la catedral. Recibe su nombre porque allí se encuentra el **mercado de la plata**: desde siempre instalan aquí sus puestos los vendedores de reliquias de plata (sobre todo medallas) y tiene su sede el gremio de plateros.
En el centro de la plaza se alza la llamada **fuente de los caballos**, formada por cuatro caballos que custodian una representación del arca marmórica
Entre la fachada posterior de la catedral y el monasterio de San Paio de Antealtares, subiendo por las escaleras de Praterías se encuentra la **Plaza Quintana**. Antaño fue el cementerio de San Paio, y es lugar propicio para apariciones y leyendas. Los compostelanos dicen, y no sabría yo decir si era verdad o chanza al forastero crédulo, que son dos las Quintanas que hay: la de los muertos debajo, la de los vivos arriba... Corre la leyenda de que muchas noches puede verse en esa plaza la sombra de un monje encorvado, que recorre los muros de la catedral, aunque que se sepa es aparición que nada hace, ni nada dice. *¡Y no será algo más que casualidad que es ante esta plaza donde se encuentra ahora la Puerta del perdón!*
Pero la mayor plaza de la ciudad es sin lugar a dudas la **Plaza del Obradoiro**, que está situada ante la puerta occidental de la Catedral. Se llama así porque allí se encontraba el taller (Obradoiro) de los maestros canteros que construyeron el templo. *Gentes curiosas, los canteros, trabajadores sin residencia fija que viajaban allí donde había una obra que construir, que esculpieron mensajes más o menos esotéricos y ocultistas en los muros sagrados, y que guardaban celosamente los secretos de su oficio. Hasta se dice que hablaban entre sí con un lenguaje propio, solamente conocido por los iniciados...*
En esta plaza hay una capilla dedicada al Apóstol, un oratorio situado al lado de la **fuente del Apóstol**. Siempre obsequiosos con el peregrino, me contaron los del lugar que fue allí y no en otro sitio donde se detuvieron los bueyes de la reina Lupa, que transportaban el sagrado cuerpo del Apóstol. También se dice que con el agua de esta fuente recobró la vista san Francisco de Siena. No sé si creérmelo o no, pero he recogido un poco de esa agua para curar los maltrechos ojos de mi buen padre...
Otros mercados de la ciudad son el **Mercado de San Benito** (*en las cercanías de la iglesia del mismo nombre, dedicado sobre todo a los productos del campo*), y el **Mercado de Mazarelos** (*vinos y frutas*). Para compras comunes, el propio y el foráneo han de dirigirse al **Mercado Público**, que está en la praza do Pan (*Plaza del Pan, hoy llamada de Cervantes*)

El bueno de Miguel está entusiasmado, y pocas críticas hace de la ciudad. Pero no todos los visitantes de Santiago se llevaron tan buena impresión: Jerónimo Muzer, en su "Viaje por España y Portugal", no tiene pelos en la lengua, precisamente: " ... el campo es fértil y en la población abundan los huertos plantados de limoneros, naranjos, manzanos, ciruelos y otros varios árboles frutales, pero la gente es, además de muy puerca (y allí hay copia de puercos, y baratos), tan sumamente perezosa que tiene casi por completo abandonado el cultivo de la tierra, siendo numerosísimas las personas que no viven más que de explotar a los peregrinos..."
Así que lo de dejar el campo y dedicarse a sangrar al turista es de honda tradición en la península... Nos lo creemos porque en el tan sobado Códice Calixtino también se hace referencia tanto a los precios abusivos de los comerciantes (en lo que respecta a artículos de primera necesidad, Compostela es tres o cuatro veces más cara que cualquier otra ciudad) como a los acaparadores y revendedores, que acumulan determinados productos para venderlos luego en momentos de escasez a precios exorbitantes: "Los acaparadores y revendedores sean expulsados irremisiblemente de dentro y de las afueras de la ciudad, y no se compre pescado ni carne, ni mariscos ni pulpos, ni langostas ni lampreas, ni cabritos ni pan, ni frutas para ganar revendiendo, sino tan sólo para comer, y quien trajere estas cosas, él mismo por sí las venda a todos."



Calles y barrios

A las calles, aquí las llaman rúas. Cuatro son las principales: La **Rúa Maior**, la **Rúa Nova**, la **Rúa do Vilar** y la **Rúa do Franco**, donde están instalados los extranjeros (*la palabra franco designaba en la Edad Media tanto a franceses como a flamnecos, ingleses o italianos del norte.*) Muchos de ellos se dedican al comercio, habiendo obtenido por su condición extranjera y sus buenos contactos en su tierra ciertos privilegios comerciales (*exención de tasas, etc*)
Me dijeron que hasta hace poco existía una quinta rúa, llamada **Rúa de la Balconada**. Estaba situada entre las rúas do Vilar y Nova, y fue tapiada porque en ella se realizó un horrendo sacrilegio: el 29 de junio de 1366 el arzobispo don Suero Gómez de Toledo, que estaba realizando una procesión portando el Viril con el Santísimo, fue asesinado por un hombre vestido con ropajes nobles, que lo acuchilló ante el horror de la multitud. Se dice que el asesino pertenecía a la noble familia de los Churruchao, y que asesinó al arzobispo porque eran rivales en los amores de cierta dama de costumbres frívolas... Sea como fuere, el criminal nunca fue atrapado, y ya que habá que castigar a alguien,

castigaron a la rúa.. *Recientemente se ha derribado el muro que tapiaba la calle para recuperar la Casa da Balconada, que daba nombre a la rúa, y donde hoy hay dependencias universitarias. Del resto de la rúa, nada queda ya, pues una vez clausurada la calle los propietarios de las casas de las otras dos calles ampliaron sus huertas y patios traseros a expensas de la zona clausurada.*

Otra calle digna de tener en cuenta es la del **Preguntoiro**, que nace en la plaza del Pan. Recibe su nombre porque en ella suelen situar sus sillas y atriles los escribas, para redactar documentos, y los licenciados humildes, que por unas monedas contestan a consultas legales. Y es que en la cercana plaza del Pan se reune el Concejo de la ciudad, como ya se ha dicho, y muchos son los ciudadanos que prefieren solventar sus asuntos con ellos en lugar de confiar a la (muchas veces más arbitraria) justicia del Arzobispo o de sus secretarios. Y no he de dejar de hablar de la calle de las **Casas Reales**, donde tienen sus palacios los nobles de alta cuna y más grande fortuna.

Como toda ciudad digna de tal nombre, Compostela tiene sus calles gremiales, donde viven los que practican el mismo oficio: son las calles **Caldeirería** (de los caldereros), **Praterías** (plateros), **Acibechería** (los que tallan el azabache, la piedra negra con el que se hacen amuletos y ciertas joyas), **Concheiros** (los que controlan el monopolio de las conchas del Apóstol). Más discretos son los judíos, ya que, como toda gran ciudad comercial, existen hijos de Abraham residiendo en ella, para disgusto de los buenos cristianos, que consideran una ofensa el que haya asesinos del Santísimo viviendo en la ciudad santa. Me dijeros (porque no fui) que **la Judería** está en el nudo de estrechas y retorcidas calles que hay a la vera del monasterio de San Martiño. Hay escasas indicaciones, pero un ojo atento puede identificar las casas judías porque tienen en la fachada de sus casas un curioso balcón voladizo que es típico en ellas. *Judíos los hubo, y muchos, por todo el Camino de Santiago, y sobre todo por Galicia, Allariz, Tui y Ribadavia (donde más de la mitad de la población era de origen hebreo) fueron sus nucleos principales. Aseguran los historiadores (y nos lo creemos) que el sentimiento anti semita se dio en Galicia con mucha menos virulencia que en el resto de la península, y que apenas hubo asaltos a las juderías.*

Curiosidades Compostelanas

No puedo por menos que citaros ahora un hecho que llamó mi atención: aún se pueden encontrar en la ciudad juglares que practican su arte a la manera antigua, y en gallego. Pues os he de decir que la **juglaría gallega**, antaño admirada por reyes (como el buen Alfonso X), nobles y prelados, hoy está en desuso, y tenida por cosa vieja y vulgar, cuando no moralmente peligrosa. Ahora en las cortes de Castilla y de la nobleza principal sólo se oyen juglares castellanos, que gustan de la épica y del romance, mientras que los juglares gallegos, con sus dulces rimas, han de seguir cantando al amor en humildes peregrinaciones, fiestas y romerías.

Me dijeron que la juglaría gallega distingue entre tres tipos de composiciones: las "cantigas de amigo", en que una mujer suspira por su amante; las "cantigas de amor", en las que es el hombre el que se queja de mal de amores hacia su dama, y las "cantigas de escarnio o maldizer", composiciones hechas a menudo por encargo en las que se ridiculizan hasta lo grotesco los defectos de un enemigo del patrón del juglar (*o del artista mismo, en ocasiones. Lo malo es que la persona ridiculizada no solía tener mucho sentido del humor, y claro, el primero que "pagaba el pato" solía ser el juglar que se había atrevido a humillarle...*)

También os hablaré de la curiosa organización de la ciudad. Ya os he dicho que es el Arzobispo la principal autoridad, tanto a nivel religioso y moral como judicial e incluso militar, pues dispone de sus propias mesnadas. En la catedral de Santiago hay cuarenta y cinco canónigos, y de ellos siete son designados expresamente por el Arzobispo: se les llama los **Cardenales de Santiago** y son sus hombres de confianza. Ellos son los únicos que comparten con los Obispos y el propio Arzobispo el privilegio de poder decir misa en el altar mayor de la catedral.

Extramuros de la ciudad

Alejados de la muralla de la ciudad se encuentran el **Convento de Belvis**, con una imagen de la Madre de Dios llamada Virgen del Portal, por la que la ciudad tiene gran devoción, pues se dice que hace curaciones milagrosas tanto a personas como a animales. Al sur está el **Convento de Santa María de Conxo**, fundado, como tantos otros, por Xelmírez en el año 1129. Finalmente, no hay que olvidar la **Colegiata de Santa María la Real de Sar**, situada a orillas de dicho río. La edificación fue obra nada menos que del maestro Mateo, el mismo que construyó el Pórtico de la Gloria, por encargo de Munio Alfonso, la mano derecha del obispo Xelmírez, que deseaba abandonar su posición de prelado de la iglesia compostelana y retirarse a vivir en meditación con otros compañeros hastiados del mundo como él. Por desgracia, el viejo clérigo murió dos años después de iniciadas la sobras, terminándose éstas por encargo expreso de Xelmírez, como tributo a su colaborador y amigo. Nueve eran los canónigos que residen en el cenobio, al principio siguiendo la disciplina agustiniana, y luego la templaria. Tras la caída de esta orden maldita el recinto se destinó a leprosería, para luego recuperar de nuevo su carácter sagrado como colegiata.

Me produjo una fuerte impresión al visitarla, ya que las columnas del interior están inclinadas hacia el exterior, como si todo el edificio fuera a derrumbarse abriéndose hacia fuera como si de un libro se tratara (*Teóricamente eso se debe a una inconsistencia del terreno sobre el que se asienta el templo. Para evitar el derrumbe en el siglo XVIII se colocaron unos contrafuertes exteriores que le dan el aspecto que tiene hoy. Algunos detractores opinan que la inclinación de los muros es intencionada, y que no se derrumbara en 700 años da fe de ello*)

Y sin más os dejo, entregando mi narración a un fiel amigo que quiere emprender ya el viaje de vuelta. Yo seguiré un poco más, pues quiero visitar el Pico Sacro, tanto la capilla y la fuente que en su falda se encuentran (pues oir misa en la falda del monte equivale a siete jubileos) como para visitar de cerca la cima de ese misterioso pico, donde me han dicho que se encuentran los restos del castillo de la Reina Lupa, y unas galerías o pozo subterráneo que descienden hacia la cueva donde guardaba sus tesoros...

(*Aquí termina el Códice Miquelense, sin que posteriores investigaciones hayan podido averiguar qué le sucedió a nuestro osado y entusiasta peregrino*).

De riba de tí estou
Debaixo de mín te teño
Ben pouca sorte é a miña
Se non che meto o que teño

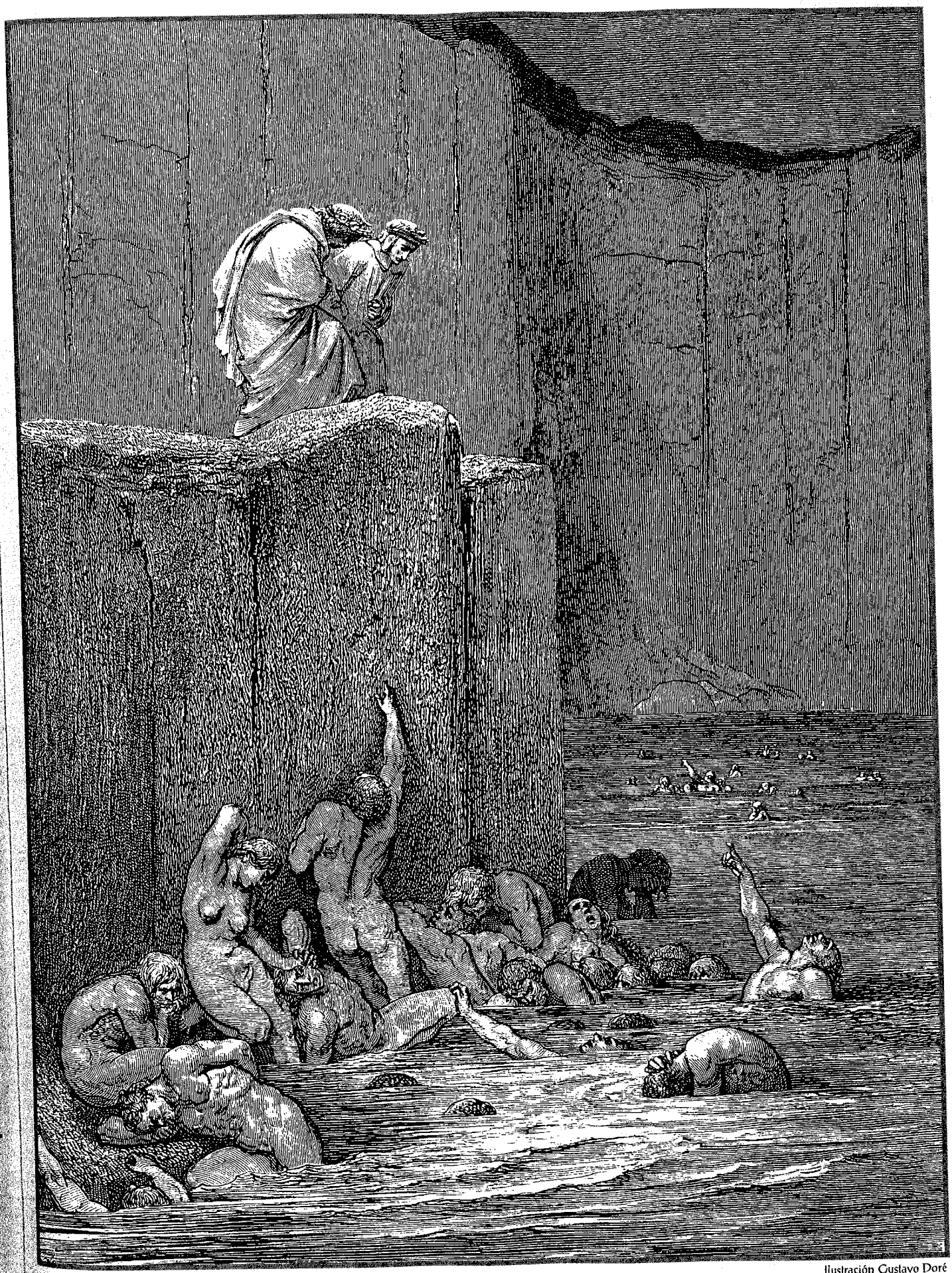


Ilustración Gustavo Doré

Leyendas de Galicia

Non viche Maruxa,
Nas noites de inverno,
Andar a estantiga
Polos matorreiros,
A estantiga digo
Que chaman os vellos
Hostea ou compaña
Que a todos fai medo
Cando desde a igrexa
Con moito concerto
Facen os finados
Un modo de enterro
Con muitas candeas
Con muito silencio,
Só que a campaíña
Soa rouco e quedo
E que catro levan
En el xa finado,
Ó que está enfermo?

Sobre tesoros y sus guardianes

Los guardianes del testamento

Corría el mes de diciembre. Cerca de la iglesia de San Miguel, en Breamo, once hombres rodeaban en silencio una hoguera que les calentaba y calmaba algo de la tremenda humedad que la lluvia provocaba. Eran gente madura, de armas por las lanzas y espadones que portaban, de iglesia por las cruces que orlaban sus blancas capas. Eran caballeros del Temple, templarios venidos del Oriente a los que sus maestres habían destinado a estas tierras del Finisterre. Habían sido luchadores contra los infieles de Tierra Santa. Habían sufrido derrota y habían huido contraviniendo las normas de su orden. Por eso estaban allí, donde el mundo se acaba... Desde hacía ya muchos años...

Tenían como misión guardar esta humilde iglesia. Estaba aquí, en ninguna parte, aislada, solitaria. Inmensa en la riqueza que contenía. Aunque su aspecto no dejara adivinarlo. Su humildad externa era la mascara de su tesoro oculto.

Siempre fueron los canteros templarios maestros en el labrado de la piedra y artesanos del acertijo. Tenían, además de la misión de construir, la de anotar en las obras de piedra que componían los secretos que debían ocultar y luego transmitir. Eran sabios en cantería y maestros en misterios. Se decía de ellos que guardaban en sus cabezas los grandes secretos de los enormes tesoros de Tierra Santa y de los conocimientos sublimes de sus maestres.

Y esto guardaban los once. Los signos sagrados que decoraban esta capilla. Los que eran el testamento de la humillada orden, la derrotada, la que había pasado por la ignominia de saber perjuro a su Gran Maestre. Aquí se encontraba todo. La historia de lo ocurrido, la sabiduría que no lo impidió, el escondite de sus riquezas.

Se acercaba la noche y era de Natividad. Carecían de todo estos monjes y guerreros. Sólo tenían su soledad. Y la capilla que custodiaban.

Caídas las primeras sombras se refugiaron en su interior. Por las estrechas y altas ventanucas, más aspiles guerreras que miradores, penetraba breve luz de estrellas. Miraron al rosetón sobre la puerta. Once puntas. Una por caballero. Así era desde que la construyeron. Por ella estaban allí once. Uno por extremo.

Poco a poco fueron mirando más y más a la roseta. Algo extraño ocurría en ella. No sabían bien que. Algo era diferente en esta noche navideña.

Al rato lo entendieron. Un poco por sí mismo, otro poco por lo extraño, supieron que en esa noche la roseta no tenía once puntas. Eran doce. Una más. Un caballero más. Y lo había. En el centro de la nave, la humilde nave de San Miguel, un niño dormía apacible sobre las brezas ante el altar.

Y así permaneció toda la noche. Hasta las primeras luces del alba. Hasta que amaneció. En ese momento el rosetón volvió a tener once puntas y el niño desapareció. Desde entonces, todas las noches de la Navidad, los que se aproximan a esta iglesia-capilla juran que el rosetón tiene doce puntas. Las cuentan y recuentan y siempre son doce. Hasta la mañana. Hasta el Alba. Entonces, vuelven a ser once.

Por eso, a los que así hablan, nadie les cree. Cuentos de la abuela ida.

Ideas de aventuras:

▶ Ah, los templarios... y su tesoro... Una serie de pistas a lo largo de una campaña puede haber llevado a los PJS hasta una iglesia en Finisterre (o Fisterra, según el habla local)... sin saber que hay once guardianes en una misión sagrada. Once guerreros invencibles que pueden ser fantasmas, a estas alturas, o haber recibido ciertos dones mágicos como la invulnerabilidad o la inmortalidad dentro de la iglesia que protegen...

▶ Los templarios pueden ser más sutiles, y no aparecer como guerreros, sino como ancianos monjes o ermitaños. Si los PJS llegan allí con la única intención de saquear las posibles riquezas, es muy posible que sean literalmente masacrados. Si por el contrario necesitan el tesoro del temple para realizar una gesta determinada, deberán demostrar sus buenas intenciones realizando alguna prueba. Por ejemplo, encontrarse a once "ancianos" que se niegan a entregar las claves del tesoro... ancianos a los que sería muy fácil torturar para que hablaran... Pero una persona justa realizando una tarea sagrada no haría eso... ¿no? Cualquier acción de violencia contra los ancianos significará que el grupo no ha pasado la prueba, y supondrá, posiblemente, la destrucción de los PJS. Se impone intentar convencer a los guardianes, ya sea con palabras... o con actos.

▶ Los PJS huyen de un gran peligro, ya sea racional (enemigos humanos) o irracional (demonios u otras criaturas) y no ven otra opción que hacerse fuertes en una iglesucha dedicada a San Miguel, en Breamo... No saben que en ella se encontrarán once aliados...

▶ ¿Y por qué no han de ser los PJS los guardianes del lugar sagrado? Una manera de expiar pecadillos, para un grupo que se ha desmadrado demasiado, quizá impuesta muy amablemente por algún Arcángel que les da a elegir entre servir al Señor... o recibir su Ira (gracias a la intervención de varios ángeles Castigadores). Así que deberán proteger un lugar sagrado (por ejemplo, una iglesia) de las huestes malignas durante un tiempo determinado...

Criados de mouros

Mouros hay que toman a hombres por criados, y éstos han de trabajar para ellos toda la vida, cada siete días uno. A cambio, reciben algunas monedas de oro, o la promesa de recibir un tesoro, algún día, como pago a sus servicios. No hay más magia que la codicia de las gentes, y ese es el único poder que los mouros tienen sobre ellos.
Cuenta Cunqueiro que le contaron a él en Meira que un hombre fue criado de un mouro solitario toda la vida. El hombre llevaba al mouro de comer y de beber, y le daba noticias sobre el mundo. El mouro, por su parte, le tenía prometido que algún día le daría una parte de su tesoro. Pasaron los años, el criado envejeció y enfermó, y cuando estaba a punto de morir apareció el mouro a los pies de su cama, con un saquito de monedas. Pero el hombre las rechazó, diciendo "Si me trajeras salud..." Muerto el anciano, sus hijos fueron a ver al mouro, que vivía en Viladonga, para reclamarle el dinero prometido a su padre. Pero el mouro se negó a dárselo, echándolos furioso de su guarida, diciendo que no les conocía.
Tan famosa se hizo esta leyenda, que Cunqueiro termina su relato diciendo que, cuando se construyó la carretera de Lugo, se volaron con dinamita las rocas del Mouro, y que estaban presentes en la voladura las autoridades y la Guardia Civil. Pero nada encontraron Parece ser que la noticia salió en los periódicos locales.
Más suerte tuvo otro criado, que trabajaba para un mouro encantado que vivía en unas rocas, al que debía subir cada día dos calderos de agua, pues para romper el hechizo el mouro tenía que llenar una piscina de media legua de largo y dieciséis pies de ancho. El mouro debía tener dinero propio, pues pagaba diariamente al aguador con una moneda de oro. Hasta que se le acabó el dinero, y el aguador, barruntando que al ser un encanto guardaría un tesoro, siguió trabajando sin cobrar. Finalmente la piscina estuvo llena y el mouro libre, pero para desencanto del criado, el tesoro consistía en un único objeto: Una llave grande y pesada, de hierro. Poco sabía él que era la llave de Liumamore, la única ciudad moura que no está bajo tierra. Evidentemente, es ciudad mágica, invisible a los ojos de los hombres que no han sido invitados (¡y qué mouro invitaría a un humano a su ciudad principal?)... a no ser que los visitantes traigan la llave que abre las puertas de la ciudad. Muchas maravillas cuentan los ociosos de ella, no siendo la menor que tiene las calles empedradas de oro puro...

Ideas de aventuras:

▶ Lo que es justo, es justo: Los de Meira consideran que el mouro ha estafado a su padre, y les ha escatimado una bonita herencia... Así que están dispuestos a hacer un trato con los PJS: La localización exacta de la guarida del mouro, así como las claves para entrar en ella... a cambio de una parte de lo que saquen. Que es mejor un poco que no un nada... Una aventura en una guarida subterránea, poblada de criaturas mágicas, a la caza de tesoros... ¿ a qué Duendes & Demonios me recuerda?
▶ Y puestos a recorrer lugares mágicos ¿Qué tal una visita a la ciudad de Liumamore? Puede ser una sesión de juego diferente, y razonablemente divertida, dejar que el grupo haga el turista en una población dedicada enteramente a la magia...
▶ Uno de los PJS puede tener o encontrar la famosa llave... Y no saber qué abre. Claro que determinados "poderes" pueden sí saberlo... y buscarlo para robarle la llave (y atoñinarle un poco si se resiste). Esta opción de aventura puede mezclarse con cualquier otra trama, con lo que el grupo irá sufriendo ataques y emboscadas sin saber por qué ni de dónde le vienen...

El alimento de los tesoros

Dicen que en tiempos de los abuelos de nuestros abuelos había un tesoro en Valedouro, guardado por un anano de gorra colorada. El tesoro necesitaba sangre para mantenerse reluciente, pero tiempo hacía ya que el anano, compasivo, había sustituido los sacrificios humanos por sangre de oveja.
Parecido es el caso del tesoro de Chacín. Cuentan de un labrador que se hizo amigo de un mouro bajito, cosas raras las dos (que un mouro sea bajito y que busque la compañía de los humanos). Al mouro le gustaba hablar, contar mil y una historias, y como se aburría hasta echaba una mano al labrador con las faenas del campo. Finalmente le confesó que estaba encantado, y por ello no podía volver con los suyos, en el subsuelo. Pero como el tesoro estaba dormido, por obra de la hechicería del último que intentó llevárselo, podía escaparse de la guarida cada cierto tiempo y distraerse un rato. El labrador manifestó su curiosidad para ver ese tesoro, y el mouro, encogiéndose de hombros, dijo que por qué no... El tesoro estaba en el fondo de una cueva, bajo un castro, y lo formaban siete hogazas de oro, una encima de la otra, y encima estaba la boca, que no paraba de roncar. Esparcidos entorno al tesoro había numerosos huesos humanos. El labrador se asustó, mirando de reojo al moro, pensando si no lo habría llevado a una encerrona. Pero su amigo lo tranquilizó, diciendo que el tesoro solamente se despertaría si alguien lo tocaba, o si él pronunciaba las siete palabras mágicas... y, "lamentablemente", añadió sonriendo, se le habían olvidado, qué cosas...
Otro tesoro que necesita alimentarse es uno que está en Irdade. Te trata de un telar mágico, todo de oro, custodiado por una vieja encantada. Lo que este no toma sangre, sino solamente vino. Eso sí, en grandes cantidades...

Ideas de aventuras:

▶ Un aspecto interesante de algunos tesoros, no reflejado en el Bestiario. ¡Puede ser que el tesoro que los PJS (o algunos PNJS avariciosos) intentan saquear piense en los intrusos como un primer y segundo platos con postre!
▶ Un tesoro dormido... una tentación muy grande... Y claro, no se tiene por qué saber que despertará cuando un extraño lo toque...
▶ ¡Y el telar borrachín de Irade, qué hace! ¡Quizá telas aparentemente livianas, pero que en la práctica dan la misma protección que, pongamos, una cota de mallas! (Prot. 5)! ¡Y qué trabajos tendrán que hacer los PJS para ganárselo! Eso sí, sigue siendo tela, así que su Resistencia es solamente de 20 (lo que puede ser muy interesante cuando reciban un par de mascaos y vean como su preciosa tela mágica queda hecha harapos)

Las serpes y el tesoro

En la Terrachá, en Amide, cuentan que había una cueva con un nido de serpes gigantes. Éstas, de tanto dormir sobre el tesoro, y dormir enrroscadas a él, tienen

las escamas de oro. La cueva tiene la entrada junto al río Azúmara, afluente del Miño. Una piedra mágica bloquea la entrada, que solamente se abre con el silbido de las serpes. Cuentan que uno de la zona se aprendió el silbido, y a fuerza de ensayar supo imitarlo, por lo que, muy contento, se coló dentro de la cueva. No se sabe cómo logró llegar hasta el tesoro, y ya iba a meterle mano cuando éste gritó con voz de trueno:

- ¡ Eh! ¡Mirarás pero no tocarás!

A sus gritos acudieron las serpes, por supuesto. Debería ser el día de suerte del hombre, pues consiguió salir más o menos entero. Eso sí, su cuerpo desprendía un fortísimo olor a serpiente, que no se podía quitar por mucho que se lavara. Finalmente lo consiguió a base de friegas de sal y agua bendita.

Ideas de aventuras:

▶ Pues eso, otro punto a tener en cuenta a la hora de ir en busca de tesoros: Que, a veces, los muy chivatos, gritan cuando alguien se acerca...

▶ Y otro PNJ interesante... Un labriego buscador de tesoros, que desprende un persistente olor a serpiente... Una explicación alternativa para los PJS que sufren del rasgo de carácter número 89 (mal olor corporal)

▶ Ese mal olor puede ser mal interpretado... ¿No es la serpiente el dragón, y no es el dragón el diablo? La confusión puede dar lugar a encuentros tontísimos tanto por parte del clero como de la Fraternitas Vera Lucis, esos simpáticos chicos que andan siempre a la greña de todo lo que huela (nunca mejor dicho) a sobrenatural...

Del Camino de Santiago

La peregrinación de un rey

Los británicos eran especialmente devotos a peregrinar a Santiago. Un episodio de las crónicas escocesas del siglo XIV mencionan que antes de morir el rey Roberto I, congregó a sus caballeros y les manifestó el deseo de que una vez muerto, sacarán de su pecho el corazón y lo llevasen a Tierra Santa o Compostela Y sus caballeros, que no eran tontos, decidieron llevarlo a Compostela (que les caía más cerca). El caballero elegido para esta misión fue Lord James Douglas quien, en 1330, marchó a Compostela con una escolta de 200 caballeros.

Ideas de aventuras:

▶ ¡Os imagináis que pasaría si alguien roba un valioso cofre, pensando que eran joyas, y se encontrase un corazón humano algo podrido?

▶ ¡Os imagináis a 200 caballeros escoceses de mala leche y ni papa de castellano, buscando como locos y con muy malos modos un corazón humano?

▶ ¡Y si alguno de ellos decidiese que cualquier corazón bastaría para hacer la ofrenda y quedar bien?

▶ ¡Y si a todo esto un cabalista loco intentase controlar el destino de la corona de Escocia atando al fantasma del rey Roberto con la ayuda de su corazón, sacado de su pecho cuando aún estaba caliente?

Que come e canta
Algún sentido lle falta



Leyenda del Gallo y la Gallina

De los milagros más conocidos entre los atribuidos a la intercesión de Santiago es el del Gallo y la Gallina, llamado también el Milagro del ahorcado. Desde la Alta Edad Media se dan diversas versiones. A partir del Siglo XVI y hasta el Siglo XVIII se advierte una preocupación entre los Obispos en el sentido de las formas de sociabilidad popular que surgían en torno a las peregrinaciones, tanto en los caminos como en los centros de peregrinación. El consumo del alcohol en las tabernas cercanas a los santuarios, el aire festivo de muchas romerías, y el contacto entre hombres y mujeres (la mayoría jóvenes) a parte del mercado sexual existente, era considerado como un peligro para la moral y las costumbres por el clero postridentino.

La historia que oían los peregrinos del Siglo XVI centraba su atención en la castidad y el empleo de la narración funcionaba en el marco de un culto a un santo local, en este caso Santo Domingo de la Calzada. A raíz de ello se construyo a petición del clero local en la misma catedral un gallinero no lejos del sepulcro del santo, dando lugar a varias versiones, aquí contaremos la del Siglo XVI. Esta versión esta compactada de una efectuada al comienzo del reinado de Carlos I, en 1533 incluida en un tomo que llevaba por nombre: "*De las cosas memorables de España*". "En la muy antigua ciudad que la gente llama Santo Domingo de la Calzada, vimos al gallo y a la gallina. No sabemos de que color eran cuando vivían. Pero después

de que fueron degollados y asados, revivieron todos blancos mostrando así el gran poder de Dios y su gran Milagro, de cuya veracidad ellos eran la prueba. Un cierto hombre bueno y amigo de Dios y su mujer, que también era muy buena, fueron con su hijo, un muchacho honrado, hacia Santiago de Compostela y llegaron cansados de andar a la ciudad. Pararon en casa de un hombre que tenia una hija que era una mujer joven. Cuando esta vio al hermoso muchacho se enamoró de él. Como este no quería casarse con ella a pesar de que esta se lo preguntaba y le molestaba, su amor se convirtió en odio y quiso causarle mal. Cuando los peregrinos querían irse, metió a escondidas una copa de su padre en la capa del joven. Por la mañana cuando los peregrinos se habían marchado, la muchacha comenzó a gritar diciéndoles a sus padres que les habían robado la copa. El juez al escuchar esto, decidió mandar a sus ayudantes enseguida para que se trajesen a los peregrinos de vuelta, cuando todos les dieron alcance, la muchacha consciente de su delito se acercó al joven y le arrancó la copa de su capa. Por ello como el robo quedaba demostrado, el muchacho fue llevado a un campo y fue ahorcado tras una condena injusta y siendo inocente. Los padres afligidos y llorando por su hijo, siguieron por el camino hacia Santiago, a donde llegaron. Después de cumplir allí su devoción, dieron gracias a Dios y regresaron. Al pasar de nuevo por el sitio donde estaba ahorcado su hijo, la madre que lloraba mucho, se acercó a él, aunque su marido le recomendaba que no lo hiciese. Y el hijo que la respetaba enormemente, le dijo: "Madre, no llores por mí, por que estoy vivo, puesto que la madre de Dios y Santiago, me sostienen y me protegen. Ve, queridísima madre, a ver al juez que me condenó y dile que aun estoy vivo porqué soy inocente, para que me deje libre y pueda volver contigo".

La madre emocionada se dio prisa y, llorando de alegría, fue a ver al juez que estaba sentado a la mesa e iba a cortar un gallo y una gallina asados que allí tenía. "Juez -le dijo-, mi hijo esta vivo, ordena que lo liberen, por el amor de Dios". Cuando el juez escuchó esto pensó que ella, por su amor de madre, lo había soñado y le respondió sonriendo: "¡Que es todo esto buena mujer! No te engañes: tu hijo está tan vivo como estas aves". Y nada más decir esto, el gallo y la gallina salieron volando de encima de la mesa y el gallo cantó. El juez asombrado, salió enseguida, llamó a los clérigos y a los vecinos y juntos fueron todos a donde se encontraba el mozo ahorcado encontrándolo vivo y muy feliz. Se lo devolvieron a los padres y al volver a casa cogieron al gallo y a la gallina y los llevaron con gran solemnidad a la Iglesia. Allí encerrados son considerados como cosa milagrosa y señal de poder divino. Allí viven siete años y antes de morir tienen un pollito y una pollita del mismo color y del mismo tamaño. Esto sucede en esta iglesia cada siete años. También provoca gran admiración el hecho de que todos los peregrinos que pasan por la ciudad y que son numerosísimos, llevan una pluma de este gallo y de esta gallina y que estos nunca se quedan sin ellas. Yo soy testigo de ello por que lo vi y estuve allí y también cogí una pluma..."

Ideas de aventuras:

▶ Los PJS llegan al pueblo justo a tiempo para presenciar el retorno de los peregrinos apresados y la acusación de la muchacha. Los padres de chico pueden pedir ayuda a los PJS para demostrar la inocencia de su hijo.

▶ Uno de los PJS puede ser "víctima" de la pasión no correspondida de la muchacha y verse él mismo metido en este pequeño lío y acusado de robo. Todos deberán demostrar su inocencia o ayudarle a escapar.

▶ Los PJS llegan a un pueblo en el que hace un día un peregrino fue ahorcado acusado de robo. Ha aparecido la madre diciendo que se le ha aparecido su hijo vivo y el cuerpo del chico ha desaparecido del lugar del ahorcamiento. Aquí se abren dos posibilidades diferentes: El muchacho se ha convertido en un ánima o un muerto viviente y ronda por la zona en busca de venganza... o bien la muchacha ha robado el cadáver y pretende realizar un ritual profano para revivirlo y someterlo a su voluntad.

Amores con criaturas sobrenaturales

El enamorado de las fadas

Cuentan por la Terrachá que un mozo que estaba en el pastizal guardando las vacas oyó risas y cantos de mujer que venían de un bosquecillo cercano. Se acercó a ver qué pasaba y se tropezó con un grupo de bonas fadas, que estaban juguetonas y de muy buen humor, como siempre. El mozo (que era muy guapo) fue muy bien recibido, y pasaron con él toda la tarde. Cuando ya se despedían, entre bromas y veras, le instaron a que se mirase en un espejito que llevaban consigo. El mozo volvió al caserío muy contento de su aventura, y nada dijo, pues bien sabía que los que tienen tratos con los del otro lado y hablan de ellos son castigados con la muerte. Pero el espejo, que era mágico, como todo lo que tocan las fadas, le había robado el aliento, y el mozo empezó a enflaquecer y a enfermar, para alarma de toda su familia. Ya en su lecho de muerte logró reunir fuerzas para susurrarle a su hermano mayor toda su aventura, explicándole además que bien sabía él que lo estaban matando las hadas, pues cada noche soñaba que la parte retenida en el espejo se acostaba con ellas. Finalmente murió, y su hermano, ciego de ira y sin atender razones, fue al bosquecillo cercano al pastizal a insultar a las fadas. Éstas deberían sentirse culpables, ya que en lugar de maldecir al hermano, o matarlo (cosas que han hecho en otras historias, y por mucho menos) le arrojaron a los pies un puñado de oro, para que se callase...

Ideas de aventuras

▶ Evidentemente, los PJS pueden intentar salvarle la vida al "enamorado" intentando robar el espejo mágico antes de que el mozo muera. Romperlo puede acabar con el encantamiento. O quizá hayan de enfrentarse a las fadas, de las que se suele tener una visión muy romántica y que en este cuento (y en todas las tradiciones gallegas en general) no lo son tanto... Evidentemente, el enfrentamiento no debería limitarse a un simple reparto de golpes y hechizos... El DJ debería diseñar un mundo mágico, irreal y casi onírico (¡quizá estilo el mago de Oz!) en el que el grupo deberá penetrar para salvar a su amigo...

▶ Y claro, se puede dar otra vuelta de tuerca... Pueden ser los PJS los que están prisioneros del espejo. En ese caso, la aventura no consistirá en entrar en el mundo mágico de las fadas para robar el espejo... sino en tratar de escapar de dicho mundo.

▶ Por otra parte, el espejo en cuestión puede ser un objeto mágico que dé sabor a cualquier partida, ya sea en manos de algún brujo o mago poderosos o formando parte de algún tesoro.

La meiga y el pescador

En Corcubión, no lejos del cabo de Fisterra (Finisterre), allí donde acaba el mundo, vivía un joven pescador, tan guapo, que todas las mozas de la región soñaban con ser su mujer. Pero el pescador no tenía prisa en casarse... Llevaba una vida tranquila, trabajando lo justo para poder vivir honradamente, sin pensar en ahorrar para su vejez. Un día que volvía de visitar a unos parientes que vivían algo lejos, se tropezó en un atajo del bosque con una joven sentada en el tronco de un árbol. La saludó amablemente, como siempre hacía con toda mujer que se encontraba. Pero al punto se dio cuenta que era una meiga, pues tenía los ojos demasiado claros para ser humana.

- ¡Dónde vas, buen mozo!

- Vuelvo a casa...

- ¡Volverás a tu casa cuando yo te lo diga! Antes tendrás que prometerme que te casarás conmigo...

El pescador caviló un momento. Era joven y muy hermosa, pero era una meiga. Y bien sabía que no saldría bien, un matrimonio así...

- No tengo intención de casarme, ni contigo ni con nadie.

- ¡Será conmigo y con nadie más! ¡Y si no me juras casarte conmigo, te haré la vida imposible!

- ¡No pienso jurarte nada! –exclamó el pescador.

Y, sin esperar más, siguió su camino, llegando a su casa sin más aventuras. Pero al intentar encender el fuego para prepararse la cena, se encontró con que por más leña seca que pusiera en la *lareira*, la llama no prendía, así que tuvo que resignarse a comer algo frío y acostarse. A la mañana siguiente, más animado, se levantó bien temprano y se dispuso a ir a la mar. Hacía muy buen tiempo y soplaba muy poco viento. Al poco de echar las redes el pescador empezó a sentir la cabeza pesada, y diciéndose que un sueñecito no le haría ningún daño, se acostó en el fondo de la barca. Al punto quedó profundamente dormido, y durmió casi todo el día. Despertó de golpe al sentir que alguien le palpaba las piernas mientras murmuraba por lo bajo:

- "¡Ou, que perniñas tan boas!"

Entonces sintió que le palpaban... más arriba. Y que la misma voz murmuraba:

- "¡Ou, que coxiñas tan boas!"

Se irguió bruscamente, pero a nadie vio. Estaba solo en su barca, anclada en una ensenada rocosa y solitaria. No se veía un alma en toda la costa, así que el pescador suspiró, perplejo.

De repente, oyó la misma voz decir, mucho más alto:

- ¡Tráeme a machada para que lle corte as pernas e as coxas!

El pescador se puso a sudar de miedo, pero no dijo palabra. Y sin embargo, la voz repetía:

- ¡Ou, que perniñas tan boas! ¡Ou, que coxiñas tan boas!

Y cada vez más fuerte. Pronto, era una voz de trueno la que berreaba:

- ¡Traédeme a machada!, ¡traédeme a machada!

Entonces, algo saltó de la barca, alejándose a grandes brazadas. El pescador no comprendía nada, pero tuvo el buen juicio de esperar, sin moverse ni abrir la boca. Por fin, cuando el barullo se calmó, se deslizó despacito fuera de la barca. Una vez en la playa, salió corriendo hasta su casa, sin esperar a que el fenómeno se repitiese. Estuvo varios días malo, tanto por el susto como por la carrera, y cuando se curó, tuvo que volver a salir a pescar. Pero al salir de casa se encontró nuevamente con la meiga. Estaba sentada en un tocón al lado del camino, mirándolo fijamente con los ojos centelleantes:

- Buenos días, mozo mío. ¡Has pensado en lo que te pedí el otro día! ¡Me vas a prometer que te casarás conmigo!

- ¡Yo no prometo nada a nadie! –exclamó el pescador con muy mal genio.

Y sin mirar atrás allí la dejó, recogió la barca y se fue a pescar por la ría. Pero, cuando oteaba en busca de bancos de peces vio, en el fondo del mar, un viejo cofre rebosante de piezas de oro. Sin perder un instante arrió la vela y, quitándose la ropa, se zambulló, buceando hasta el cofre y cogiendo dos buenos puñados de monedas de oro. Pero al volver al bote y dejar su botín, ¡vio chasqueado que no había cogido más que guijarros!

- ¡Trabuqueime!, - exclamó.

Sin embargo, allí, en el fondo, seguía viendo el cofre y las monedas derramadas a su alrededor... Así que se volvió a sumergir, pero esta vez se llevó consigo un saco que tenía en la barca. Lo llenó y subió nuevamente a la superficie. Ya de vuelta en la barca derramó el contenido del saco... que, evidentemente, no eran otra cosa que piedras... Mientras las miraba entre desesperado y boquiabierto oyó una voz que decía bajito primero, y luego cada vez más fuerte:

- ¡Quen demasiado ambiciona sen nada queda!, ¡Quen demasiado ambiciona sen nada queda!

El pescador se puso a mirar alrededor, pero no había nadie en las cercanías. Estaba solo en esa parte de la costa, y solamente las gaviotas revoloteaban esperando poder robarle alguno de los peces que pescara. Tan grande fue la decepción de ver que las piezas de oro no eran otra cosa que guijarros, que le subió la fiebre, y hubo de guardar cama más de quince días. Cuando pudo ponerse otra vez de pie, pensó ir a la taberna, a animarse un poco. Salió de casa, y a la entrada de la aldea se encontró otra vez con la meiga. Estaba sentada en un banco, más bonita que nunca, y con los ojos tan brillantes que costaba trabajo sostenerle la mirada, de tanto que resplandecían y lastimaban.

- ¿Quieres casarte conmigo? – le preguntó la meiga

- ¡No me casaré con nadie! – respondió el pescador.

Y se fue derecho a la taberna. Allí se hartó de beber con los amigos, y ya era muy tarde cuando finalmente se fue. Se había hecho de noche, y noche oscura, además. Por suerte, conocía perfectamente el camino de vuelta a casa. Por eso se sorprendió tanto cuando vio una gran luz que parecía salir del suelo. Se acercó agachándose a ver qué era, y descubrió un corredor que se hundía en la tierra, haciéndose cada vez más ancho. Intrigado, quiso saber más, y metiéndose por el agujero, bajó por el corredor hasta llegar a una enorme sala donde la luz salía inexplicablemente de todas las paredes. Y sin embargo, no había en la sala nada, ni el menor vestigio de una lámpara que pudiese provocar esa luz...

En estas cavilaciones estaba cuando notó que lo agarraban de brazos y piernas. Algo invisible lo aferró, y arrojándolo al suelo. Y una voz ya familiar le dijo al oído:

- ¡Ou, que perniñas máis boas!

A lo que otra voz respondió:

- Ou, que coxiñas máis boas!

Y continuó la primera voz:

- ¡Ou, que braciños tan bos!

Y dijo entonces la segunda voz:
- ¡Ou, que manciñas tan boas!
El pescador estaba aterrado. Luchaba por zafarse y ponerse en pie, pero no podía, pegado como estaba al suelo por esas fuertes manos invisibles. Entonces, una tercera voz dijo mucho más alto:
- ¡Ou, que cabeciña tan boa! ¡Ou, que cabeciña tan boa!
Pero lo que realmente aterrorizó al pescador fue ver un hacha flotando en el aire, y dirigiéndose lentamente hacia él. El hacha empezó a girar por encima de su cabeza, y el ser invisible que la manejaba parecía querer cortársela
- ¡Socorro! –aulló el pescador.
Y entonces apareció la meiga. Rápidamente cogió el hacha con su blanca mano, y tras un corto forcejeo el hacha desapareció. Y al mismo tiempo el pescador se sintió libre de las manos que lo sujetaban. Se puso en pie de un salto y miró fijamente a la meiga. Estaba más bonita que nunca, y sus ojos mucho más brillantes que otras veces. Y sonreía al pescador con la mayor de las dulzuras. Éste también le sonrió, aliviado de tenerla al lado. Lo acababa de salvar, y tenía la esperanza de que lo ayudara a salir de ese extraño lugar donde jamás debería haber entrado.
Y la meiga le preguntó:
- ¡Te quieres casar conmigo!
Y el pescador no dudó en responder:
- ¡Sí, con muchísimo gusto!
Y se cuenta que el joven pescador se casó con la meiga, y dejó el oficio del mar. Se estableció con su mujer en una colina, entre dos bosques, y nadie sabía de qué vivían. Pero tuvieron muchos hijos y aún hoy en día, son las descendientes del pescador y de la meiga aquellas que los hombres se encuentran a veces, de noche, cuando la oscuridad invade la tierra. Y esas mujeres siempre hacen la misma pregunta:
- ¡Queres casar comigo!

Ideas de aventuras:

Muchas son los argumentos que pueden salir de esta deliciosa leyenda de Jean Markale. Lo siguiente son solamente algunos ejemplos:
▶ La primera, es la más fácil. La leyenda le sucede a un PJ, o a un PNJ amigo del grupo, el cual tendrá que enfrentarse a los maleficios y encantamientos de la meiga enamorada...
▶ Los PJS acuden en ayuda de la pareja, cercada por la Fraternitas Vera Lucis. Hasta aquí bien, si no fuera porque hay varias hijas casaderas de la pareja que no paran de preguntarle a los más guapos del grupo si se quieren casar con ellas...
▶ La meiga solicita la ayuda de los PJS para enfrentarse a unos seres mágicos que tienen hechizado a un pescador tontolaba del que casualmente está enamorada... Y el muy memo se ha metido en uno de los palacios mágicos de los Mouros...
▶ Una lectura fácil de la leyenda parece desprender que la meiga es la culpable de las desgracias que le pasan al pobre pescador... ¿Y si es otra meiga, rival de amores de la primera, simplemente enemiga suya, o quizá un mouro u otro ser mágico?

Trigo que ll'a palla doura
Logo está par'o touciño
Nena qu'atruja e aloita
que quér e rapaciño

La Xacia del Miño

Dicen que en el fondo de los profundos pozos de Chouzán, de Parreira y de Curbacira, en el río Miño, se encuentran las guaridas y palacios de los Xacios, raza de criaturas acuáticas que también recibe el nombre de Mariño *(ver Bestiario Gallego).*
Cuenta la leyenda que un honrado pescador de Marce trabó amistad con una de esas xacias, y a fuerza de requiebros y de carantoñas acabaron enamorándose, y ella accedió a ser bautizada y perder sus poderes. Había una condición (en estos relatos, siempre hay una condición) y es que el pescador nunca debía hacer la más mínima mención acerca de los orígenes de su mujer.

Y claro, pasó lo que pasó. Un mal día el hombre volvía a casa de mal humor, y por el camino se tropezó con sus tres hijas, que como buenas hijas de su madre no perdían ocasión para pasarse el día chapoteando en todo estanque o arroyuelo con que se tropezasen, en especial en los meses de calor. Y claro, las niñas empezaban a dejar de serlo, pero aún no habían perdido la inocencia, así que a su padre, el verlas jugar en el agua completamente desnudas no le hizo ninguna gracia... Y no se le ocurrió otra cosa que gritarles: "¡Salid de una vez del agua, hijas de xacia!"
Y claro, al momento su mujer lanzó un grito atroz, pues se había roto el voto y debía volver a las aguas. Sus congéneres no la recibieron con los brazos abiertos, precisamente... Cuando su marido se acercó al río en su busca... solamente encontró flotando en el agua las entrañas de la que fuera su mujer. Los suyos la habían descuartizado.

No termina aquí la leyenda. El padre, por supuesto, prohibió a sus hijas que tuviesen el más mínimo trato con las gentes de las aguas. Pero su hija pequeña, Isabel, la más querida, empezó a tratar con una xacia, morena y muy hermosa, que le daba granos de cereal que al llegar a su casa se transformaban en pepitas de oro, y que excitaba la curiosidad y la fantasía de la niña con relatos de la vida en su palacio submarino. Finalmente logró convencer a la niña para que la acompañara bajo las aguas. La niña se despidió de sus hermanas, dándoles varias de las pepitas que le habían regalado. Cuando éstas se lo dijeron al padre, éste, desesperado, hechó a correr nuevamente hacia el río, gritando el nombre de su hija. Y de las aguas le contestaron con una copla cruel:

Sabelina, Sabelón,
fritita está en aceitón

Ideas de aventuras

▶ Esta leyenda es muy triste, pero quizá los PJS puedan cambiar el final por uno más feliz... ¿O es que, por un amigo, no serán capaces de ir al reino sumergido, al rescate de la niña raptada? En especial si el amigo tiene algo de mago, y les ha preparado unas pociones que les permitan respirar bajo el agua un tiempo determinado...
Una aventura diferente, para variar...
▶ Los PJS también pueden verse involucrados en la lucha entre el pescador y su mujer (xacia) y los parientes de ésta, que tratarán de vengarse, ya sea asaltando la casa del matrimonio por la fuerza bruta, o usando medios más sutiles, usando la magia o la astucia.

Los Mariño de Lobeira

A principios del siglo XIV don Pedro de Barcelos, hijo del rey Dionís de Portugal, escribió en su *Nobiliario* (curioso libro sobre los orígenes de las familias nobles de España y Portugal) la historia de don Froiam y la mujer marina.
Cuenta que estando don Froiam de caza vio en la orilla del mar a una "mujer marina" dormida sobre una roca. Y con varios monteros que traía consigo, la capturó y la llevó a su castillo. Y la hizo bautizar, y la llamó doña Mariña, pues la había recogido del mar... Era tan hermosa que no tardó en enamorarse de ella, y tan gentil y galán supo ser, que ella consintió en yacer con él, y le dio un hijo, al que llamó Juan Froiaz Mariño.
Consultados sabios abades y astutas vidoreiras, se supo que la Mariña no conseguiría alma hasta que no hablase. Y don Froiam, que amaba a su compañera y quería hacerla su mujer ante la iglesia, y darle el perdón ante Dios, cavilaba como hacerlo.
Y mandó levantar una gran pila de leña seca en el patio de su castillo, en la noche mágica de San Juan, y cuando prendió convirtiéndose en hoguera mandó traer a doña Mariña y a su hijo. Y arrancando a éste de las manos de su madre gritó que no lo quería como hijo, e hizo ademán de arrojarlo al fuego. La madre, rabiosa por el hijo, se esforzó en gritar, y con lágrimas en los ojos logró por fin lanzar un desgarrador ¡*Fillo*! Satisfecho, Froiam abrazó a su amada, devolviéndole el niño, y casó con ella.
Otros autores medievales citan la leyenda, añadiendo o cambiando detalles: Luis de Molina, Antonio de Torquemada, Diego Hernández de Mendoza... Pedro Lezcano, por su parte, se limita a explicar que el origen del apellido es un caballero que naufragó en costas gallegas, llamándoseles Mariños a sus hijos... Sea como fuere, históricamente el linaje de los Mariños se remonta al siglo XIII. Su feudo principal era la isla de Sálvora, aunque también eran señores de Valadares. Su escudo heráldico estaba formado por tres ondas azules, en campo de plata, y surgiendo de ellas una sirena con un trozo de su cola en cada mano.
Personajes históricos importantes de ese linaje fueron Ruy González Mariño, ayo del rey Enrique II de Castilla, los hermanos trovadores Martín y Pedro Eans Mariño y Vasco Pérez Mariño, que fue obispo de Orense en el siglo XIV...

Ideas de aventuras:

▶ Los PJS pueden ser los monteros que acompañan a don Froiam, jugando la leyenda prácticamente sin "cambios de guión": descubrir a la Mariña, capturarla, quizá pelear por ella contra los Mariños que quieran defenderla, darle consejos a don Froiam sobre cómo seducirla, ir en busca de la Meiga que sabrá qué hacer para que consiga un alma... y la escena final, ante la hoguera de la noche de San Juan. Todo ello amenizado con alguna trama secundaria, que seguro que al DJ se le ocurren más de dos y más de tres (solamente tiene que leerse otras leyendas).
▶ Y qué tal convertir este cuento de hadas en una historia oscura y gótica, de las que TAN bien encajan con Aquelarre! El señor feudal puede ser un individuo libertino y despreciable, que mantiene encerrada a la pobre mariña para satisfacer su lujuria, y el niño, pretender sacrificarlo en un aquelarre a Agaliaretph... ¡Qué harán los PJS, cuando empiecen a ver que la historia verdadera no es tan de color rosa como la leyenda!
▶ Y claro, un linaje noble con sangre de criaturas irracionales en las venas da mucho juego... De allí puede salir hasta un señor del Mal con carisma y cierto estilo hasta un amigo/enemigo de los PJS representado por un misterioso cortesano con ojos saltones, arrugas entorno al cuello y aspecto de sapo en general (Es que las referencias a La Llamada y a sus Profundos son demasiado fáciles para no hacerlas...)

De gentes hechizadas

La doncella cierva

Esta leyenda fue recogida en Doiras, al pie de la colina en que se encuentra el castillo feudal conocido con el nombre del lugar. Se dice que hace muchos años, cuando todavía los abuelos de nuestros abuelos no habían nacido, vivía en un castillo de tierras de Cervantes, (hoy Becerreá, provincia de Lugo) un señor llamado Froyás, de ya más que mediana edad, que tenía dos hijos: el mayor, varón, tenía por nombre Egas, y su hermana, Aldara.
Los dos hermanos se querían mucho, y aun cuando la tierra es muy fragosa, algunas veces iban juntos a dar un paseo a caballo.
Aldara, que era una hermosa doncella, tenía un enamorado admirador, el joven Aras, hijo del señor de otro castillo de la misma comarca, y como sus padres no se llevaban mal entre sí, parecía que el casamiento no habría de tardar mucho tiempo en efectuarse.
Pero una tarde, a la hora de la comida no apareció Aldara en su lugar habitual. Preguntó su padre por ella, y preguntó también el hermano. Nadie supo decir nada, nadie sabía donde podía hallarse. Se registró todo el castillo de arriba a abajo, pero Aldara no apareció. Al fin, un ballestero que había estado de guardia en la puerta del rastrillo, dijo que la vio salir, al mediar la tarde, y que le pareció que iba hacia el riachuelo que corría al pie del monte en el cual se asentaba el castillo.
Temiendo una desgracia, allá fueron padre e hijo, con escuderos y criados, a recorrer la ribera. Pero nada pudieron encontrar a pesar de sus detenidas y minuciosas pesquisas.

Enviaron entonces un mensajero al castillo de Aras. El muchacho se presentó desconsolado, acompañado de sus gentes, y todos emprendieron una búsqueda general por los montes y bosques de los alrededores y por las pallozas y caseríos; pero sin obtener el menor resultado.
Transcurrió mucho tiempo; ya nadie se acordaba de Aldara, de no ser su padre y su hermano, que todavía la añoraban considerándola muerta.
Un día Egas, andando de caza, llegó a un bosquecillo de la montaña en busca de un galo monteiro, un urogallo. Cuando volvía hacia el castillo con la pieza colgada de la cintura, quedó sorprendido al ver una hermosa cierva blanca como la nieve que retozaba plácidamente.
Armó apresuradamente la ballesta y con certero tiro envió una flecha a la cierva que, herida de muerte, cayó derribada sobre la hierba.
Fue tan rápido el encuentro, que no pensó en que estaba sólo y a pie no podría llevar aquella preciosa carga.
Entonces, con su cuchillo cortó una de las patas delanteras de la cierva, la guardó en su zurrón y, observando bien el lugar en que se hallaba, pensando en volver con los criados que pudieran recoger y transportar la cierva, siguió

camino del castillo. Cuando llegó, contando a su padre tan extraña caza, sacó del zurrón la pata de la cierva. Ambos quedaron horrorizados: en lugar de la pata, lo que Egas halló en la bolsa fue una mano fina, blanca, suave; una mano de doncella hidalga. Y en uno de los dedos lucía un anillo de oro con una piedra amarilla. El anillo que llevaba Aldara.
Enseguida corrieron en loca cabalgada monte arriba, hasta el lugar donde Egas había derribado la cierva. Allí estaba, tendida en el suelo, la infortunada Aldara, con su vestido blanco en el que, junto a su pecho, una gran mancha de sangre señalaba el lugar por donde la flecha había herido el corazón de la joven. Y en un brazo faltábale la mano.
Aldara había sido, sin duda alguna, encantada en figura de cierva, y sólo la muerte recobró su cuerpo de doncella. ¡Quién la encantó! Jamás pudo saberse.

Ideas de aventuras:

▶ Bueno... que el cuento termine así no quiere decir que la aventura no pueda terminar la historia. De hecho, el cuento puede servir como introducción: Dispuestos a vengarse como sea, padre e hijo contratan a un grupo de tipos con cierta experiencia con brujerías y sortilegios (los PJS) para que averigüen qué ha sucedido, quien ha hechizado a su hija/hermana, el porqué de ello... y se aseguren de que arda en el Infierno lo antes posible, ya que es allí donde sin duda merece estar...
▶ Egas, el hermano de Aldara, puede ser también un PNJ carismático, que puede aparecer en cualquier campaña tanto como caballero errante (atormentado por su culpa), como miembro de la Fraternitas Vera Lucis con buenos motivos para llevar a cabo su cruzada contra el mundo Irracional...
▶ La aventura también se puede iniciar desde el principio... Los PJS son invitados del castillo (o están al servicio del señor feudal si son de nivel social bajo). ¡Reconocerán a Aldara bajo su aspecto de cierva? ¡Descubrirán a la meiga secretamente enamorada del prometido de Aldara, y que es la que la ha hechizado para eliminar a su rival?
▶ Y claro... ¡Por qué no puede ser uno de los PJS el que se convierta en ciervo, debido a una maldición de Mábulas, Mouras o Fadas? Esto puede servir tanto de castigo para un jugador que no se ha presentado a la partida como un auténtico reto de interpretación: "Pues ahora eres un ciervo, chaval, tú verás como lo haces". Se recomienda que la juerga no dure más de una partida, más que nada por el peligro de pique del personal...

La costurera maldita

Erase una vez una costurera viuda y muy pobre que trabajaba desde el alba hasta el anochecer, y los domingos iba junto al puente del río a lavar la ropa. Los vecinos, que pasaban ante ella muy endomingados para ir a misa, decían que sin duda era meiga, pues es pecado trabajar el domingo. Un mal día la costurera murió, y como si se confirmasen las sospechas de los vecinos, desde entonces todo aquel que cruzara el puente oía ruido de cadenas, gemidos y lamentaciones. Con cierta satisfacción perversa, las viejas del lugar se apresuraron a decir que sin duda se trataba del ánima de la costurera maldita. Pero claro, la gente le cogió miedo a pisar un puente enmeigado, y tomaron la costumbre de dar un largo rodeo para cruzar el río por un vado que había más allá, resignándose a mojarse los pies.
Sucedió que un peregrino oyó la historia, y al no tenerle miedo a los muertos, al puente se fue. Así descubrió que el que en realidad asustaba los vecinos no era otro que un trasno, que antes vivía en la casa de la costurera, y que ahora que estaba muerta, sintiéndose solo, se dedicaba a fastidiar a los vecinos. Explicó al peregrino que la anciana costurera trabajaba de lunes a sábado para sus vecinos, y trabajaba tanto porque le pagaban una miseria por su labor, y apenas tenía para vivir. Y tenía que trabajar en las labores de su casa el domingo, el único día que tenía un poco libre. Pero, añadió con satisfacción, ella ahora estaba en el Cielo, mientras que casi todos los vecinos estaban condenados al Infierno por su falta de piedad y sus malos pensamientos...
Y termina el cuento con que el peregrino, viendo justicia en todo aquello, nada dijo, y siguió su camino, dejando a las gentes de esa aldea prisioneros de sus miedos y su maledicencia...

Ideas de aventuras:

▶ Evidentemente, el siguiente paso cuando uno es blanco de las murmuraciones es convertirse en víctima... Si pasa cualquier desgracia la pobre costurera puede convertirse en el blanco de las iras de sus vecinos. Lo que no sabe nadie es que cuenta con un aliado sobrenatural, el Trasno... Quizá alguno más... Y los PJS pueden estar en mitad del fregado, ya sea engañados por los vecinos, y creyendo que se enfrentan a una meiga, ya sea defendiendo a la costurera de la ignorancia y la superstición (y de las horcas, el fuego y los aperos de labranza, que son una amenaza más inmediata)
▶ Una comunidad llena de maledicencia, perversidad, miedo y rencor... puede convertirse en una invocación involuntaria a Çuland, demonio de la envidia y la enfermedad. Éste, como buen demonio, no se manifestará abiertamente, sino que empezará a excitar los ánimos para que el miedo y el rencor crezcan, poniendo pensamientos paranoicos en la gente, haciendo quizá algún fenómeno discretito aquí y allí... Y cuando la aldea sea un infierno en la tierra, y los justos hayan sido asesinados o hayan huido, enviará una epidemia de peste, más que nada como fin de fiesta...
▶ Un trasno rencoroso que mantiene un puente hechizado. Puede dar pie a una mini aventura más o menos improvisada, y razonablemente divertida, en especial si los PJS se ponen cabezotas de que quieren cruzar por ahí y no por otro sitio... No hay que olvidar que el Trasno es invisible...

La cueva del rey Cintoulo

Se encuentra en Supena, cerca de Mondoñedo. Según la leyenda, tiempo ha gobernaba por esos lares un buen rey llamado Cintuolo, dueño y señor de una ciudad de buen nombre Bria. El rey tenía muchas riquezas y una hija muy hermosa, llamada Manfada. Muchos príncipes y señores la pretendían, pero ella los rechazó a todos, pues eran salvajes que solamente entendían de la guerra, la traición y la muerte.
Un día llego a Bría un joven conde llamado Hollvrudet, acompañado de unos pocos escuderos. Era gentil y cortés, y con sus buenas maneras y sus mejores hechos supo ganar el amor de la hija y el afecto del padre. Y ya iban a prometerse cuando entró por las calles de la ciudad otro cortejo, con gran estruendo de trompetas y atabales, con tropel de caballos y hombres de armas.

Aquella cabalgata dispersó toda la gente que allí se divertía y acampó como en plaza conquistada. Después, el jefe, que era un hombre barbudo y ya no joven que empezaba a criar prominentes grasas en el vientre, envió al castillo real sus mensajeros para hacer saber al rey Cintoulo que el poderoso rey Tuba de Oretón acababa de llegar y que deseaba ser recibido para tratar de su casamiento con la princesa Manfada, añadiendo que, de no ser recibido enseguida, asaltaría el castillo, pues venía decidido a llevarse a la princesa de buen grado o por la fuerza.

Entonces el joven conde retó a duelo a muerte a Tuba, y éste, para no perder el respeto de los suyos, no tuvo más remedio que aceptar. Era consciente de que, gordo como estaba, no sería rival para el joven enamorado en una lucha limpia. Pero como además era un poderoso brujo resolvió realizar una diabólica invocación, para colocar a las fuerzas del Infierno a su favor...

¡Qué sucedió? ¡Qué salió mal? Ni se sabe, ni se responde, según los hechos discurridos: Se oyó un gran estruendo, como el de un rayo que hiriera la tierra, y la ciudad de Bría se derrumbó sobre sus habitantes, matando a los más. Por suerte, el joven Hollvrudet se encontraba velando armas en una ermita en las afueras de la ciudad, y al volver a galope tendido se encontró con el rey brujo y sus secuaces. Nada pudo la magia contra el vengativo enamorado, que a todos atravesó con su espada. Pero al volver donde antes se alzaba el castillo de Cintuolo solamente se encontró con unan gran caverna. Y dentro de la gruta se encuentra desde entonces Manfada, y las leyendas hablan de una princesa rubia de singular belleza, que puede ser vista al amanecer por aquel de corazón puro que pase por allí. Dicen que el que logre desencantarla quedará dueño de todas las riquezas que se esconden en la gruta, pero que si falla será devorado por los monstruos que allí hay.

Ideas de aventuras

▶ La historia puede convertirse sin demasiados añadidos en una aventura por sí sola: Los PJS podrían ser, por ejemplo, los "pocos escuderos" que acompañan al joven Hollvrudet. La aventura empezará con una descripción de la ciudad, en semana de feria, por ejemplo... Continuaría quizá con algún torneo en el que destacarían Hollvrudet y los suyos, un encuentro casual con Manfada, un par de citas clandestinas (esquivando a los guardias del padre), una declaración más o menos formal de amor, la llegada de Tuba, el desafío, la invocación fallida y un final de fiesta con un portal al infierno abierto y el grupo intentando cerrarlo... (Doom, Doom, eres todo un clásico)

▶ Hacer una aventura clásica de exploración de gruta del tesoro, matando al bicherío vario, para desencantar a la princesa... Quizá con la aparición estelar de los dos pretendientes, como sendos fantasmas, uno representando al Bien (Hollvrudet) y otro al Mal (Tuba).

Por cierto, recomendaría cambiar los nombres de los protagonistas a la hora de jugar la aventura. Se corre peligro de descojone por parte del personal.

La guerra de los mouros

Cuentan que, antes que los romanos y los cristianos expulsaran a los mouros a su reino subterráneo, hubo guerra entre dos de sus señores principales:

Uno de ellos se llamaba Zas, y vivía en un monte que llaman a Peneda do Couto, donde hoy se encuentran hermosos grabados en letra moura, ilegible para los ojos de los hombres. El otro habitaba en un castro situado en el Monte Negro, rodeado de impresionantes murallas de las que aún hoy se puede ver un buen pedazo, aunque los descreídos digan que son construcciones naturales. Este segundo mouro tenía una hija, de la que se encaprichó Zas, que quiso comprársela a su padre, el cual le contestó que su hija no era mercancía que se comprara ni se vendiera, sino que sería entregada a quien ella quisiera como marido (lo cual, por cierto, no era el caso). Despechado por el rechazo de los de Monte Negro, Zas lanzó un conjuro, hechizando a la doncella. Evidentemente, eso provocó la guerra entre los dos mouros y sus gentes, en la que se usaron tanto las armas como la magia. Finalmente, con sus territorios devastados y sin un claro vencedor, decidieron resolver sus diferencias en un combate singular. Ganó Zas, que hizo jurar a su adversario, por su nombre, que se daba por vencido. Y el pobre mouro juró, diciendo *"sí, Juro en Zas que estoy vencido"*. Y de ahí viene el nombre de la aldea de Xuroenzas, en Carballiño.

Ideas de aventuras:

▶ ¡Y la moura encantada? ¡Se desencantó, o no! Porque la leyenda no lo explica... Ya sería mucha casualidad que fuera una de esas mouras cualquiera que los PJS desencanten por ahí... provocando las iras del tal Zas, que desde el subsuelo puede seguir siendo un gran guerrero... y un poderoso brujo. Una manera como cualquier otra de hacerse un enemigo razonablemente rencorosillo...

▶ La guerra entre los mouros puede seguir en nuestros días... pero bajo el subsuelo, claro. Y los PJS pueden verse metidos en ella, si ayudan (por ejemplo) a un mouro herido que, perseguido por sus enemigos, intente refugiarse en la superficie... ¡Qué demonios! Los PJS, por hacer, pueden hacer hasta de mercenarios y asesores militares para uno de los dos bandos... Una aventura extraña, en el reino subterráneo, en la que la magia será tanto o más letal que la espada... ¡A buen seguro que su IRR no será la misma que cuando entraron!

▶ Claro que Zas puede encapricharse esta vez de una hembra humana... Quizá la amiga, mujer, hermana o incluso madre joven de uno de los PJS... A Zas, que ni los de su propia raza no han podido derrotar, no le dan miedo los humanos, precisamente...

La cueva de la Serpe

Se cuenta la leyenda que en el castillo (bueno, más bien torre) de San Paio de Narla (Friol, Lugo) vivía un señor feudal que tenía una bella hija (para variar). La muchacha, de nombre Berta o Benta (que las leyendas no se ponen de acuerdo) gustaba de pasear a caballo por los dominios de su padre, las más de las veces a todo galope, con su rubia cabellera agitándose al viento...

Nadie sospechaba que el motivo real para esas cabalgatas diarias era que tenía un amante, un joven y fuerte campesino, que no tenía más capital que sus manos ni más honra que su amor por Berta. Estas cosas son malas de ocultar, y el señor del castillo, don Lope das Seixas, decidió recluir a su hija en un convento y eliminar discretamente al labriego (previo descuartizamento, a ser posible). Pero la muchacha, avisada por su aya, escapó del castillo, y avisando a su enamorado decidió huir con él. Perseguidos por los soldados de su padre, se escondieron en una cueva, descubriendo horrorizados que era la guarida de una serpe gigante. El campesino, valiente

hasta el final, se lanzó en defensa de su amada armado solamente con su cuchillo de monte. Ataque suicida, que le costó la vida.
Los gritos de Berta y el ruido de la lucha atrajeron a los hombres de armas, que con sus ballestas acabaron con el animal. Luego llevaron a Berta ante su padre, y éste, para ocultar la vergüenza y la deshonra, la mandó encerrar en la torre de Narla. Se dice que la pobre Berta no volvió a hablar desde que la sacaron de la cueva, y se negó a comer, muriendo de pena y dolor por el fin de su amado. Y allí está su fantasma, llorando para toda la eternidad. O eso dicen.
La cueva se llama de la Serpe por este cuento, que es uno de esos que no tiene un final feliz...

Ideas de aventuras:

▶ Los PJS pueden participar en esta historia en cualquiera de los dos bandos: pueden ser tanto los hombres de armas de Lope, encargados de matar al campesino y devolver la chica, como aliados de la parejita. Por cierto, en cualquiera de los dos casos, la gruta puede ser más grande... y más laberíntica. Es decir, que los enamorados pueden meterse en sus túneles, y perderse, acosados por las serpes y por otras criaturas, y perseguidos implacablemente por los sicarios del padre de Berta.
▶ ¡Y si el campesino no ha muerto! ¡Y si está malherido! Alguien (quizá los PJS) tendría que ir hasta la torre de Narla y rescatar a la muchacha, diciéndole que su amado está vivo... Y eso, antes de que se suicide. (esta idea puede encajar perfectamente con la anterior, formando una pequeña campaña)
▶ El ánima de la muchacha tiene hechizada la torre de Narla. Habría que llevarla, de alguna manera, hasta la cueva de la Serpe, para que se encontrara con el espectro de su enamorado. (Que, por cierto, se ha convertido en una Estadea, y se va vengando sangrientamente de los descendientes de Lope de Seixas)
▶ Para finalizar, la parejita de pipiolos puede aparecer, bajo el aspecto de espíritus o fantasmas varios, para echar una mano a los enamorados de amor verdadero...

De madrigueras y tesoros

Un caso de tesoro con bicho curioso se encuentra en río Braña, en el fondo de un pozo de dicho río se dice que hay un curiosísimo tesoro: un esqueleto formado por diamantes, perlas y oro. El guardián es un cangrejo con una pinza de oro.
Otro digno de mención es el "*raposiño*" (zorrito) de collar de oro que se aparecía en las primeras horas de la mañana en La Torre de Sobrada de Aguiar, en Outeiro de Rei. Se dice que es un hermosísimo zorro que porta al cuello un collar de oro, y dice la tradición que aquel que lo mate se hará rico para siempre.
En Castro e Mourillóns hay un gran tesoro custodiado por un ser, con cuerpo de león, que aparece en algunos sitios más y al que se conoce como Témera.
Xigantes hay algunos, las enormes rocas del valle de Lemos se dice que son gigantes que agotados por el trabajo de desecar estas tierras, (antes una laguna) están descansando. En Santa Cristina, Montelongo (Lobeira) se dice que hay quien ha visto a gigantes bailando al son de una gaita al entrar por una puerta que aparece en un castro. También en el castro de Fraga, en el mismo concello hay otro gigante más alto que los arboles de la zona, que custodia un tesoro en el sitio conocido como "*A porta do mouro*". (Y es que gigantes y mouros gallegos son la misma cosa)

Ideas de aventuras:

▶ El esqueleto del pozo del río Braña es sin duda mágico... Quizá sea la exótica prisión del ánima de un poderoso demonio o brujo... Y, por supuesto, aquellos que se atrevan a sumergirse en el río en busca del pozo, para siquiera tocar el esqueleto, pueden sufrir una transmigración: Su cuerpo ser poseído por esa criatura maléfica... mientras que su espíritu tiene que conformarse con el enjoyado esqueleto. Lo cual puede dar lugar a situaciones divertidas, si el PJ decide ponerse en marcha con el cuerpo que tiene ahora, para recuperar el antiguo ¡qué hará el grupo con un tesoro andante como compañero!
▶ Otra versión más simple de la historia es que el esqueleto es simplemente un tesoro viviente, y el cangrejo gigante, su guardián encantado. Y si los PJS quieren echar mano al tesoro, tendrán que enfrentarse con el cangrejo... ¡y bajo el agua!
▶ La leyenda del raposillo puede desembocar en una auténtica (y enloquecida) cacería del zorro en el más puro estilo británico... Tras un montón de tiradas de cabalgar, nada

Jmos prá cama
Face-lo que Dios manda
Xuntar pelo con pelo
E o bule-bule no medio



impide que el bicho atraiga a sus cazadores a lo más profundo del bosque... donde se encuentran las criaturas más feroces, y a las que menos les gusta que les molesten los humanos...
▶ Por otro lado, un viejo amigo o enemigo de los PJS puede aparecer de pronto "montado en el dólar" gracias a haber cazado a un bichejo de éstos. Si era un enemigo, tiene nuevas herramientas para buscar la ruina del grupo, si era un amigo, quizá necesite la ayuda de los PJS contra la Fraternitas Vera Lucis, muy interesada en averiguar mediante qué métodos se ha enriquecido de repente...
▶ Por último, cualquiera de los lugares citados puede ser objetivo para un grupo de PJS ávidos de riquezas... claro que, antes de ir a por ellas, y enfrentarse a sus guardianes, quizá tengan que hacerse con un ejemplar del Ciprianillo *(Ver Tradiciones)* donde aparece su localización exacta. Y eso, es una aventura en sí misma...

La Coca de Galicia

También llamada Tarasca, tiene el cuerpo de Dragón, cola de serpiente, dos alas enormes como de murciélago. Vive en el mar o en los ríos, y podría considerarse, en términos de juego, una fase intermedia (y alada) entre dragón y serpiente marina *(ver manual, pág. 144)*. En Galicia se dice que hubo muchas en Verín, en Baiona (aunque se dice que era de Sabarís), Betanzos (llamada Camelo), en La Coruña (llamada Tarea), Orense (Coquetriz), en Pontevedra (muerta por pescadores), en Ribadavia (Becha), en Compostela, en Tui... en Portugal también las hay y muchas.
En una oquedad de la pena do Castelo, entre las parroquias de Burgo (Muras) y Lousada (Xermade) hay otra serpiente gigante alada que dicen que se traga bueyes enteros. Cuando tiene sed mete la cola en la boca y baja rodando hasta el *"Rego dos Corvos"*

Ideas de aventuras

▶ Ah, el viejo tema de ir a por un Dragón, para salvar al reino y conseguir la mano de la princesa... ¡Y por qué no! Los del lugar pueden haber llegado a ciertos acuerdos con la Coca, ofreciéndole víctimas para saciar en lo posible su hambre y que no les devore a todos. Y las víctimas pueden ser niñas monas que rescatar... o los propios PJS...
▶ Claro que también se puede hacer un remake de "Dragonheart": Los PJS pueden llegar a un pacto con la Coca, para eliminar a un enemigo común. Un enemigo muy poderoso, por supuesto...
▶ Hay una vieja tradición que dice que los dragones pueden disfrazarse de hombres, y aunque no es específicamente gallega, sí es celta, por lo que nos sentimos autorizados a utilizarla... Un enemigo poderoso, o un amigo aparentemente indefenso, puede en un momento vital (y especialmente dramático) revelar ante los asombrados ojos de amigos y enemigos su verdadero aspecto...
Sobre las características de la Coca, utilizar las de la Serpiente Gigante, usando las armas del Dragón y añadiéndole un porcentaje de 40% en Volar.



Los Baluros, el linaje maldito

Pueblo mal mirado por ejercer artes de engaño o de magia, considerados adoradores del Diablo. Vivían en los alrededores de la laguna de Santa Cristina, y su capital era Verial, aunque andaban por todo el país, practicaban magia y brujería, ejerciendo de médicos, realizando milagros y teniendo revelaciones. Suplantaron y compitieron con los curas, hasta que fueron excomulgados por varios obispos gallegos, tras lo cual se dispersaron siguiendo con sus actividades de forma más discreta.

Probablemente usando artes engañosas, de las que eran consumados especialistas, algunos de ellos establecieron relaciones con la Iglesia Compostelana en los siglos XVII y XVIII, obteniendo la condición de *"ministros y familiares"* del Real Hospital de Santiago, lo que les permitía pedir limosna por toda España en nombre de la institución. Parece ser que la mayoría de ellos presentaban cicatrices en cara y manos, y eran considerados *"A xente máis ruin que anda por Galicia"*.

Ideas de aventuras

▶ Aparentemente mendigos, una secta de hombres y mujeres (o sería mejor decir "criaturas") con grandes poderes mágicos... Dignos oponentes para cualquier grupo de PJS que se precie. Un Baluro poderoso puede ser el jefe de la secta demoníaca contra la que lucha el grupo, un Demonio puede usar a estos mendigos-brujos como espías y sicarios. Las posibilidades son infinitas... Respecto a sus características en términos de juego, sin duda serán muy parecidas a las de los Agotes *(ver manual, pág. 125 y Jentilen Lurra)*

Rosiña, miña rosiña,
Miña troita do remanso
Cando te vexo, Rosiña
Cando te vexo descanso

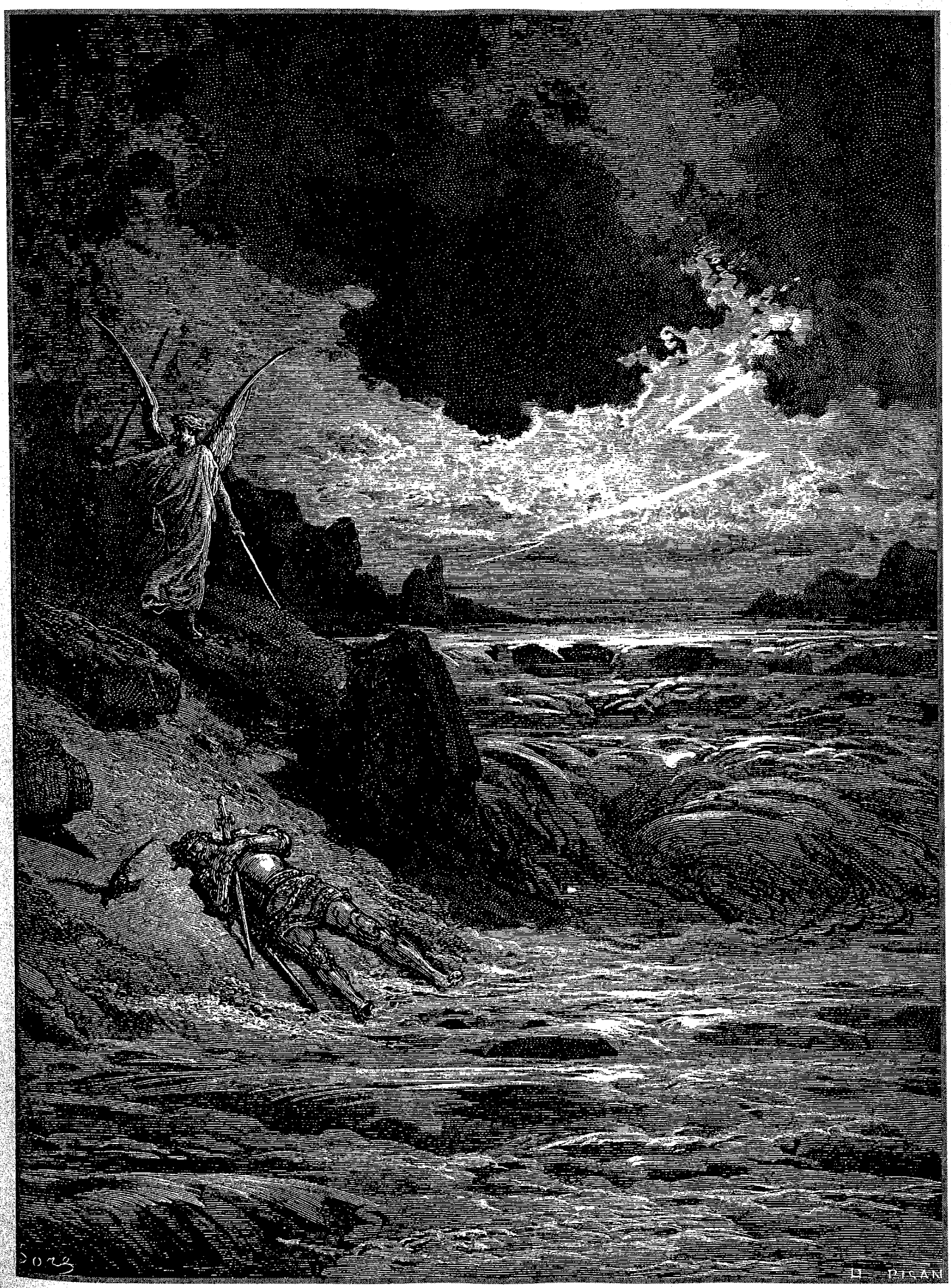


Ilustración Gustavo Doré

Cuatro ahorcados

"¡Cuántas putas hay
y qué viejo es uno!"

Eulogio Cubino

Aventura agobiante y forestal para un grupo de PJS optimistas y con esperanzas. No importa el grupo étnico, la cantidad ni la calidad de sus armas. Más bien nos toca los cojones.

Introducción

1 de mayo. La trama se desmadeja en plena Sierra de Queixa, cerca de Ourense, donde el Sil fluye con encanto y es de suponer que en tiempos pretéritos muy frondosos bosques se erguían en sus orillas.

Existe una pequeña aldea a la que los forasteros denominan Oudouro. Como es habitual al comienzo de una aventura, los PJS están en una taberna de la mísera aldea, bebiendo aguardiente e intentando aprender algunas palabras de galego.

La gente de Oudouro es muy reservada, no hablan casi entre ellos y miran con desconfianza a los extranjeros. Son gente de carnes apretadas y colores rojizos en la cara. Cuando estén a punto de abandonar tan triste y desolado lugar, la puerta de la taberna se abrirá con un fuerte golpe y entrará en escena un hombre con bigote, asfixiado y sudando tras una carrera mortal, balbuceando algo en galego.

Los PJS, si aún no han echado mano a las armas y están acuchillando al pobre hombre, deducirán por sus gestos (se rodea el cuello con las manos) que ha visto en el bosque cercano cuatro ahorcados colgando de un gran roble. Los cinco o seis parroquianos de la taberna lo miran con desesperación, con expresión de "nunca cambiará" y le ofrecerán un trago de algo para que se tranquilice.

Anxio, cazador, de garzos pantalones y pelo enmarañado, no dejará de repetir que ha visto a cuatro ahorcados en el bosque. Y que, entre ellos, estaba Ledicia, hija del patriarca de la aldea –esta gente no tiene gobernantes, y se rigen, como años ha, mediante un patriarca que se ha ganado la "confianza" de los demás–, y aunque solo sea por respeto a sus almas, habría que darles sepultura.

La rama de un roble

Tanta es su insistencia que el patriarca, Brandán Ouxo enviará a dos asustados aldeanos a comprobar la veracidad de la noticia de Anxio, ya que, efectivamente, su hija no aparece desde anoche.

Los PJS pueden o no acompañar a los aldeanos, ya que el resultado será poco diferente.

Cuando llegan al claro conducidos por Anxio, no verán nada más que cuatro viejos perros perdigueros colgados y medio podridos de la gran rama del roble que soporta su peso.

Anxio protesta y perjura que antes allí estaban los cadáveres de cuatro personas, y que una de ellas era Ledicia.

Los aldeanos y Anxio tienen una acalorada discusión en galego y explican a los PJS que no es la primera vez que este cazador ve cosas raras en el bosque, y que ya nadie entra en él.

Descolgarán a los perros y los enterrarán a los pies del roble.

De vuelta al poblado, darán la noticia a Brandán y éste organizará una batida en el bosque para buscar a su hija, ya que está muy preocupado por ella.

Si los PJS no han ido a comprobar lo de los ahorcados, lo escucharán en la taberna.

Para más desesperación, otro joven de Oudouro tampoco aparece por ningún sitio.

La noche de Walpurgis

Ledicia, Ouxo y Xan, el otro desaparecido, han salido la noche del 31 de abril a hacer ciertos rituales en el bosque, acompañados de otros dos muchachos de una aldea cercana. Han llegado al claro del bosque y se han dispuesto a preparar una hoguera y hacer ciertos ritos de fertilidad con la tierra, justamente cuando han aparecido unos fráteres metomentodo que habían observado anteriormente los quehaceres y sinvivires de Ledicia, afamada aprendiz de bruja.

Los prendieron y después los ahorcaron, ajusticiados por brujería y herejía. Después, aquellos hombres sin entrañas desaparecieron en el bosque, con la satisfacción del deber cumplido...

Oudouro se moviliza

Brandán, a estas horas de la tarde, está ya más que preocupado por su hija, y teme que haya escapado con Xan, ya que se les conocía una relación de amores.

Nadie del pueblo está dispuesto a entrar en el bosque, y los ojos del patriarca se posan tímidamente en los de los PJS.

Como motivación, puede ofrecer a los PJS tierras en la aldea, su bodega llena de buenos vinos y la puerta abierta a su cocina durante lo que resta de año (es muy difícil que ofrezca dinero dada su pobreza).

Los PJS pueden investigar sobre las leyendas del bosque y rumorcillos de la aldea antes de entrar allí bravamente, y lo único de lo que serán capaces de averiguar es lo siguiente:

- ▶ Los habitantes de Oudouro temen al bosque, pues dicen que tiene vida propia, y se negarán en rotundo a entrar en él aunque a veces tuviesen una buena causa para hacerlo.
- ▶ De vez en cuando, desde hace unos años, desaparece un niño o niña del pueblo, y no se le vuelve a ver. La gente le hecha la culpa al bosque.
- ▶ Hará unos días, Cloio, un retrasado de dieciséis años se internó en el bosque y aunque sus padres pidieron ayuda, nadie se la prestó. No se ha vuelto a saber nada de Cloio.
- ▶ Dicen que un ermitaño vive en el bosque, y que no sale de él nunca, que el bosque lo tiene prisionero.

Como internarse en el bosque de noche sería una locura, Brandán aconsejará a los PJS que duerman en su establo y que cuando salga el sol comiencen la batida.

Como ya se ha comentado, Anxio es el único aldeano que entra de vez en cuando en el bosque para cazar. Cuenta muchas historias extrañas aunque nadie las cree (a lo mejor es porque cuando las cuenta siempre está borracho), pero insistirá en acompañar a los personajes para guiarles por el bosque, a cambio de unas monedillas.

2 de mayo: Al alba, los personajes se meten en el bosque con una descripción de Ledicia y de Xan y con la compañía de Anxio, que no para de hablar.
Como punto de partida, llegarán al claro donde estaban los cuatro perros ahorcados, y sólo encontrarán cuatro trozos de cuerda y tierra revuelta que delata donde han sido enterrados.

Nota: Si alguien alguna vez osa desenterrar los cuerpos de los perros no encontrará cuerpos de perro, sino los cadáveres de Ledicia, Xan y los otros dos jóvenes desdichados con marcas en el cuello de su ahorcamiento. Lo más probable es que quieran regresar a la aldea, aunque como diremos en el siguiente punto, no podrán.

En el claro hay indicios de una fogata, y si buscan bien, encontrarán los restos de un odre que huele a aguardiente y huellas de caballos, grandes y pesados.
Realmente, los personajes no saben muy bien donde se han metido, y nosotros, los que escribimos esto, no hemos aclarado del todo la historia que envuelve el bosque... pero hay tiempo para todo.

El puñeteiro bosque

Una vez los personajes han entrado en el bosque, no podrán salir de él. Pueden achacarlo a desorientación o brujería (más bien), pero no encontrarán el camino de vuelta. Lo más que harán será dar vueltas en círculo, aunque es lo suficientemente grande como para ir cada vez a sitios nuevos.
Por cada día que pasen en el bosque empezando desde ahora, empezarán a perder racionalidad a ritmo de 1d4 por día, y no dejarán de ver, atónitos, las formas retorcidas y grotescas de los árboles.



De vez en cuando, y por el rabillo del ojo, les parecerá que algún árbol se ha movido o que cuatro perros perdigueros les están siguiendo, aunque cuando vuelven la cabeza no observarán nada.
Los hechizos que se lancen en este bosque se volverán contra el ejecutante de no ser que éste saque una tirada de suerte (si lo que trataba de hacer era curarse a él o a alguien, le hará daño, y si lo que quería hacer era volar, será elevado unos cuantos metros y luego caerá estrepitosamente...).
Por último, notarán lo difícil que es hacer fuego en el bosque, ya que siempre hay un pequeño soplo de viento que lo apaga o la madera no prende por nada del mundo.
Por cierto, que el bosque, por si no lo has adivinado todavía, está infectadito de mandrágoras que no aprueban a los humanos y dan buena cuenta de ellos después de permitirse ciertas licencias jugando con sus vidas, emociones y sentimientos.

Correrías en el bosque

Los PJS caminarán durante todo el día buscando indicios de los pobres desaparecidos o queriendo salir de él.
Lo único que encontrarán serán distintas fieras que viven en el bosque, como jabalíes , lobos, linces, ciervos, conejos (habrá un 25% de probabilidad cada hora de que se encuentren con alguno de estos animales).
Si han encontrado las huellas de los caballos en el claro, podrían seguirlas con éxito hasta que se pierden en un riachuelo.
Cuando caiga la noche y empiece a hacer frío, encontrarán un claro resguardado donde es posible hacer fuego y dormir apaciblemente la primera noche.
Es probable que los PJS quieran hacer guardia para protegerse de los animales, aunque también cabe decir que no serán molestados.
A la mañana siguiente, Anxio aparecerá muerto con marcas en el cuello, y notarán como lo que era un claro ya no lo es, y está todo invadido de pequeños árboles, follaje, matorrales y otras tantas especies ibéricas de distinta naturaleza. Igualmente, notarán que sus odres de agua están terriblemente vacíos, y que un musgo verde ha crecido dentro de ellos. Su comida está rancia y con una considerable capa de moho (si alguien es tan burro de comérsela, que se atenga a las penalizaciones que corresponden a una buena gastroenteritis medieval).
Desconcertados, no tienen más remedio que continuar sus andanzas.

El río

Los sedientos PJS se verán agraciados con las frías y claras aguas de un río que corre raudo por entre las raíces de los árboles, donde podrán saciar su primaria necesidad de sed (si necesitan satisfacer su hambre, tendrán que cazar un organismo nutritivo tal como un conejo, ciervo o jabato escurridizo).
El PJ que tenga menos suerte de los que beban de las aguas de este río, caerá en sueño profundo donde se le aparecerá un pequeño ser humanoide con cuernecillos de cabra, colmillos afilados, ojuelos amarillos y cascabeles en los tobillos que se acerca a él y le pide vino, mas el personaje tiene que responder con una negativa y el hombrecillo le morderá y le succionará la sangre. El PJ tendrá que hacer entonces una tirada de RR, y si no la pasa, perderá 2d8 puntos de resistencia, ante la mirada de

sus compañeros, que no verán otra cosa que al pobre PJ debatirse en sueños.

Los caballos

Como siguiente atracción turística del bosque, los PJS encontrarán los restos de cuatro caballos negros semienterrados entre follaje y raíces de los árboles. Aunque los caballos no están demasiado descompuestos como para que los árboles hayan crecido encima de ellos por naturaleza. Casi no tendrán tiempo de investigar más a los caballos, ya que las ramas de los árboles cercanos empezarán a blandirse peligrosamente sobre sus cabezas. Existe la probabilidad del 15 % en cada turno de que una rama les arree bien fuerte (1d8+2d6), a no ser que salgan corriendo (y espera a ver si no tropiezan con alguna raíz mal puesta).
La senda que seguían se empieza a cerrar tras ellos, y notan como cada vez hay más ramas a su alrededor. Antes de que anochezca, atisbarán un pequeño clarillo donde hay una pequeña cabaña de madera negra y por cuya chimenea sale un esperanzador humillo.

El Bruxo Gorecho

Es la prueba fehaciente de que la leyenda del ermitaño no tiene tanto de leyenda.
Es un tipo con los ojos amarillos e inyectados en sangre, una melena blanquecina y lacia que le cae sobre los hombros, una barba descuidada y poblada, ropajes viejos fabricados con pieles de siete especies de bichos diferentes, chepudo, con la voz apagada y susurrante y unos dedos largos y finos.
Al parecer, la furia del bosque no ha llegado aquí y el hombre les invita a pasar con una sonrisita rara.
En el interior, les servirá una pulpa verdosa de claro carácter vegetal en unos cuencos de madera. Parece bastante repugnante, pero a los hambrientos personajes más les valdría tomarlo.
Al calor del fuego del hogar, Gorecho les susurrará unos cuantos consejos y contestará sin molestia a las preguntas de los PJS.
Contará que el bosque es propiedad de los "árboles vivos", que no permiten que los humanos les molesten ni que usen el bosque para sus propios fines (caza, rituales, bandidaje, etc.).
Narrará también que entró en el bosque de joven y aún no ha podido salir porque el bosque no le deja. Ya se ha acostumbrado a vivir en esa cárcel vegetal.
Durante esa noche (la del 3 al 4 de mayo), cuando duerman al abrigo de la cabaña de Gorecho, escucharán unos gritos casi humanos que vienen del suelo. Los PJS pueden atribuir esto a la magia del bosque (con lo que perderán RR) o investigar los gritos, descubriendo una trampilla en el piso de la cabaña que conduce a un sótano donde está encerrado un chico con cara descompuesta y atisbos de retraso mental (es Cloio). Por el sótano corre un serpenteante arroyuelo de aguas negras y cenagosas, en la que flotan los cadáveres de muchos animales.
Si buscan bien, en un rincón, envuelto en una piel encontrarán yesca y pedernal.

Nota: Cada cierto tiempo, Gorecho escucha en sueños la voz de una mandrágora que le pide un sacrificio humano, con lo que le permiten salir del bosque, ir a la aldea y raptar a un niño. Encontró a Cloio perdido en el bosque y lo trajo aquí para cuando vuelva a escuchar otra vez la voz.

Si en mitad de la noche quieren arremeter contra Gorecho, descubrirán que no se encuentra en la cabaña.

El cementerio

Aunque el sol salga por levante, Gorecho tampoco aparecerá. De hecho no va a volver mientras los PJS estén en la cabaña.
Si registran la cabaña, encontrarán una botella con un líquido que huele a vino picado (es una poción de locura, *página 91 del manual*), y multitud de hierbas recolectadas del bosque.
Cloio seguirá gritando desvalido (es lo suyo) y los PJS pueden hacer con él lo que crean más conveniente.
Los PJS tendrán que seguir dando vueltas si quieren encontrar la salida del bosque. Al final llegarán a un cementerio entre los árboles. O al menos eso parece, ya que hay montoncitos de piedras que indican enterramientos humanos. Las tumbas son de hace un par de siglos (a juzgar por el musgo), aunque hay una hilera de ellas que son más recientes (las ha hecho Gorecho para enterrar a los niños de la aldea), y hasta hay una recién excavada (para Cloio).
Cuando los PJS menos lo esperen, sentirán que el suelo empieza a temblar y multitud de raíces empiezan a levantarse del suelo. Los PJS tendrán que tirar por Esquivar para que estas no se agarren a ellos y les mantengan sujetos mientras 1d10 muertos se levantan para atacar a los PJS con la única ayuda de sus garras desnudas y huesudas.
Aparte del cementerio, hay restos de construcciones, de lo que debió ser una aldea hará un porrón de años, y que ha sido invadida por el bosque.

Conclusión

Después de sus peripecias en el cementerio, la huída aún les depara más sorpresas. La noche ha caído y los PJS se mostrarán demasiado suspicaces para dormir (si no se han cortado ya las venas, poco les falta).
La luna ilumina las blancas caras de cuatro cadáveres que están apresados con raíces en el suelo del bosque. Uno de ellos muestra un medallón de hierro esmaltado en rojo con una cruz cretense alrededor del cuello (señal de que son miembros de la Fraternitas Vera Lucis).
Cuando están allí, aparece ante ellos, de entre el verde del bosque, una mandrágora que les hablará con grave voz *"el bosque es mío y es mi deber cuidar de él. Habéis andado por el bosque sin cuidado, habéis hecho fuego, habéis maltratado a pequeñas criaturas que ya no podrán vivir y conocido los secretos del bosque y por ello tenéis que morir"*.
La mandrágora en cuestión tendrá ocho ramas con las que golpear a los PJS, quienes deberán luchar hasta la muerte en este duro combate para salir del bosque de una vez por todas.
Si hacen fuego, verán que no es tan difícil como en otras ocasiones.
Si matan a la mandrágora, podrán salir del bosque, ya que verán como parece que los árboles se apartan y dejan ver el final de éste.
Llegan, pues, a las cercanías de la aldea, pero la encontrarán totalmente deshabitada, llena de arbustos y sus casas cubiertas de musgo. Los restos de los aldeanos están todos esparcidos por el suelo sirviendo de abono a toda la flora de la zona, muertos de la manera habitual en toda la aventura (con una raíz retorcida alrededor del cuello).
Cuando abandonen la aldea, escucharán aullidos de perro. Si se vuelven, podrán ver cuatro perros perdigueros aullando lastimosamente al pie de los cadáveres...

Recompensas
Si alguien ha deducido la verdadera historia de Ledicia, sus amigos y la Fraternitas, recibirá 20 puntos de aprendizaje.
Para todo aquel que sobreviva, 35 puntos de aprendizaje será premio suficiente.
Si salvan a Cloio de su muerte, recibirán 10 puntos más.

Dramatis Personae

Anxio



FUE	15	Tamaño	1'56
AGI	15	Peso	62 Kg
HAB	12	Apariencia	9
RES	18	Armadura Nat.	Carece
PER	12		
COM	8	RR 40%	
CUL	5	IRR 60%	

Armas: Arco corto 60% (1d6)
Armadura: Peto de cuero 2p.
Competencias: Otear 70%, Escuchar 60%, Rastrear 80%, Conocimiento de animales 75%, Leyendas 50%.
Historia: El único de Oudouro que todavía entra en el bosque, lo que le ha llevado a perder gran cantidad de RR. No se sabe cómo, los árboles todavía le han tolerado, hasta que entró con los PJS.

Muertos



FUE	7	Tamaño	Var.
AGI	6	Peso	25 Kg
HAB	5	Apariencia	1
RES	12	Armadura Nat.	Carecen
PER	5		
COM	1	RR 0%	
CUL	4	IRR 100%	

Armas: Garras de muerto 40% (1d4+1)
Competencias: A nivel base
Hechizos: Carecen
Historia: Cadáveres de una vieja aldea que se tragó el bosque.

La Mandrágora



FUE	43	Tamaño	3'88 m
AGI	4	Peso	1.666 Kg
HAB	7	Apariencia	-
RES	42	Armadura Nat.	Ver Armadura
PER	16		
COM	5	RR 0%	
CUL	7	IRR 240%	

Armas: Golpear con las ramas (tiene 8) 26% (1d8+6d6).
Armadura: 12p. de corteza (que se reducen a 3 por el ataque del fuego)
Hechizos: Carece
Competencias: Cantar 78%, Elocuencia 45%, Seducción 50%.
Historia: Protectora de los bosques de la Sierra de Queixo, tiene un secreto que guardar y no dejará salir a nadie vivo que lo conozca.
Para más detalle sobre las mandrágoras, *ver la página 157 del manual.*

Gorecho



FUE	8	Tamaño	1'48 m
AGI	9	Peso	58 Kg
HAB	12	Apariencia	7 (Marcada> feo)
RES	18	Armadura Nat.	Carece
PER	11		
COM	11	RR 5%	
CUL	18	IRR 95%	

Armas: Palo 60% (1d4+1-1d4)
Armadura: Ropa gruesa 1p.
Competencias: Alquimia 80%, Astrología 40%, Conocimiento mágico 65%, Conocimiento de plantas 90%.
Historia: Prisionero del bosque, vive en paz con las mandrágoras debido a los tributos que les paga en forma de sacrificios.
Hechizos: Locura, impotencia, protección contra el fuego, ungüento de bruja y tortura.

La maldición de Dinis

Fastidieivos de vivo
e inda vos hei de amolar de morto

Aventura para 5-6 jugadores, entre ellos al menos un clérigo que esté relacionado con la Fraternitas Vera Lucis y algún PJ con conocimientos mágicos. Fue el primer módulo con el que el Club Silmaril de Barcelona inició su tradición de partidas ambientadas, y fue arbitrado en La Semana de Terror de Les Cotxeres de Sants y en los Días de Joc.

Una partida ambientada se juega en una sala "ambientada" convenientemente (paredes forradas de tela negra, velas, etc, de ahí el nombre) y con actores que aparecen disfrazados de los PNJS principales y que hablan con los jugadores en lugar del Director de Juego, que simplemente va narrando la historia dando la entradilla a los PNJS.

La historia:

Hace mucho, mucho tiempo vivía en Gorxo una curandera que ayudaba a la gente del pueblo con sus buenas artes pero, un día, un miembro de la Fraternitas Vera Lucis llamado Dinis de Ulloa vio en la buena mujer una oportunidad de satisfacer sus ansias de poder e intrigó entre el pueblo y los miembros de la sociedad para que vieran a la curandera como una bruja que fue quemada un mal día en la plaza del pueblo. En el momento de la inmolación, cuando las llamas estaban a punto de alcanzar el cuerpo de la mujer un grito de venganza surgió de la pira. Era el grito de desesperación de la mujer que juró su venganza contra aquél que la había conducido a aquella situación.
Para cumplir lo prometido Areina, que así se llamaba la sanadora, ha hecho un pacto con el diablo por el que le entregará su alma (que debería haber ascendido a los cielos) a cambio de que El Maligno le conceda un mes de vida y el poder de una verdadera (y muy poderosa) meiga para consumar su venganza, venganza que ya ha comenzado puesto que para atraer a Dinis al pueblo ha enfermado al ganado y ha provocado la desaparición de los dos últimos curas de Gorxo, habiendo transformado a uno de ellos en Lobisome.

Un inicio de lo más normal

Corre el año 1 350 en Santiago de Compostela, lugar de peregrinaje y culto a Dios. Las pocas luces que iluminan la urbe dejan entrever las húmedas calles, donde una fina y persistente lluvia moja el empedrado suelo. Las posadas y mercados que abundan en la ciudad son casi tan numerosas como los peregrinos que en calles y plazas predican el fin del mundo.
El clérigo del grupo, y ocasionalmente otros personajes, han sido designados/contratados para ir al apacible (Je, je) pueblo de Gorxo a resolver la misteriosa desaparición de los dos últimos curas que han sido enviados al pueblo, en cuestión de un mes. Quien les ha contratado ha sido el prelado Dinis de Ulloa, alto miembro de la iglesia en Santiago, así como uno de los principales miembros de la Fraternitas en esa ciudad (o quizás también pertenezcan a la Fraternitas y su superior, Dinis, les ha encargado una misión). Les ha dicho que se pasará por Gorxo al cabo de un par de días para ver qué tal resuelven el caso los PJS, ya que no se fía del clérigo del grupo (debería intentarse que dicho PJ, si es miembro de la Fraternitas, quiera dejarla por considerar demasiado duros sus métodos pero tema hacerlo precisamente porque sabe qué ocurre con los desertores).

Hacia el pueblo

Los PJS marchan hacia el pueblo justo cuando los nubarrones empiezan a oscurecer el cielo y la lluvia, que parece que les sigue como un pájaro de mal agüero, cayendo insistentemente sobre sus cabezas.
El camino está repleto de bosques que cruzan por sinuosos y estrechos pasajes que hacen desear a los PJS no haber oído según qué leyendas. La noche comienza a cubrirlos con su negro manto y el gran astro se oculta detrás de los árboles. Es ya noche cerrada cuando unos ruidos inhumanos les hacen replantearse sus deseos de descansar allí mismo, a la vera del camino. A lo lejos les parecerá divisar unas luces tintineantes que se aproximan en su dirección. Una tirada de Conocimiento Mágico o de Leyendas (con un bonus de +50% si el PJ es de origen gallego) *puede* identificarla como La Santa Compaña. La tirada también permite conocer cómo sobrevivir a ella (cerrar los puños, cruzar los brazos, etc, consultar Bestiario). Sin embargo, son protecciones inútiles, pues no se trata de la Compaña, sino de una procesión de Xans *(ver Bestiario otra vez)*. Solamente se darán cuenta de ello aquellos que saquen la mitad o menos de la tirada anterior (tras sumarle los bonus si los hay). Aquellos con 90 o más en IRR (o que saquen un crítico) tendrán el «privilegio» de ver la comitiva invisible... dándose cuenta que llevan consigo el cadáver de Dinis de Ulloa. Y los presagios de muerte de los Xans, siempre se cumplen...
Por lo demás, el encuentro con los Xans supondrá que los PJS «equivoquen» la ruta, llegando al pueblo de Gorxo casi un día más tarde...

Vino y comida

Por fin, los PJS llegan a las afueras del pueblo donde el olor de comida caliente les conduce directamente a la posada, que junto a la iglesia y una gran casa de madera son las únicas construcciones que se salvan del barro y la paja en que están construidas el resto de humildes casas que se disponen unas junto a otras hasta formar el recinto del pueblo.

Lugares y personas de interés

▶ **Posada:** es la única del pueblo y tiene un pequeño establo de más reciente construcción. En ella los precios son los habituales. Como personajes habituales destacan una moza de taberna de muy buen ver (que no desaprovechará la ocasión de "cohabitar" con uno de los PJS, robarle todo lo que pueda y quizás dejarles algún regalito en forma de enfermedad venérea), el posadero y su mujer (que mantiene un lío con el alcalde a espaldas de su marido, bastante corto de entendederas), quienes explicarán a los PJS varios cotilleos y rumores:
- Están desapareciendo animales de los corrales, echándose la culpa a los lobos que últimamente frecuentan los alrededores (el culpable real es el Lobisome que pasa por la granjas en busca de la cena).
- La posada recibe cada vez menos visitantes.
- Sobre los curas dirán no saber nada pero creen que quizás no se aclimataron bien al pueblo (acostumbrados a la ciudad, etc.) y decidieron marcharse o recibieron órdenes de abandonar el lugar (quizás un revelación divina), en cualquier caso como miembros del clero son libres de

hacer lo que deseen y no serán ellos quienes les impidan hacerlo.

▶ **Iglesia:** en ella vive el nuevo cura del pueblo (que no sabe nada de sus compañeros), que está muerto de miedo dado su carácter cobarde, las historias que le han contado sobre lobos, y la falta de cruz en la punta del campanario (en realidad esta cruz está enterrada cerca de allí. Por efecto de la bruja cayó sobre uno de los curas matándolo. El alcalde, que volvía del bosque después de una cita, enterró el cadáver en el bosque y la cruz cerca de la iglesia debido a que su peso no le permitía moverla mucho. Su motivo para hacerlo es evitar que se crea que Gorxo es un pueblo maldito y la gente huya de él, ya que el alcalde cree que fue un accidente provocado por la mala conservación de la piedra. Obviamente el alcalde no revelará nada de lo sucedido de buena gana y deberá ser obligado a hacerlo por el doble motivo de su affaire amoroso y de la ocultación de la cruz y el cuerpo).

▶ **Casa del alcalde:** es la gran casa de madera que hay junto a la iglesia y la posada y, aparte del propio alcalde que vive solo, no contiene objetos de especial interés para la aventura por lo que su configuración concreta queda a cargo del DJ. ¡Animo compañero!.

▶ **Campesino:** hay un viejo campesino llamado Cloio que vende algunos objetos, como cuerdas o antorchas, a los pocos viajeros que pasan por el pueblo. Lo hace desde una de las ventanas de su casa, en el centro del pueblo aproximadamente. El vendedor odia la envidiable posición del alcalde en el pueblo ya que considera que al ser el mayor del lugar le correspondería a él ser el alcalde de la población. Por todo ello explicará a los PJS todo lo malo que sabe del alcalde, es decir:

- El alcalde ha tenido muy buenas cosechas, no le ha desaparecido ningún animal y se le ha visto rondando de noche por el bosque (en realidad todo esto es cierto pero en lo referente a las cosechas y animales es pura suerte y en lo referente a los paseos por el bosque es para encontrarse con la mujer del posadero).

- Hace unas noches vio como arrastraba un cuerpo hacia el bosque y enterraba algo cerca de la iglesia (en realidad, esto no lo vio él, sino que se lo contó un peregrino que hacía el Camino, pero es cierto y él lo ha asumido como una vivencia propia).

Unos días de investigación

En los siguientes días de investigación sucederán en el pueblo ciertos acontecimientos que afectarán al desarrollo de la aventura.

▶ **Primer día:** Llegada de los PJS al pueblo, se hospedan en la posada (no hay ningún otro sitio donde alojarse), empiezan las investigaciones en el pueblo.

▶ **Segundo día:** Un ermitaño se presenta mientras los PJS cenan tranquilamente en la posada y cuenta una historia (este ermitaño vive en el bosque y baja al pueblo una vez por semana para contar historias a cambio de unas monedas y comida para continuar sus meditaciones, por ello no bajará más al pueblo en toda la aventura y si se quiere hablar con él se deberá subir a su choza).

"Se dice entre las viejas que nunca hubo un hombre más avaricioso y huraño que don Juan Garcés. Vivía en una lujosa mansión, acumulando riquezas... y se cuenta que nunca dio una moneda ni ayudó al prójimo. Tanta era su avaricia, que de sus más leales sirvientes se enteró que cerca de Santiago se encontraba el mayor tesoro jamás visto y, ni corto ni perezoso, cogió su mejor caballo y, solo, por miedo de ser robado por sus propios hombres, se acercó hacia el lugar.

Llegando al último cruce se encontró con un lobo blanco muy hermoso que mirándole fijamente intentó que desistiera sin conseguirlo. Era el Lobo de Santiago. Al fin, galopando ciego de avaricia, llegó a una oscura cueva de la que manaba un dorado resplandor. Allí se encontraba la mayor riqueza que jamás hombre ha visto.

Así estando Don Juan llenando sacos de oro surgió de entre el tesoro maldito una figura dorada, rechoncha y con risa burlona que se presentó a él como Surgat y le propuso que se llevara todas las riquezas a cambio de su pobre alma. Don Juan replicó que para que necesitaba tanto oro si una vez muerto ardería en el infierno y, por ello, finalmente acordaron, a propuesta del avaro, que le sería concedida, además de todas las riquezas, la inmortalidad (de todos modos para que necesita su alma alguien inmortal pensó Don Juan). Al cabo de poco tiempo Surgat robó las antiguas pertenencias de Don Juan, aquéllas que había amasado con su esfuerzo y avaricia, dejando tan sólo las que había conseguido en la cueva, que se transformaron en brasas al rojo, tal es la naturaleza mezquina y artera de los demonios, dejando a Don Juan arruinado y enfermo ya que, a pesar de ser inmortal, las enfermedades hacían mella en él con mayor profusión que sobre una persona normal. Desde entonces se cuenta que se ha visto un mendigo que camina eternamente por el Camino y que sólo pide pan y agua pues sabe que todo el dinero que toca se convierte en brasas, y así permanecerá siempre pues, según se cuenta, no puede morir."

Cuando acaba de narrar su historia, la gente que se encontraba en la posada le da comida y algunas monedas



(es de suponer que algún PJ hará lo mismo). Cuando este ceremonial concluye, si la donación de los PJS es mínimamente decente se les acerca y les comenta que si quieren algo de él vayan a su morada, donde les recibirá gustoso para compartir fuego y viandas (indicándoles el camino a tomar). Una vez dicho esto desaparecerá en la noche sin que nadie pueda hacer nada para impedirlo.

Si alguna vez los PJS van a la cueva del ermitaño, de camino se encontrarán tirado entre los matorrales, medio atontado y confuso, a Bernal, uno de los dos curas desaparecidos, que no recordará nada de lo sucedido desde que salió del pueblo en busca de plantas para adornar la depauperada iglesia. De hecho él cree que hace sólo unos instantes que salió de allí y cuando los PJS le saquen de su error quedará desconcertado.

Una vez lleguen a la cabaña del ermitaño, les contará otra historia que es la explicación de los hechos acaecidos en el pueblo (aunque él no lo sepa):

Hace mucho tiempo, tanto que sólo los más viejos lo recuerdan, el pueblo era mayor y por él pasaban muchos de los comerciantes y caravanas que frecuentan el Camino, las cosechas eran abundantes y la población gozaba de buena salud y prosperidad, en parte gracias a una curandera que sanaba a hombres y animales. Pero un fatídico día, un miembro de la iglesia y se rumorea que también de una sociedad secreta llamada Fraternitas Vera Lucis que ansiaba aumentar su poder, ordenó quemar a la curandera. Esta juró en su desesperación que se vengaría, incluso pactando con el mismo Lucifer si fuese necesario. Desde entonces las cosechas han disminuido, el pueblo se vacía día a día, las caravanas ya no frecuentan esta ruta y últimamente han desaparecido dos curas.

▶ **Tercer día:** Durante el día los PJS pueden completar sus intervenciones y si no deciden ir a ver al ermitaño intenta que encuentren a Bernal, el cura desaparecido (es importante para su futura transformación en Lobisome cuando se produzca el enfrentamiento final). Por la noche... llegará Dinis que viene para inspeccionar la situación actuando de modo despótico con los PJS. Si no le dan respuestas (sean las que sean) a sus preguntas acerca de lo sucedido exigirá una solución al amanecer o serán ellos quienes sufrirán las consecuencias. Si le dan una respuesta ordenará quemar al presunto culpable al amanecer. En cualquier caso ordenará al posadero que le preste su habitación y se retirará a descansar.

Cuando todos se retiren a descansar (no sé si es necesario, pero recordaré que una posada de pueblo, como mucho, tenía una habitación para gente con dinero pero en general se dormía en la estancia común, aparte claro de las habitaciones de los propios residentes) y sea noche cerrada les despertará un ruido (si quieres hazles pasar una tirada de Escuchar pero en cualquier caso que por lo menos un PJ lo oiga) causado por un portazo en la habitación del posadero. De ella saldrá Dinis totalmente enloquecido, chillando y agitando los brazos como si luchara o huyera de alguien. Tropezará y caerá rodando por las escaleras (la posada tiene dos pisos), y cuando vayan a auxiliarlo se darán cuenta que ya es tarde (ha muerto) y que no tiene ninguna señal en su cuerpo. Por cierto, sus gritos hacían referencia a una bruja, algo así como: *no por favor, yo no quería, fueron ellos, ellos me obligaron, maldita bruja te lo merecías, no, no.*

En realidad, Dinis ha sido víctima de la curandera, que se le ha aparecido bajo la forma de una Estadea, para intentar poseer su cuerpo y hacerle confesar sus crímenes. Por desgracia, el frater se mata accidentalmente antes de que ella consume la posesión.

Si en ese momento los PJS van a ver al ermitaño lee lo correspondiente al cuarto día, si no es así, pero van al bosque con una tirada del 25% de su Suerte (la que les quede en ese momento) también encontrarán la cabaña de la bruja. Si no deberán esperar al día siguiente.

▶ **Cuarto día:** Después de intentar resolver el misterio sin éxito y, quizás, quemar a algún desdichado, los PJS deberían estar desorientados pero, por suerte, el ermitaño ha encontrado la cabaña de la bruja y bajará para contárselo al grupo. Entonces deberían subir a investigar (si no lo hacen no les des P.Ap.) y al rato llegarán ante una choza en la que hay una mujer sentada en una piedra, ante la puerta. Mira al frente y parece ida. Todo intento de hablar con ella será inútil pero si intentan una acción hostil o entran en la cabaña les atacará, totalmente desquiciada y riendo les gritará:

-Llegasteis tarde, mi venganza ha sido consumada, pero ahora por venir a importunarme os llevaré conmigo a ver a mi nuevo señor.

Dicho esto, como primera acción convertirá al cura en Lobisome (si no iba con el grupo haz que aparezca) y éste les atacará. Como segunda acción (si la dejan) lanzará un hechizo de Sumisión sobre uno de los PJ, haciéndolo atacar igualmente a sus compañeros. Al cabo de un par de asaltos el cielo se oscurecerá, la tormenta comenzará a arreciar y la cabaña se transformará en un gran portal que se abrirá descubriendo un interior de llamas y gritos, del cual saldrá una figura humanoide (no importa el sexo) muy hermosa, con dos grandes alas negras en su espalda (sí, es Lucifer) que reclamará el alma de la bruja (esté viva o muerta) y sonreirá a los PJS. Quienes intenten huir quedarán paralizados ante un pequeño gesto del Maligno. Aquellos que decidan agredirle verán, para su locura, que las armas se rompen al entrar en contacto con su piel y un dolor les corroe el alma empezando a agonizar (en tres asaltos habrán muerto). El único modo de evitar que los lleve con él a los Infiernos será rezar con verdadera fe invocando la protección divina. Aquellos que así lo hagan pueden recibir un bonus (según las acciones "buenas" que hayan realizado a lo largo de la aventura) de hasta +/- 50% Si con el bonus la RR del PJ llega a 100, se oirá un susurró a espaldas de los PJS, éstos se verán liberados de su parálisis... mientras a sus espaldas han aparecido Samael con una docenita de ángeles exterminadores. No tienen ninguna posibilidad frente a Lucifer en persona...

... pero le darán a los PJS unos instantes preciosos para poder salir corriendo. Claro que, Lucifer puede no haberse olvidado de que los PJS se le han esfumado en el último momento... y puede desear quedarse con sus almas...

Pero eso es otra historia, y se contará en otra ocasión.

Fin de fiesta y reparto de premios:

Si los PJS llegan al final de la trama sin enterarse de nada:
0 P Ap. (y que aprendan para la próxima vez)
Si resuelven correctamente la aventura y sobreviven
40 P. Ap.
Si evitan que muera Bernal:
20 P. Ap.
Por buenas ideas o buena interpretación:
25 P. Ap.

Esta aventura es bastante dura. Por ello la tabla anterior es solamente indicativa, ya que nadie mejor que tú, DJ, para evaluar cómo lo han hecho tus niños (o niñas, que de todo hay en este mundo).

Dramatis personae
(por orden de aparición)

Dinis de Ulloa



FUE	10	Tamaño	1'65 m.
AGI	12	Peso	45 kg.
HAB	15	Apariencia	12 (Normal)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	15	RR	90 %
CUL	15	IRR	10 %

Armas: Espada 65% (1D8+1D4+1)
Armadura: Cota de malla (bajo los hábitos) Prot. 5
Competencias: Elocuencia 75%, Psicología 90%, Teología 75%, Tortura 60%
Hechizos: ¡Carece, por supuesto!

Xans

Para las características, consultar Bestiario Gallego.

Bernal



FUE	5	Tamaño	1'60 m.
AGI	12	Peso	75 kg.
HAB	12	Apariencia	15 (Normal)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	12		
COM	15	RR	70 %
CUL	15	IRR	30 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 45%, Teología 60%

Bernal como Lobisome



FUE	10	Tamaño	1'60 m.
AGI	22	Peso	75 kg.
HAB	6	Apariencia	15 (Normal)
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	24		
COM	8	RR	20 %
CUL	8	IRR	80 %

Armas: Mordisco 70% (1D3), Pelea 90% (1D3)
Armadura: Carece
Competencias: Esquivar 90%, Rastrear 75%
Notas: La crisis de locura de Bernal durará 2D10 turnos. Al cabo de ese tiempo, si aún está vivo, recobrará la razón, aunque seguirá siendo un Lobisome (sin poder comer otra cosa que sea carne cruda, y teniendo frecuentes crisis). Buscar alguien que le practique un Exorcismo puede ser la siguiente aventura del grupo.

Las características de Bernal como Lobisome son bastante patéticas. Si el DJ lo juzga conveniente, puede transformarlo en lobo gigante *(ver características en Bestiario)*

Areina, la meiga



FUE	10	Tamaño	1'46 m.
AGI	10	Peso	50 kg.
HAB	12	Apariencia	4 (Repulsivo)
RES	25	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	4	RR	5 %
CUL	20	IRR	95 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 70%, Conocimiento Mágico 80%, Conocimiento vegetal 95%, Medicina 70%, Primeros Auxilios 90%, Psicología 45%
Hechizos: Detección de hechizos, Liberación, Fertilidad, Buen Parto, Parálisis, Dominación, Impotencia, Virginidad, Maldecir una residencia, Furia, Sumisión, Invocación de ánimas, Despertar a los muertos, Maldición del lobisome, Explosión, Invisibilidad, Conmoción, Maldición del Hierro.
Poderes especiales:
Como Meiga no necesita componentes mágicos para lanzar sus hechizos.

Habitante de Gorxo

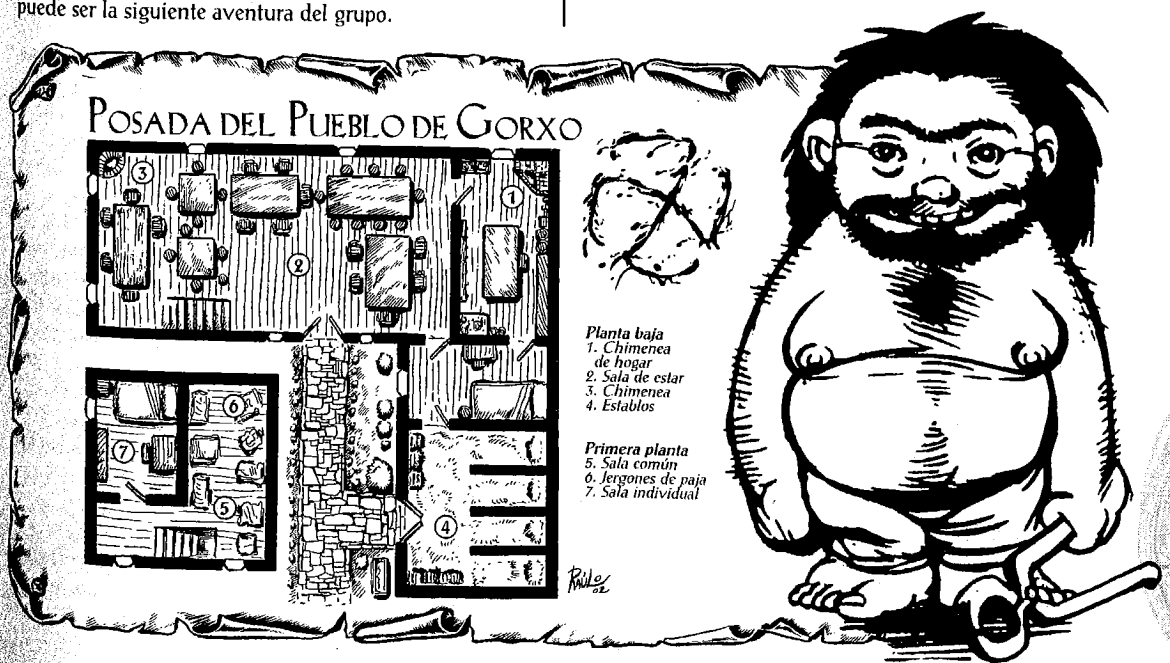
Las características de los habitantes de Gorxo no son en realidad importantes para el desarrollo de la aventura, pero se citan aquí a modo de ejemplo. (por si las acciones de los PJ las hacen necesarias)

Habitante de Gorxo



FUE	10	Tamaño	Var..
AGI	15	Peso	Var.
HAB	15	Apariencia	Var.
RES	15	Armadura Nat.	Carecen
PER	10		
COM	10	RR	40 %
CUL	5	IRR	60 %

Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4)
Armadura: Carece
Competencias: Conocimiento animal 60%, Conocimiento de plantas 70%



El caserío de Oubiña

¡Ai, señor! Os encantos tamén morren

Aventura para un grupo de 4-5 PJ de baja posición social y con algún conocimiento mágico. En caso contrario, el DJ deberá hacer pequeños cambios (mínimos) en la trama, sobre todo en la introducción.

Introducción

Galicia, en un lugar indeterminado del Camino de Santiago.

Los PJS están en el Camino, ya sea de peregrinación, para hacer negocios o simplemente, para buscarse la vida (en el playtesting eran un grupo de buhoneros con su carro y sus baratijas). Sin embargo, las cosas no les ha ido bien. El mal tiempo ha espantado a la mayoría de peregrinos y se están quedando sin fondos. Las últimas lluvias han dejado intransitables los caminos y la niebla ha provocado que muchos viajeros se perdieran. Los lobos en los bosques se están dando verdaderos festines.

Los personajes están en una aldea perdida entre los bosques, en un ramal secundario del Camino de Santiago. Sus ropas están mojadas por la lluvia y la humedad ha calado en sus huesos. Están al lado de un buen fuego, intentando calentarse, mientras unos cuantos aldeanos ociosos se cuentan historias de brujas, extrañas criaturas y viajeros devorados por lobos más grandes de lo normal. Hace rato que debieran haber oído las horas en la campana de la iglesia, pero ésta no ha sonado. De hecho, el campanario de la iglesia (no demasiado grande) no tiene campana, a pesar de que sí que existe el soporte para ella. Si le preguntan al tabernero o a alguien del pueblo el porqué de la falta de campana, les dirán:

"La campana de este pueblo era muy especial. La hicimos del hierro que trajo un peregrino de Tierra Santa, un hombre que había visitado los Santos Lugares y visto los pedazos de la cruz en la que clavaron al Señor. Y él nos traía unos clavos, y nos dijo que eran los clavos de Cristo. Necesitaba dinero y comida para seguir su peregrinación, así que nos los vendió, y nos aconsejó que hiciésemos con ellos una campana para ahuyentar al Diablo. Y eso fue lo que hicimos, y tuvimos unos años de tranquilidad, en que ni las fieras del bosque ni las criaturas del Demonio nos molestaron. Hasta una espantosa noche en que el cielo se cubrió totalmente de nubes. Los rayos caían sin cesar, y los truenos no te dejaban oír ni tu propia voz. Y cuando pasó la tormenta, nos dimos cuenta de que la campana había desaparecido. Seguro que Satanás en persona vino a buscarla, por que le molestaba su ruido, allá en las profundidades del Infierno".

Por supuesto, la historia que les contó el peregrino a los del pueblo es falsa. De hecho, no era siquiera un peregrino, sino un granuja que se hacía pasar por romero para vender sus reliquias falsas a un buen precio. Los clavos en cuestión los había robado de una ermita en el Pirineo, y se decía que con ellos había sido crucificado uno de los primeros cristianos por los romanos, después de haber sido traicionado por sus amigos y sometido a martirio por los romanos. Pero todo esto lo desconocen en este perdido pueblo de Galicia.

Poco después entrará en la posada un hombre con pinta de mercader, que se dirigirá directamente a los PJS, diciéndoles:

"Por fin habéis llegado. ¡Pero dónde os habíais metido! Llevo tres días esperándoos. Por suerte, aún no es tarde".

Si los PJS no le sacan de su error, les dirá que el plazo de entrega de la caja en el caserío de Oubiña es esta noche, y ya pasa de mediodía. Y les recordará que se les pagará cuando vuelvan con pruebas de haber entregado la caja. Si le sacan de su error, el comerciante les dirá que no puede esperar más, e intentará contratarles para que lleven ellos la caja. Si no quieren hacerlo, hazles mirar su bolsa (no creo que esté muy repleta). La cantidad que se les pagará es de 20 monedas de plata a cada uno. Pueden intentar regatear si quieren. Subirá hasta 40 monedas. (De hecho, el cobra 60 por cada tipo que envía al caserío).

Una vez aceptado el trabajo, les indicará que el caserío de Oubiña está a unas 5 horas de camino, en el bosque, y les dará un plano de cómo llegar hasta ella. No está en el camino, pero una senda que sale de éste lleva directamente hasta la casa.

El objeto que tienen que transportar es una caja de madera, que no parece tener ninguna cerradura, resorte, bisagra u orificio, y que pesa bastante. Por más que intenten abrirla, no podrán. Y recuérdales a los PJS que si la destrozan demasiado (con cosas como acercarla al fuego y otras tácticas por el estilo) es posible que el destinatario se enfade y ellos no cobren. Tiene unas asas para llevarla entre dos personas.

De camino

Es de suponer que los PJS saldrán al momento, para llegar no demasiado de noche a su destino. No obstante, es un mal día para viajar. Muy malo. La niebla es muy espesa, y casi parece viva. Y constantemente cae una fina lluvia. Además, los caminos están absolutamente embarrados. Y los lobos aúllan en las profundidades de un bosque que parece cambiar a cada momento, como si estuviera vivo. Después de un par de tiradas de Percepción x 3 ocultas (que por supuesto fallarán) los PJS estarán absolutamente perdidos en medio del bosque. Está anocheciendo, y los lobos cada vez aúllan más cerca (es recomendable que se encuentren con un pequeño grupo de 2xPJ lobos hambrientos, que huirán cuando caiga la mitad de la jauría; sin embargo, ninguno de los lobos atacará a los dos portadores de la caja).

Con nuestros héroes, perdidos, heridos y calados hasta los huesos, y siendo ya casi noche cerrada, el panorama no parece muy halagüeño. Sin embargo, con una tirada de Otear podrán distinguir una pequeña luz a la lejanía.

La vieja

A medida que se acerquen podrán distinguir que la luz proviene de una pequeña hoguera. Sobre ella hay un caldero. La hoguera está en un pequeño claro, en el que también hay una choza. Cuando estén un poco más cerca saldrá de la choza una mujer muy vieja, de una edad imposible de adivinar.

Si los PJS no le preguntan por dónde cae el caserío de Oubiña (deben recordar que están perdidos y deben entregar una mercancía), será la vieja quien les preguntará dónde van. Cuando le digan su destino, la vieja responderá:

"Ah, otros viajeros perdidos que van al caserío de Oubiña, la casa que busca amo. No sois los primeros que me preguntan por esa maldita casa, pero espero que seáis

los últimos. Maldita sea esa casa encantada. Se cuentan historias horribles acerca de sus moradores, y de su relación con Satanás. Hay quien dice que el Diablo tiene una habitación de invitados para él en ese lugar. Sea como fuere, la casa está vacía desde que murió Aleixo Oubiña, su último dueño. Dicen que era brujo, y que su aprendiz, Brandán Xiaco, a quien Dios bendiga para siempre, le mató horrorizado por la magnitud de la maldad de su maestro. Desde entonces, la casa está vacía, y vaga por el bosque, hay quien dice que cazando incautos, hay quien dice que buscando un nuevo amo. No hace falta que os diga donde está la casa, ella os encontrará a vosotros, queráis o no. De todas maneras, os diré que la casa está en lo más profundo del bosque, hacia el norte. Pero si queréis salvaros, volved al pueblo, hacia el este. Quizá aún no sea demasiado tarde para vosotros".

Dicho esto la vieja se santiguará y desaparecerá en el bosque. Por mucho que los PJS la esperen o la busquen, no la volverán a encontrar. Ah, por cierto, lo que hierve no es comestible. Se está dedicando a hervir hierbas y tiene un sabor muy amargo. Y la choza está vacía...

La casa

Tomen la dirección que tomen los PJS, se adentrarán cada vez más en la niebla, una niebla que parece hacerse cada vez más espesa, más viscosa, y casi sólida. Los PJS que no pasen una tirada de Racionalidad sentirán como si decenas de tentáculos intentaran asirlos a su alrededor (a veces la imaginación juega malas pasadas).
Finalmente, los PJS podrán entrever que la niebla parece empezar a disiparse. Se encontrarán frente a una casa de fuertes muros, que se halla en la espesura del bosque. Si no quieren entrar y se van, se les monta otra vez el numerito de la niebla y vuelven a aparecer frente a la casa, y así hasta que se cansen y vean que no pueden escapar.
Cuando llamen a la puerta, les abrirá un individuo de entre 40 y 50 años, con ropa de buena calidad y buenas maneras, que les dirá:
"Por fin habéis llegado. Y espero que traigáis mi paquete. Ah, sí, ya lo veo. Pero pasad, no os quedéis en la puerta. Supongo que tendréis hambre después del camino. Pero eso se puede arreglar enseguida".

Éste individuo cerrará la puerta cuando entren los PJS y los conducirá al comedor. Esta es una sala grande, con una mesa para muchos invitados, una chimenea, unas escaleras que van hacia arriba, y una armadura de placas, con escudo y espada larga, que da un toque noble al salón. Allí les preguntará qué tal les ha ido el viaje. Si no le mencionan a la vieja, les preguntará él si no se han encontrado a una extraña vieja. Les explicará que el hijo de esa mujer trabajaba en esta casa, y que se lo comieron los lobos cuando iba a visitar a su madre. Desde entonces la mujer enloqueció y se dedica a contar historias de brujería en la casa, y que él, Aleixo Oubiña, está muerto. Ah, este personaje es un poco sordo (de hecho, bastante).

Entonces abrirá la caja (ninguno de los PJS verá como), sacará de ella un libro, y saldrá de la habitación con él. Los PJS estarán hambrientos y Aleixo aún no les ha traído nada de comer. Después de un rato de espera, y de que Aleixo no de señales de vida (eso sería imposible, puesto que lleva bastante tiempo muerto), es de suponer que los PJS empezarán a buscarlo.

Esta casa es una ruina

La casa tiene tres plantas, más unos sótanos. La entrada a los sótanos es una trampilla oculta bajo la escalera (tirada de Buscar), en la planta baja. En estos subterráneos hay tres celdas y una sala con un pedestal y un pentáculo pintado en el suelo. Es el lugar en el que Aleixo realizaba las invocaciones que requerían sacrificios humanos (es más cómodo que subirlos hasta el tercer piso). Todas estas estancias presentan un ambiente muy cálido, sobre todo en invierno. De hecho, hace un calor nada normal en ellas. En estas salas hay un par de salamandras, que se han colado y se encuentran muy a gusto. Están en un montón de piedras en la sala anexa a la del pentagrama. Si alguien remueve las piedras le atacarán. No obstante, su veneno no es demasiado potente (ver características). Si los PJS siguen retirando las piedras, notarán más y más calor... hasta que se den cuenta que tapan una puerta al Infierno (por ella volvió Aleixo al mundo de los vivos). Ya que han matado a las Salamandras, nada impedirá que un par de Ígneos se cuelen por el portal cada hora (poco más o menos)
En la planta baja, además del comedor que han visto los PJS, se hallan la cocina, el almacén-despensa y las habitaciones de los invitados. Para empezar, decir que ni en la cocina ni la despensa hay ni gota de comida. Y los PJS están bastante hambrientos. Además, en algunas de estas salas (a discreción del DJ) los PJS podrán hallar cadáveres de gente calcinada, aunque más por la parte que toca al suelo que por la de arriba (tirada de Otear para darse cuenta de este pequeño detalle). En alguna de las habitaciones pueden encontrar un manuscrito o mensaje identificativo que incluya algún nombre que también aparezca en el Libro del Pacto (ver más adelante). Por lo que respecta a la puerta de la casa, ésta no permitirá salir a nadie del caserío una vez que Aleixo la cerró al entrar los PJS. Sólo permite la entrada, no la salida. La puerta es indestructible. ¡Y las ventanas! ¡Qué ventanas! Aunque les pareciera haberlas visto desde el exterior... parecen haber desaparecido una vez transpuesto el umbral. Por la iluminación, no hay problema. Hay numerosas antorchas por todas partes. Que arden con un fuego muy, muy vivo...
El primer piso corresponde a las habitaciones de Aleixo y Brandán. En él hay un comedor privado, con un mueble en el que hay diversas estatuas que representan motivos religiosos, sobre todo referidos a suplicios de mártires y escenas del infierno. Oculto en un compartimiento secreto (tirada de Buscar) hay una correa de un extraño cuero (exactamente de camello), que lleva grabado el símbolo de la luna y está manchado con unas gotas de algo oscuro (sangre de Ghoul). Es un amuleto de resistencia al fuego (tirada de Conocimiento Mágico x 2 para saberlo). En la habitación de Aleixo aún se pueden hallar sus objetos personales, aunque todo está revuelto, como si hubiera sido registrado (de hecho, así fue, ya que Brandan lo revolvió todo). En él se pueden hallar algunas joyas (el que lo revolvió no era exactamente un ladrón), una bolsa con monedas de oro dentro del baúl y unos ropajes de gran valor. En un compartimiento oculto en el armario (tirada de Buscar) unas notas de Aleixo, en pulcro latín, por supuesto. Alguien sabrá ese idioma, ¿no? (en caso contrario, siempre se puede hacer que esté escrito en pulcro castellano... ¡cómo! ¿Tampoco saben leer? ¡Pues lo siento por ellos, jolines, haber ido a escuela de pago! En estas notas Aleixo explica como se inició de pequeño en la magia, y sus progresos en esta disciplina. Tam-

bién explica que poco a poco se fue quedando sordo, a excepción de cuando tocaba la campana de la iglesia del pueblo, que le atormentaba. Decidió eliminar esa molestia, así que convocó a una criatura para que la robara y se la trajera, y la hizo fundir y darle nueva forma para que nunca más le atormentara (no dice en que la transformó). Asimismo, explica como después de mucho buscar, estaba a punto de conseguir realizar el gran hechizo, el que le daría la vida eterna (tirada de Con. Mágico, se refiere al Elixir de la Vida). Dice que ya tenía la Piedra sin Nombre, y que los preparativos están hechos. Es su última anotación.

La habitación de Brandán está totalmente vacía, como si su ocupante lo hubiera recogido todo con mucha calma antes de marcharse, o como si nunca hubiera habido nadie en ella.

El tercer piso está ocupado por una sala de prácticas mágicas, con un pentagrama pintado en el suelo, un pedestal en el que apoyarse el mago y algún libro, una estantería con multitud de frascos, hierbas y extrañas cosas, y una mesa con diferentes frascos con ungüentos y líquidos. En el centro del pentagrama hay un cuerpo con un cuchillo clavado en la espalda. No está descompuesto, por lo que no parece haber muerto hace mucho, ni calcinado como el resto. Se trata del cadáver de Aleixo. Oculta en un compartimiento del pedestal se halla una piedra (tirada de Buscar crítica para encontrarla). Es la que Aleixo creía la Piedra sin Nombre.

Entre las pociones de la mesa hay:

1- Filtro amoroso
2- Discordia (respecto a un rico ropaje de Aleixo).
3- Aumentar el conocimiento.
4- Veneno (daño 2D6).
5- Agua sucia (diarreas instantáneas; el PJ debe tirar Resistencia x2; si no supera, no podrá aguantarse, sin importar donde se encuentre; tras cuatro fallos perderá progresivamente un punto de resistencia, por debilitamiento).
6- Agua.
7- Memoria.
8- Agua.
9- Poción de Robar Fortaleza.
10- Impotencia.

Por lo que se refiere a los ungüentos, estos son:

1- Atracción sexual (hacia Brandán).
2- Corrosión de metal (si se frota un trozo de metal con él, éste se oxida y corrompe en 1D10 asaltos; sobre personas es inofensivo, pero huele que apesta).
3- Inmunidad al fuego.
4- Vuelo.
5- Crema cosmética.
6- Ungüento pasado. Quien se unte con él sufrirá urticarias y picores por todo el cuerpo, y tendrá un -15 a todas sus competencias de habilidad.

Sobre el pedestal de la habitación hay un grueso volumen, que los PJS reconocerán como el que ellos han traído. En la tapa pone como título *El Libro del Pacto.* Si los PJS lo abren, en la primera página podrán leer un pacto sellado entre Aleixo y Satanás por él cual el segundo se compromete a darle un año de vida mortal al primero a cambio de 200 almas. Si los PJS continúan mirando el tomo verán que cada página corresponde a un recibo de entrega de un alma (algún nombre coincide con el de los documentos de la planta baja). Las últimas x (sustituir x por el número de PJ) están en blanco.

¿Puede alguien explicarme qué está pasando aquí?

Aleixo está realmente muerto, y en esto la vieja no se equivocó. Y, además, incluso acertó en que fue Brandán quien le mató. Sin embargo, erró en el móvil.

Aleixo era un mago experimentado, con una sola obsesión: la inmortalidad (poco original, ¡no!). Así, se pasó media vida para intentar aprender el conjuro del Elixir de la Vida. Cuando finalmente lo consiguió, intentó conseguir la Piedra sin Nombre. Sin embargo, tal era su ímpetu por conseguirla que cayó como un pardillo en un timo. Le vendieron una Piedra a un precio enorme, pero no era la auténtica. Él, sin embargo, no lo sabía, como tampoco se dio cuenta su ayudante Brandán. Éste había pasado muchos años con su maestro, y había aprendido mucho de lo que podía enseñarle. Ahora, él también quería ser inmortal. Así que ayudó a su maestro en los preparativos del hechizo, para aprenderlo, y cuando estuvo seguro de poder hacerlo sólo, le mató.

Sin embargo, Aleixo no se fiaba de él y había escondido la piedra en el compartimiento del pedestal del tercer piso. Brandán, después de su crimen, revolvió el cuarto de Aleixo buscándola y no la encontró. Temiendo posibles represalias póstumas de su maestro mediante algún hechizo especial, abandonó la casa.

Aleixo, mientras tanto, había llegado al Infierno, donde convenció a Satanás de que le dejara volver. Satanás puso su precio y condiciones, y Aleixo aceptó. El precio eran doscientas almas, a cambio de un año de vida para que Aleixo se vengara de Brandán. El brujo podría utilizar su casa y unos pequeños poderes que el Demonio le concedió para procurarse el pago de su deuda. Lo que Satanás no sabe es que Aleixo no piensa cumplir totalmente el pacto. De hecho, una vez vivo lo primero que quiere hacer es realizar el hechizo del Elixir de la Vida, y escapar así del Infierno.

Brandán, por su parte, no se ha estado quieto en estos tres años que lleva muerto el maestro. Por medio de sus contactos demoníacos, se ha enterado del Pacto, y sabe exactamente cuántas almas le faltan a Aleixo. Sabe que como espectro es casi intocable, pero como humano será tan vulnerable como antes. Así que ha decidido volver para ayudar a Aleixo a volver a vivir, para conseguir la piedra y luego volver a matarlo.

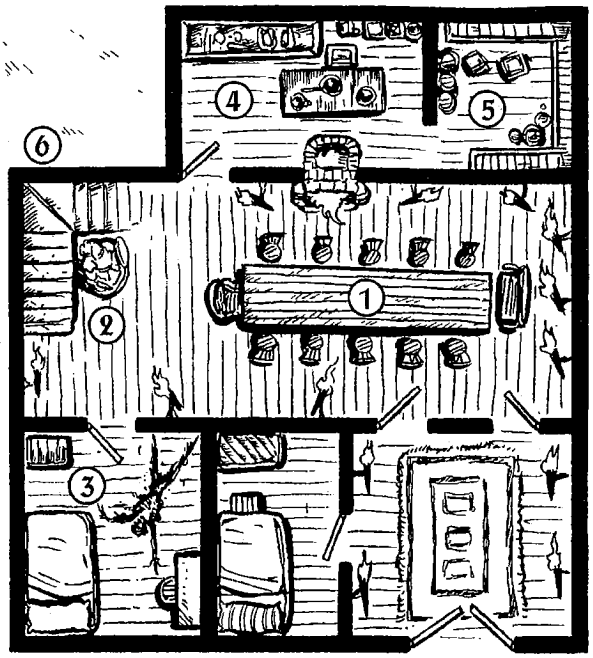
Que empiece la fiesta

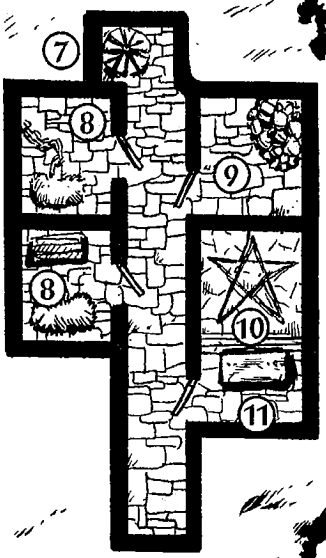
Poco después de que los PJS encuentren el libro y se den cuenta de que no pueden salir de la casa, notarán como ésta se empieza a caldear, poquito a poquito, a partir del momento en que la chimenea se encienda sola (por supuesto, si esto puede presenciarlo algún PJ quedará mucho más teatral). En realidad, la chimenea no se ha encendido sola, sino que lo ha hecho un Ígneo que se ha instalado allí.

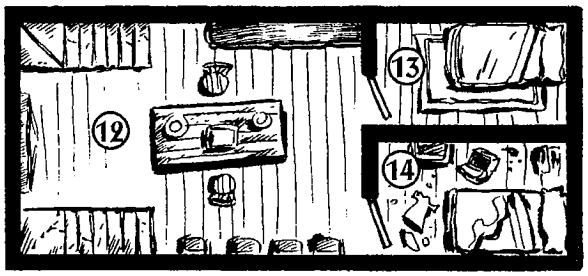
Aleixo se les presentará luego, en su forma espectral, y les dirá: *"Os estoy muy agradecido, ya que vuestra muerte significará mi vida, mi renacimiento. He esperado mucho tiempo este momento, así que me tomaré mi tiempo para disfrutarlo. Por que voy a gozar viéndoos sufrir, y morir uno a uno".*

Acto seguido un rayo de llamas saldrá de la boca de Aleixo hacia uno de los PJS. El rayo no puede ser parado, ya que atraviesa cualquier tipo de arma o armadura, y hace 1D6 puntos de daño (sin localizar, ya que no ataca directamente al cuerpo, sino al ánima). La única manera

El Caserío de Ouviña







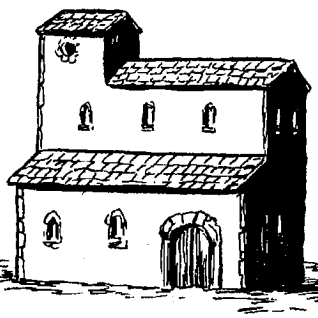


Primer piso
1. Comedor
2. Armadura
3. Hab. con cadáver calcinado
4. Cocina
5. Almacén/Despensa
6. Escalera al sótano

Sótanos
7. Escalera de caracol
8. Celdas
9. Celda con derrumbe
10. Sala de sacrificios
11. Altar

Segundo piso
12. Comedor privado
13. Hab. Brandal
14. Hab. de Aleixo

Tercer piso
15. Cadáver en pentáculo
16. Atril con libro abierto
17. Estantería



de evitar el daño de las llamas es esquivándolas (pero esto los PJS no lo sabrán hasta que lo intenten), o llevando activado el amuleto de Resistencia al calor o el ungüento de Inmunidad al fuego.

Esto está que arde

Tras esta primera aparición, Aleixo se desvanecerá una vez haya dañado a uno de los PJS. Irá apareciendo aleatoriamente (cuando el DJ lo crea oportuno), atacando cada vez a un PJ, dañándolo con un rayo y volviendo a desaparecer. Tiene gustos sexuales algo "raritos", así que empezará (dentro de lo posible) atacando a las mujeres del grupo y/o a los feos, dejando a los guapos (aquellos con Apariencia más alta) para el final

Cualquier intento de cerrar el Libro del Pacto, retirarlo del pedestal o destruirlo será en vano. Simplemente, no hay forma humana de hacerlo.

El DJ hará que los jugadores tiren 1D8 cada 10 minutos de tiempo real. Por cada uno (1) que saquen a partir del primero, el calor de la casa se irá incrementando y los PJS empezarán a sufrir daño. El primer 1 será de advertencia. (Explica a los PJS que el calor empieza a ser insoportable). Cada uno posterior, les hará puntos de daño (1 punto el segundo 1, 2 el tercero, 3 el cuarto, y así sucesivamente). Los que lleven activados el amuleto de resistencia al calor o el ungüento de inmunidad al fuego no sufrirán daño. El portador de la armadura sufrirá cada vez un punto extra de daño.

Aleixo seguirá con su comportamiento mientras los PJS no se acerquen demasiado a la Piedra. En él momento en que empiecen a buscar en el pedestal del tercer piso, aparecerá y empezará a lanzar rayos a diestro y siniestro, para proteger la piedra. En cuanto se retiren los PJS, volverá a su táctica de siempre.

Cuando muera un PJ, una de las páginas en blanco del Libro se escribirá sola, con el correspondiente recibo de entrega de alma.

Más invitados

Si los PJS bajan al sótano una vez haya empezado la movida, se les aparecerá el alma en pena de una de las víctimas de Aleixo, totalmente enloquecida por su estancia en el Infierno.

Les dirá:

"No sabéis lo que os espera. No tenéis ni idea de lo larga que puede ser la eternidad en el infierno. Rezad si queréis salvar vuestra alma. Rezadle a Dios si sois hombres de bien, o pedidle compasión si no lo sois".

Tras decir esto se filtrará por una pared y desaparecerá. El poder de Dios en este lugar es limitado. No puede prevenir a los PJS del daño que les hace el calor de la casa, pero sí de los rayos de Aleixo. Los PJS que recen mientras están bajo el fuego del espectro o de los ígneos tienen derecho a una tirada por su RR/2. Si la pasan, los rayos de estos seres no les afectarán. Eso sí, rezar exige concentración, por lo que no tendrán derecho a la tirada de Esquivar.

Cuando los PJS estén tocadillos, se abrirá la puerta y entrará un hombre de unos 30 años, pelo largo y barba, con ropa de viaje y aspecto mísero. Les explicará que se ha perdido y ha entrado en esta casa buscando refugio. En realidad, es Brandán que ha vuelto para rematar a los PJS. Procurará irlos eliminando uno a uno. Pero lo primero que hará será buscar el talismán de Resistencia al Fuego, ya que él no tiene ninguno.Si alguno de los PJS lo ha conseguido y puede averiguar quien es, intentará matarlo para cogérselo. Está algo cambiado y Aleixo no le reconocerá al momento. Sin embargo, su intuición le llevará a guardarlo para el último.

Sin embargo, el Ígneo de la chimenea (que sí ha reconocido a Brandán) atacará al grupo, buscando preferentemente a Brandán. El aprendiz, tras el primer asalto, activará su talismán de Invulnerabilidad, aunque seguirá disimulando, mientras que espera que los PJS le salven (y quizás alguno muera).

Conclusión, recompensas y fin de fiesta:

Todo acabará cuando los PJS liquiden a Aleixo, antes de que se transforme. Si éste se transforma, eso quiere decir que los PJS han muerto (pobrecitos). Por supuesto, Brandán atacará a los PJS cuando estos hayan debilitado lo suficiente a Aleixo (no puede consentir que le destruyan).

A partir de la segunda muerte de Aleixo, la casa volverá a la normalidad. La puerta se abrirá, y una brisa de aire fresco barrerá toda la casa, como si quisiera limpiarla de toda la maldad que había en su interior. Este aire fresco también aliviará a los PJS, recuperándoles de todo el daño que habían sufrido, y dejándoles saciada su hambre.

Si Brandán sigue vivo en ese momento, la brisa lo arrastrará, con la fuerza de un huracán mientras él grita y aúlla, llevándoselo nadie sabe dónde...

Si los PJS quieren llevarse con ellos alguna de las pociones o ungüentos que encontraron en la casa, estos caducarán al atravesar la puerta. El talismán de Resistencia al Fuego seguirá funcionando. Sobre los objetos de valor de la casa, su precio es el siguiente:

▶ *Joyas*: Diferentes collares, pendientes y brazaletes: 1200 m. plata

▶ *Monedas*: De oro, romanas, de la época del emperador Nerón: 196

▶ *Ropas de valor*: Son ropajes lujosos y exóticos (hay hasta un kimono de seda de color rosa fucsia, precioso): 250 m. plata.

Estos son los precios que alcanzarían en el mercado, claro está que a esto habrá que descontar la astucia del mercader al que intenten vendérselo... Los PJS pueden intentar calcular el valor aproximado de lo encontrado pasando una tirada de Cultura x 2 (oculta).

Sobre la armadura, el escudo, la espada y la daga...

La armadura y la espada son armas bendecidas. La armadura (que es una armadura completa, de placas, con yelmo y todo) protege a quien la lleve (incluyendo el yelmo) de todos los hechizos que puedan enviarle servidores del Infierno, y protege de la manera habitual (8 puntos) de los golpes físicos, sean demoníacos o no. Por el contrario, no protege en absoluto contra los ataques físicos o "espirituales" de las criaturas angélicas. ¡Ah! La armadura y el yelmo siguen teniendo todos los malus de siempre *(ver pág. 71 del manual)*. De nada.

El escudo permite detener proyectiles diabólicos (y bolas de fuego y rayos se consideran precisamente eso) aunque su portador no lleve la armadura. Para protegerse con el escudo, *consultar pág. 65 del manual*

La espada es una espada bendita, y causará el daño normal (1D8+1) a todo servidor diabólico, demonio o criatura infernal contra la que sea esgrimida, ignorando las protecciones mágicas. Sin embargo, su poder no funciona frente a las criaturas irracionales no alineadas con el infierno, y se romperá en el momento en que se intente usarla para atacar a un ser desarmado o de las huestes angelicales.

Respecto a la daga, su empuñadura de seda verde esconde una placa de hierro clavada con tres pequeños clavos de oro, que forman un talismán de Parálisis. Esto la convierte en un arma mágica, y por lo tanto puede ser utilizada contra Aleixo y los demás.
A lo que respecta a P. Ap. los PJS ganarán 45 por sobrevivir a tan sangrienta aventura, a los que el DJ podrá sumar hasta 25 para el jugador o jugadores que hayan destacado especialmente en ella.

Dramatis personae

Lobos



FUE	15	Tamaño	-
AGI	18	Peso	-.
HAB	-	Apariencia	-
RES	12	Armadura Nat.	Pelo (Prot.1)
PER	20		
COM		RR 50 %	
CUL		IRR 50 %	

Armas: 1D6+1D4
Armadura: Carecen
Competencias: Escuchar 50%, Esquivar 60%, Rastrear 75%, Saltar 60%

Salamandras



FUE	1	Tamaño	15 cm.
AGI	15	Peso	-
HAB	-	Apariencia	-
RES	5	Armadura Nat.	Carecen
PER	15		
COM	-	RR - %	
CUL	-	IRR - %	

Armas: Mordisco 65% (veneno daño 2D6)
Armadura: Carecen
Competencias: Discreción 60%, Esconderse 75%
Poderes especiales:
Capaz de destruir un Ígneo en 1D3 asaltos. El Ígneo no puede defenderse.

Igneo de las chimenea



FUE	15	Tamaño	1'85 m.
AGI	25	Peso	65 kg.
HAB	25	Apariencia	12
RES	10	Armadura Nat.	Vulnerable sólo a la magia
PER	15		
COM	-	RR 0 %	
CUL	5	IRR 250 %	

Armas: Bolas de fuego 45% (2D6)
Armadura: Carece
Poderes especiales: Crear, controlar y manipular el fuego
Notas: Pueden dañarle tanto la espada de la armadura de placas como la daga que mató a Aleixo, ya que ambas son mágicas.

Tanto fixo meu pai coa aguillada dos bois Que pariu miña nai nove meses despois

Aleixo de Oubiña



FUE	0	Tamaño	1'70 m.
AGI	15	Peso	-
HAB	0	Apariencia	16(se cuida mucho)
RES	40	Armadura Nat.	Vuln. sólo a la magia
PER	30	Edad	65 años (aparenta menos)
COM	30	RR 0 %	
CUL	30	IRR 165 %	

Edad: 65 años (aparenta menos)
Armas: Rayo 70% (1D6, ignora armaduras)
Armadura: Carece
Competencias: Conocimiento Mágico 150%, Esquivar 50%
Hechizos: Todos los de 1,2,3,4,5 y 6, más Elixir de la Vida. Sin embargo, no los utilizará en forma espectral.
Poderes especiales:
Aleixo es un Ruin, un ánima perversa, y por lo tanto absolutamente inmaterial. El único momento en que su cuerpo será carnal y, por tanto, vulnerable a cualquier arma será cuando reciba a los PJ y coja el libro. En el momento en que lo coloque sobre el pedestal del tercer piso se transformará en inmaterial hasta el final de la aventura, o hasta que consiga las 200 almas.
Es totalmente invulnerable a las armas normales. La única manera de dañarle es con magia, la daga con la que Brandán le mató (sigue clavada en la espalda de su cadáver) o con la espada de la armadura de placas. Por cierto, quien se ponga la armadura de placas será totalmente inmune a Aleixo, ya que tanto la armadura, como el escudo y la espada provienen de la campana del pueblo. Si en lugar de pegarle con la espada se hace chocar ésta contra el escudo Aleixo quedará paralizado de terror, incapaz de defenderse mientras oiga el sonido que tanto odia. Eso sí, la armadura no protegerá del calor de la casa.

Brandán



FUE	10	Tamaño	1'85 m.
AGI	15	Peso	80 kg.
HAB	15	Apariencia	24(..casi inhumana)
RES	15	Edad	29 años
PER	15		
COM	10	RR 50 %	
CUL	20	IRR 150 %	

Armas: Cuchillo (1D6+1D4)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Con Mágico 80%, Alquimia 50%, Buscar 35%, Otear 30%, Esquivar 40%, Primeros Auxilios 20%, Medicina 40%, Conocimiento de Plantas 40%, Leyendas 45%, Psicología 40%
Hechizos: Todos los de nivel 1,2,3 y 4.
Talismanes: Arma invencible (en el cuchillo), Invulnerabilidad e Invisibilidad.

Nota: Por cierto, Brandán NO ha pactado (aún) con el Diablo, así que la espada no ignora su hechizo de Invulnerabilidad...

Nuevas clases de personaje

Irmandiño



Alguien tenía que decir basta, que todos somos hijos de Dios. Y si nacemos desnudos, no es justo que unos se vistan con ropas de seda y lino y calcen borceguíes, mientras otros lo hagan con lana basta y calcen abarcas. Y menos justo es aún que los nobles nos expriman con impuestos, y que nuestros hijos enflaquezcan solamente para que ellos se llenen sus gruesas tripas.
No soy hombre de guerra. Tengo granja, mujer e hijos, y un trozo de tierra que puedo decir que es mía. Pero cuando hasta eso quieren quitarme, cuando la alternativa es ver morir a los míos de hambre y miseria ¡Qué me queda sino combatir!

Los Irmandiños son campesinos y villanos que, como ya se explica en el capítulo "Mito e historia de Galiza", protagonizaron dos sangrientas revueltas en el siglo XV, en protesta contra los abusos de la nobleza y exigiendo la supresión de tributos y privilegios nobiliarios. Retorciendo un poco la historia, podemos considerar Irmandiño a todo aquel que se revela armas en mano contra un señor feudal abusivo, aunque sea en época anterior a las dos famosas revueltas.
Un Irmandiño ha de ser de origen social villano o campesino y grupo étnico gallego. Pertenece, pues, al reino de Castilla.

Mínimos de características:
20 en Agilidad, 15 en Resistencia

Limitaciones de armas y armaduras:
Armaduras tipo 1, 2 y 3, casco pero no escudo.
Armas tipo 1, A (excepto lanza de caballería) y B (excepto ballesta)

Competencias primarias
Correr
Discreción
Otear
1 grupo de armas

Competencias secundarias
Conducir carro
Elocuencia
Esconderse
Escuchar
Esquivar
Rastrear
Trepar
Tortura

Roi cararajada
Posición social: Campesino
Situación familiar: Huérfano, un hermano
Profesión paterna: Siervo
Nacionalidad: Reino de Castilla
Grupo étnico: Gallego

FUE 8	Altura: 1'78
AGI 20	Peso: 65 kg
HAB 15	Edad: 20
RES 20	Apariencia: 10 (Mediocre)
PER 20	RR: 75%
COM 12	IRR: 25%
CUL 5	p.c 5

Armas: Lanza corta 90% (2D6+1)
Competencias: Correr 60%, Degustar -5%, Discreción 60%, Esconderse 45%, Escuchar 50%, Esquivar 45%, Otear 60%, Rastrear 60%
Hechizos –
Rasgo de carácter: Aficionado a la caza, Habilidad natural para el manejo de todo tipo de armas, Comepiedras, Cara desfigurada

Caballero de Santiago



Ya desde chico he sentido la vocación de servir a Dios. Pero no a base de rezos y mortificación, pues bien se que el pecado de la carne me puede y nunca me he sentido tan santo como para suponer que mis rezos en algo ayudarían a la salvación del mundo. En cambio, lo que Dios sí que me ha dado es un brazo fuerte para empuñar la lanza y la espada. Así que cuando pude ingresé en la sagrada orden de los caballeros de Santiago. Las guerras contra el infiel son escasas, y se hacen lejos, allá en el sur, pero a cambio no faltan bandidos y delincuentes aquí, en el Camino, y hay que proteger a los piadosos e indefensos peregrinos de aquellos que no respetan lo más sagrado. ¡Y a fe mía, que adornaremos más de un árbol con sus cuerpos lanceados!

La orden militar de Santiago fue creada en 1171. A diferencia de otras órdenes religiosas, sus miembros hacen votos de castidad y pobreza atenuados (o no los hacen en absoluto) por lo que pueden estar casados y disponer, además de bienes propios. Esto hace que para muchos aristócratas, en especial entre miembros de la baja nobleza, sea muy atrayente ingresar en la orden, ya que no se pierde nada y se gana prestigio, y con suerte, quizá también gloria y fortuna.
Aunque la orden prestó especial atención a vigilar el Camino de Santiago (en especial en el tramo final, de Ponferrada hasta Compostela) lo cierto es que su objetivo fundacional era la lucha contra el infiel. Lamentablemente, en la época de Aquelarre (segunda mitad del siglo XIV) el proceso de aristocratización dentro de la orden ha hecho que ésta se vea muchas veces envuelta en intrigas políticas, pues la alta nobleza consigue cargos dentro de la orden simplemente para usar la fuerza militar de los freires en su propio provecho.
Eso sin olvidar, por supuesto, las intrigas de la Cofradía Anatema...
Un caballero de Santiago ha de ser de origen social noble, ya sea de la alta o de la baja nobleza, y grupo étnico castellano. Puede pertenecer tanto al reino de Castilla como al de la Corona de Aragón.

Mínimos de características:
15 en Agilidad, 15 en Cultura

Limitaciones de armas y armaduras
Sin limitación alguna

Competencias primarias
Cabalgar
Teología
Dos grupos de armas a elegir

Competencias secundarias:
Elocuencia
Escuchar
Esquivar
Latín
Leer y escribir
Mando
Otear
Psicología

Freire Iñigo de Mataplana

Posición social: Baja nobleza
Situación familiar: Padres vivos, un hermano y dos hermanas
Profesión paterna: Cortesano
Nacionalidad: Reino de Castilla
Grupo étnico: Castellano

FUE 12	Altura: 1´78
AGI 13	Peso: 65 kg
HAB 20	Edad: 20
RES 20	Apariencia: 18 (Atractivo)
PER 13	RR: 75%
COM 5	IRR: 25%
CUL 15	p.c 5

Armas: Lanza larga 54% (2D6), Espada 80% (1D8+1D6+1)
Competencias: Buscar 38%, Cabalgar 54%, Elocuencia 20%, Escuchar 40%, Leer y escribir 40%, Mando 18%, Otear 38%, Seducción 43%, Teología 60%
Hechizos –
Rasgo de carácter: Vista excelente, Educado en un convento, Simpático, Cojo
Poderes: Absolución, Bendición.

Nuevos hechizos

Maldición del Lobushome

Maleficio (Magia Goética) Nivel 4

Componentes: Unas gotas de sangre del ejecutante, fluido corporal del receptor, hiedra de roble, sangre y bilis de no menos de cuatro animales salvajes.
Caducidad: No aplicable
Duración: Los efectos del hechizo son permanentes, aunque hay dos maneras de romperlo *(ver descripción de la criatura en el bestiario)*. A diferencia del hechizo de la Maldición del Lobisome *(ver manual, pág. 92)* la muerte del ejecutante no rompe el hechizo.
Descripción: Si el hechizo se ejecuta correctamente y la víctima no pasa una tirada de RR, se transformará en el primer animal no mágico cuyo rastro encuentre. (Eso no quiere decir cuando pase su siguiente tirada de rastrear, sino cuando pise por donde ha pisado recientemente un animal, sea consciente de ello o no)

Maldición del Rabishome

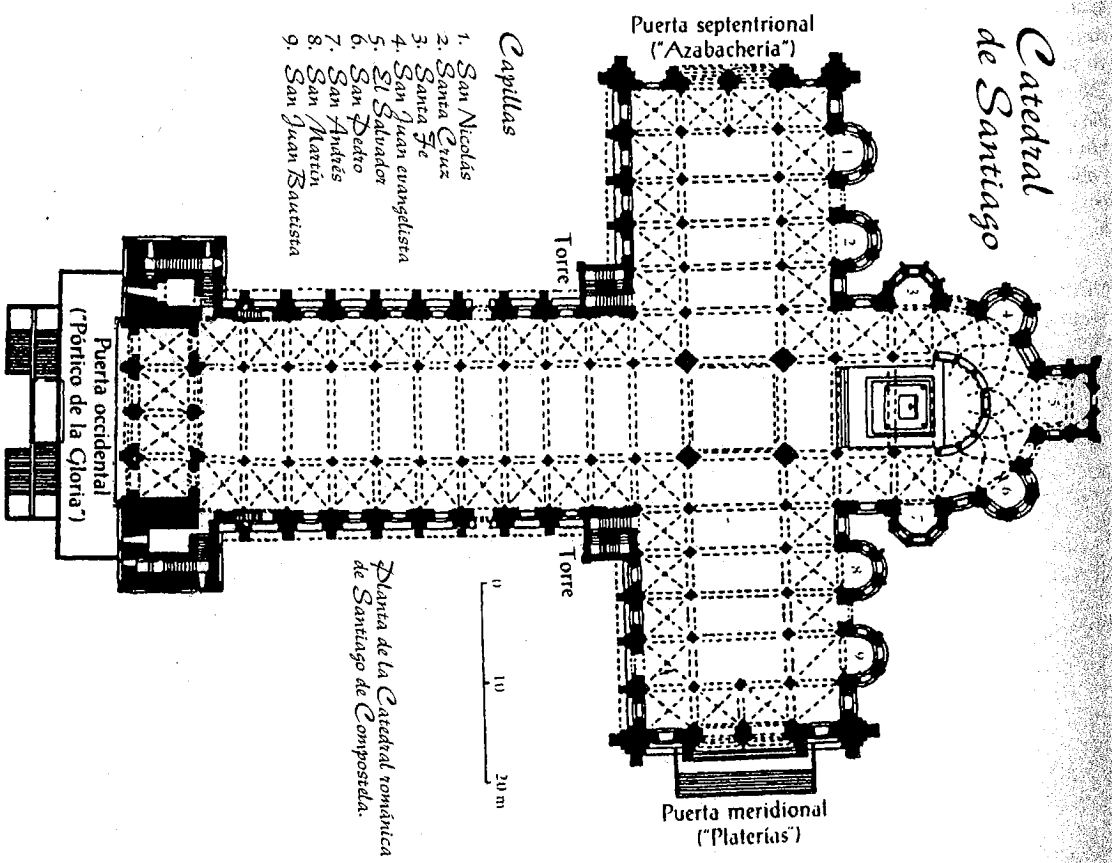
Maleficio (Magia Goética) Nivel 5

Componentes: Un objeto o prenda de la víctima, la colaboración de una "Bona fada"
Caducidad: No aplicable
Duración: Hasta que la Bona Fada levante la maldición o hasta que se realice un hechizo de curación del Rabishome.
Descripción. Este hechizo solamente lo pueden hacer las Bonas fadas, así que el ejecutante tendrá que tener primero una esclavizada *(ver descripción en el Bestiario)*. En ese caso, enseñarle un objeto o prenda que haya pertenecido a la víctima bastará para que la fada, de mala gana, cumpla la orden. En libertad, las bonas fadas suelen usar este hechizo para reírse de aquellos que les caen mal, pero hacen que el hechizo se disipe al amanecer del día siguiente. En ese caso la cosa no pasa de ser una broma más o menos inocente, y se considera hechizo de magia blanca.

Curación del Rabishome

Maleficio (Magia Blanca) Nivel 4

Componentes: Un estilete bendecido
Caducidad: No aplicable
Duración: Permanente
Descripción: Para devolver la condición humana a un Rabishome sin que intervenga la fada que lo hechizó, hay que hacerle sangrar con un estilete bendecido por un sacerdote cristiano, mientras se pronuncian determinadas oraciones mágicas.
Es cosa sencilla, pero tiene un problema: Si no se hace bien... los efectos del hechizo se vuelven irreversibles. Ni siquiera la fada que lo encantó puede luego desencantar a la víctima. Caso de sacar una pifia con este hechizo, la víctima pierde incluso la facultad de hablar.



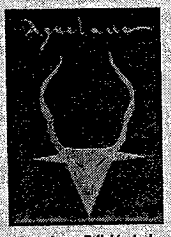
Planta de la Catedral románica de Santiago de Compostela.

FREAKING

tu tienda virtual en la red www.quepunto.net



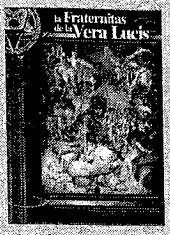
Aquelarre: La Tentación
18 euros ☐_____



Aquelarre: Edición Lujo
40 euros ☐_____



Aquelarre: La Tentación
17 euros ❄ ☐_____



Aquelarre: La Tentación
16 euros ❄ ☐_____



Aquelarre: La Tentación
18 euros ❄ ☐_____



Aquelarre: La Tentación
17,5 euros ❄ ☐_____



Aquelarre: La Tentación
16,5 euros ❄ ☐_____



Aquelarre: La Tentación
20 euros ❄ ☐_____



Aquelarre: La Tentación
17,5 euros ❄ ☐_____



Semper Fidelis
14 euros ❄ ☐_____



S.F.: Lucha y Conquista
18 euros ❄ ☐_____



S.F. Dentro del Obelisco
5,95 euros ❄ ☐_____



Superhéroes Inc.
18 euros ❄ ☐_____



SHInc: universo #1
18 euros ❄ ☐_____



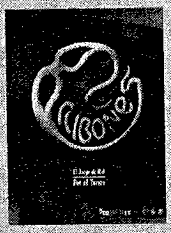
SHInc: Cosmo Alfa
18 euros ❄ ☐_____



SHInc: Cosmo Omega
18 euros ❄ ☐_____



SHInc: Dioses
18 euros ☐_____



Bribones! El Juego
18 euros ❄ ☐_____



Bribones! Pantallas
18 euros ❄ ☐_____



El Señor de los Pardillos
18 euros ❄ ☐_____



Lo Mejor de Patrick
18 euros ❄ ☐_____



El Señor de los Pardillos
18 euros ☐_____



Chocokingons
18 euros ☐_____



Merluzada en Morheim
18 euros ☐_____



Bram el Yacal
18 euros ❄ ☐_____



El Baile del Vampiro
18 euros ❄ ☐_____



Monique & Denisse
18 euros ❄ ☐_____



Pulp 1
18 euros ❄ ☐_____



Pulp 2
18 euros ❄ ☐_____



Pulp 3
18 euros ❄ ☐_____

Rolato #001
18 euros ❄
☐_____



Rolato #003
18 euros ❄
☐_____



¡YA A LA VENTA EN TÚ TIENDA HABITUAL!

€ ☐ Castellano ☐ Castellano

APROVECHATE Y POR UNA COMPRA SUPERIOR
A 60 €, UN DE REGALO*

MÁS OFERTAS EN WEB



Your World reality
Proyectos Editoriales CROM
Que es

Venta en tiendas especializadas, grandes superficies, tienda on-line www.quepunto.net y en version e-book en www.todoebook.com

FREAKING SERVICIO VENTA DIRECTA 0(34) 933 004 700



RUNEQUEST	
EL SEÑOR DE LAS RUNAS (PANTALLA)	9,31
RUNEQUEST AVANZADO	17,12
DIOSES DE GLORANTHA	18,63
APPLE LANE	11,99
GLORANTHA- EL MUNDO	17,72
GENERTELA- LA ENCRUCIJADA	17,72
EL ABISMO DE LA GARGANTA	16,22
SECRETOS DE GLORANTHA	18,63
EL LIBRO DE LOS TROLLS	21,00
EL PORTAL DE KARSHIT	16,22
HIJAS DE LA NOCHE	21,00
TIERRA DE NINJAS	21,00

STORMBRINGER	
EL OCTOGONO DEL CAOS	17,12
EL LOBO BLANCO	12,00
HECHICEROS DE PANG TANG	21,00

ROLEMASTER	
PANTALLA ROLEMASTER	7,21
LOS MOSQUETEROS	21,00

PARANOIA	
PARANOIA	18,00
SECTOR DOA	17,12
EL ORDENADOR SIEMPRE DISPARA	17,12
EL CANTAR DE LAS CUBAS	9,00

NEPHILIM	
NEPHILIM	21,00
SELENIM	21,00

DEADLANDS	
DEADLANDS	21,00

ALMOGÁVERS	
ALMOGÁVERS	13,82
TIRANT LO BLANC	12,00

IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS	
MORS ULTIMA RATIO	13,82
PANTALLA IN NOMINE SATANIS	1700
ESCRIPTARIUM VERITAS	21,00

CAR WARS	
VIOLENCIA EN MUSKOGEE	17,18
L'OUTRANCE	13,37

CAZAFANTASMAS	
CAZAFANTASMAS	12,00
PANICO!!	6,00
APOCALIPSIS	6,00
HISTORIAS TENEBROSAS	6,00

JAMES BOND 007	
JAMES BOND 007	17,72
PANORAMA PARA MATAR	13,82
GOLDFINGER	13,82

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (ROL)	
ASESINOS DE DOL-AMROTH	8,11
MAPA DE LA TIERRA MEDIA	4,80
LORIEN	17,72
LOS FORAJIDOS DEL BOSQUE NEGRO	10,81
ERECH	9,00
EL REINO DE ARTHEDAIM	13,22
LA PUERTA DE LOS TRASGOS	10,81
DAGORLAD	10,81
CARDOLAN	17,12
ENTS DE FANGORN	13,22
PERSONAJES DE LA TIERRA MEDIA	12,00
SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA III	15,47
PUERTOS DE GONDOR	12,00
EL IMPERIO DEL REY BRUJO	21,00
EL MAGO OSCURO DE RHUDAUR	15,00
FANTASMA DE LA MARCA DEL NORTE	9,00
ISENGARD Y LAS MONTAÑAS BLANCAS	21,00
EL SENYOR DEL ANELLS (CATALÁN)	18,00

STAR WARS	
CACERIA HUMANA EN TATOOINE	9,31
COMANDO SHANTIPOLE	9,31
GUIA 1: UNA NUEVA ESPERANZA	15,00
ESTRELLA RENDIDA	9,31
BATALLA POR EL SOL DORADO	9,31
GUIA DEL IMPERIO	18,00
ESPACIO PARALELO	9,31
LA GUIA DE LA ALIANZA REBELDE	18,00
LA CAMPAÑA DEL GUARDI..	18,00
EL YERMO DE KATHOL GO II	13,82
LA BRECHA DE KATHOL GO II	13,82
EL ULTIMO JUEGO GO IV	13,82

AQUELARRE JOC	
LILITH	12,00
RERUM DEMONI	17,12
RINASCITA	17,12
DRACS (DRAGONES)	15,47
RINCON	15
VILLA Y CORTE	15,92
AQUELARRE (CATALÁN)	13,22

LA LLAMADA DE CTHULHU	
FRAGMENTOS DE TERROR	6,00
SOLO CONTRA EL WENDIGO	7,21
EL TERROR DE LAS ESTRELLAS	5,76
LOS HONGOS DE YUGGOTH	10,51
LA MALDICION DE LOS CTHONIANS	11,26
LAS SOMBRAS DE YOG-SOTHOTH	12,47
EL RASTRO DE TSATHOGGHUA	12,47
SOLO CONTRA LA OSCURIDAD	8,11
LAS TIERRAS DEL SUEÑO	21,00
LAS SEMILLAS DE AZATHOTH	18,63
LA MASCARA DE NYARLATHOTEP	21,00
CRISTAL DE BOHEMIA	6,00
LOS PRIMIGENIOS	21,78
TERROL AUSTRAL	21,00
LA CRIDA DE CTHULHU (CATALÁN)	21,00

ORÁCULO	
ORACULO	13,22
ATLANTIDA	9,46

PENDRAGÓN	
MAGIA CELTICA	9,00
CABALLEROS AVENTUREROS	21,00
EL JOVEN ARTURO	21,00

PRINCIPE VALIENTE	
PRINCIPE VALIENTE	12,00

OFERTA JOC INTERNACIONAL

LIQUIDACIÓN TOTAL STOCK

¡YA A LA VENTA EN TÚ TIENDA HABITUAL!

☐ Castellano ☐ Castellano

PEDIDOS POR SERVICIO URGENTE 24H*

Artículo	Cantidad	Precio

si necesitarás más espacio, no tengas reparos en enviarnos el pedido en un folio.
Asosiaciones, clubes tienen un descuento adicional del 5%

Nombre:_____
Dirección:_____
Población:_____ Cód. Postal:_____
Telf.:_____ Móvil:_____
Correo electronico:_____
DNI²:_____

Nos pondremos en contacto para confirmar la hora de entrega, forma de pago etc...

Total

+ 8 € Gastos de envio

Fotocopia o recorta esta hoja y envianosla a "Freaking"
C/ Zamora 91-95 3º2ª · 08018 Barcelona · España
O bien por fax, al 0(34) 933 095 694 o e-mail a
comercial@quepunto.net

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra empresa podrás recibir informaciones comerciales de tu interés. Si no deseas recibirlas, te rogamos nos lo hagas saber mediante comunicación escrita con todos tus datos personales.
¹Península ²Necesario si se desea factura

De venta en tiendas especializadas, grandes superficies, tienda on-line www.quepunto.net y en versión e-book en www.todoebo



2ª Edición
revisada y ampliada

el Brumoso Norte vol.II Fogar de Breogan

Matastes a Reina Loba
Carqueixos e Pixeirós
Matastes a Reina Loba
Fidalgo quedastes vos

Siete son los países celtas: Irlanda, Cornualles, Isla de Man, Bretaña, Escocia, Gales... y Galicia, la Gallaecia romana, literalmente *tierra de galos*, nombre que se dice le puso el mismísimo Julio Cesar...

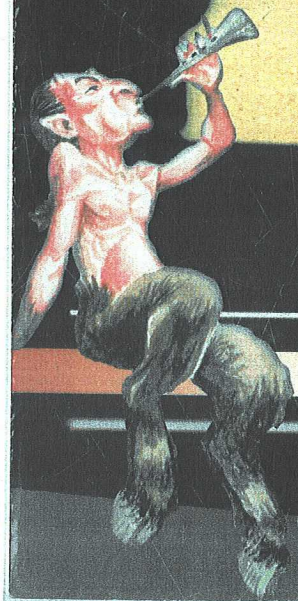
Galicia, tierra de Meigas, Lobos y Lobishomes... y aunque los Caballeros de Santiago custodian el camino, el camino de Santiago sigue siendo peligroso. Adéntrate en la ciudad santa de occidente, la tierra del albariño te espera impaciente a que la descubras, déjate seducir por la visión celta de este rincón del mundo donde se confunde el universo real y lo sobrenatural.

La Colección *Brumoso Norte* recoge en cuatro volúmenes *Aker Codex* toda la información que necesitas para ambientar tus campañas en los territorios situados en el noroeste de la península Ibérica.

Este suplemento de Aquelarre, es una reedición del popular, con el mismo nombre, editado en 2 000. Se han añadido nuevas reglas, dibujos, leyendas y un sin fin de mejoras.

Incluye:
- *Historia, vida cotidiana y costumbre del Pueblo Gallego*
- *Completo Bestiario Gallego*
- *3 Aventuras completas listas para jugar*
- *2 Nuevas clases de personajes*
- *La Ruta (descripciones y mapas) del camino de Santiago*

Y muchas cosas más...



Quepunto.es
ISBN 84-95949-52-0
www.quepunto.net
9788495949523
17,5 €
P.V.P.