

ASTURIES MEDIEVALIA



2NY5:BI:FDI:2305:R:SAVYDIN

7E01A2W6Y536E3:DEPANE D

ND&SPYLCRO:CNF:W



Asturies Medie valia

Un suplemento para

Aquelarre

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Créditos

Creator et Vetus Narratorem

Ricard Ibáñez

Scriptores

Ricard Ibáñez

Illustrator

Jaime García Mendoza

Editores

Manuel J. Sueiro y Sergio M. Vergara

Emendatores

Antonio Polo y Juan Carlos Rodríguez

Collatores

Miguel Aceytuno (Cumal del Acebu, maxa y aceru), Antonio Polo (Pel camín de Mieres) y Pedro J. Ramos (L'Enigma de les Agües)

Tomadora d' Asturianu

Purificación Ramos Villagrasa

Translator Linguae Latinae

Juan Pablo Fernández

Copyright © Nosolorol Ediciones 2012
Impreso en España por Cimapress.

ISBN: 978-84-940709-0-7

Deposito Legal: M-36282-2012

Nosolorol Ediciones

C/ Mirlo 23, 3º D
28024 Madrid
ediciones@nosolorol.com
www.nosolorol.com

Grati Aními

Agradecimientos varios y notas rápidas un pelín nostálgicas...

Este suplemento ha tardado muchísimo en gestarse, y no tengo yo muy claro si no está maldito. Todo empezó en julio del 2000, en Avilés, a raíz de una conversación con Jorge Coto (nuestro sin par Tiberio Graco en los foros roleros). De esa conversación salieron muchas ideas y un nombre: Asturiensia Medievalia. El suplemento se convirtió en proyecto en época de la editorial Caja de Pandora, que relanzó el juego aquel año, y más tarde con Proyectos Editoriales Crom, que cogió el relevo, se le puso fecha de publicación. Lamentablemente lo que la editorial no había puesto fecha era a su debacle financiera, y el suplemento se quedó a medias, durmiendo el sueño de los justos en una carpeta de mi ordenador (y con unas excelentes ilustraciones de Raúl Cáceres que nunca han visto la luz). Mirando de darle salida (bajo la presión de una serie de "asturianos ilustres" que me rodean y que no paraban de darme collejas, como Salvador Tintoré, Daniel Julivert y sobre todo Diego López de la librería Mazinger Gijón y su encantadora mujer, Sonia Díaz), me puse a sondear editoriales a ver si veía la luz. NSR estaba interesada, pero en sacar el manual de juego antes. Una tercera edición, "definitiva", dijeron. "Ya, y qué más", contesté yo.

En fin...

Así que tú decides, lector, si este libro que tienes en las manos está maldito (por lo que ha tardado en publicarse) o bendito, ya que gracias a él salió la tercera edición de Aquelarre.

Y gracias a Beatriz, que en todo ese proceso siguió conmigo. Este texto es muy especial para nosotros...

Pero esa es una historia que no se va a contar hoy, ni aquí.

Que lo disfrutéis.

Índiz

DE REINU A PRINCIPIAU	4
La Vieja Asturias	5
La Vida en los Años Oscuros	9
Intentos de Independencia	10
Tres Ciudades Medievales Asturianas	12

BESTIARIU ASTUR	14
Ayalgas	15
Busgoso	15
Cuelebres	16
Diazo Burlón	17
Espumero	17
Güestia	18
Insana	18
Llavanderas	18
Malinos	19
Nuberu	19
Ome-Marín	20
Papón	20
Patarico	21
Pautos	21
Pedrete	21
Pesadiello	22
Sumiciu	23
Trasgu Asturiano	23
Ventolines	24
Xana	25

XEOGRAFÍA MÁXICA	26
Madrigueras de Criaturas Sobrenaturales	27
Lugares Endemoniados	28
Parajes Mágicos	29
Pueblos Malditos	30

FECHIZOS Y SUPERSTICIONES	32
La Magia Asturiana	33
Supersticiones Relacionadas con Animales	35
Creencias Relacionadas con Árboles y Plantas	35
Minerales con Propiedades Mágicas	36
Supersticiones Varias	37

CALENDARIU DE FIESTES PAGANES	38
Empezando el año	39
Antroxu	39
Cuaresma	40
Semana Santa	41
Fiestas de Mayo	42
San Juan	42
Fiestas de Difuntos	43
Fiestas Nuevas	43

EL CICLU LA VIDA	44
Nacimiento	45
Bautismo y Enfermedades de Infancia	45
Enamorándose	45
Boda	46
Embarazo	46
Muerte	47

LLEENDES ASTURIANES	48
La Confesión	49
Jun Cabritu, el Señor de los Nuberus	49
Nuño el Fuerte	50
El Pauto	51
Ánimas en la Noche	51
La Peña del Gubín	52
El Pastor y la Ayala	53
El Señor Feudal de Tiraña	54
La Acusación	54
La Lobera y los Vaqueiros	55
La Lora de Candás	55
La que ha de Ocultarse	56
Oria, la hija del Diablo	57

AVENTURES	58
L'enigma de les Agues	59
Pel camín de Mieres	62
¡Dios te llibre de Castiella!	69
El pozu	72
Cumal del Acebu, Maxa y Aceru	77

APÉNDICES	86
Apéndice 1: Nombres Propios Asturianos	86
Apéndice 2: Vocabulario Popular Astur-Leonés	86
Apéndice 3: Dichos e Insultos en Bable	99

De Keinu a Principáu



Donde se narra la historia de Asturies desde sus inicios hasta su independencia del reino de León, la forma de vida de los Asturianos y sus ciudades principales.

La Vieja Asturias

*Tórnate moro si quieres / y verás qué te daría: / darte he villas y castillos,
e joyas de gran valía (...) / La fe no renegaría. / que mientras vida tuviere,
la fe yo defendería. / Allí hablara el rey moro. / bien oiréis lo que decía:
Prendello, mis caballeros. / y del me haced justicia. / Echó mano a su espada,
de tolos se defendía. / mas como era uno solo / allí hizo fin su vida.*

Romanse anónimo

LOS AÑOS PAGANOS



N los tiempos de los abuelos de nuestros abuelos, cuando los romanos llegaron a nuestra Asturias, se encontraron con pueblos celtíberos muy distintos entre sí. Al oriente estaban los cántabros, que tenían el Sella por frontera natural y se extendían por toda Cantabria, que de algo le vino a esas tierras el nombre. Los cántabros asturianos tampoco es que estuvieran demasiado unidos, que eran confederaciones de clanes o tribus. Las dos más importantes, los vadinienses y los orgenomescos. Los astures propiamente dichos se dividían entre los astures agustanos (al sur de la cordillera Cantábrica) y los astures transmontanos, divididos a su vez en los clanes tribales de los péscicos y los luggones (en la zona central); en la zona occidental estaban los galaicos, pueblo que ocupaba toda la tierra donde se pone el sol, hasta el mar, en el fin de la tierra, o Finisterrae. Eso dicen los viejos textos romanos, que los astures no sabían escribir, aunque sí luchar, al igual que sus vecinos. A los recién llegados poco les importó que fueran galaicos, astures o cántabros, que a todos metieron en el mismo saco: con el nombre de “Guerras Cántabras” se conoce la historia de su conquista y masacre, a sangre y fuego, que aunque pueblo bárbaro y pagano, ya se ha dicho que era orgulloso. Trece años duraron las guerras: desde el año 29 hasta el 16 a.C. Durante los primeros diez años la guerra fue favorable a los celtíberos, luego el general Agripa, el perro fiel del emperador Augusto, se adentró en territorio astur con la VII Legión y todo el poderío de Roma detrás. Tres años después, el propio emperador se vino a terminar la conquista y recibir las mieles del triunfo, aunque la VII nunca abandonó el territorio, pues nunca se pacificó por completo. El asentamiento de la VII Legio se convirtió, años después, en la ciudad de León. Se construyó una ciudad nueva, Gigia (posteriormente Gijón), en el promontorio de Cimadevilla, junto al mar, y varios castros astures se convirtieron igualmente en poblaciones romanas, como Flavionaria (Pravia) o Lucus Asturum (Lugo de Llanera). Igualmente se mejoraron las comunicaciones, con el llamado “Camino del Puerto de la Mesa”, que bien empedrado y salvando ríos y barrancos con buenos puentes unía la VII Legio con Gigia.

¿De dónde vino el interés de los romanos por las agrestes tierras de los astures? De proteger a sus aliados ya romanizados de los ataques y rapiñas de cántabros y astures, dijeron. Y cierto es que algún que otro saco hubo, cosas de vecinos, ya se sabe... Pero el interés romano fue principalmente el del oro, que en esos tiempos había en la verde Asturias en gran cantidad. A veces, lo sacaban de minas. Otras, como en el caso de las Médulas, con chorros de agua a presión para horadar las montañas. Construyeron ciudades y destruyeron las raíces de la tierra. Mientras, escondidos en sus brañas, muchos astures continuaron con sus ritos y costumbres, de espaldas al mundo y al tiempo.

LOS TIEMPOS DE LOS VISIGODOS

Dicen que fue en el año 409 cuando el primer bárbaro asomó su sucia nariz al otro lado de los Pirineos. Pudiera ser esa fecha, u otra. La cuestión es que suevos, alanos y vándalos se pasean a sus anchas, imparables, por la vieja Hispania. Los suevos se instalan en lo que hoy es Galicia, y pactan con los restos del poder romano. Los alanos y los vándalos son empujados hacia la Bética primero y hacia el Norte de África después por los visigodos, que entran como aliados del emperador de Roma. Todos saben que vienen para quedarse. Los suevos se mantendrán en tierras gallegas hasta el 585, cuando sean derrotados por el rey visigodo Leovigildo. Paradójicamente, en la Asturias central, la zona menos romanizada, los restos de la tribu astur de los péscicos seguía enquistada en sus montañas, viviendo una vida muy parecida a la que habían vivido siempre. Suya era la tierra entre los ríos Sella y Nalón, y nadie se la disputaba, por ser agreste y salvaje. Sus vecinos cántabros, los vadinienses y orgenomescos también siguen en sus tierras de siempre, y aunque sus tierras no figuren en los mapas, suyas son. Por mucho que, tras la sublevación de los vascones, cántabros y astures se sumen a la revuelta y según los escritos el rey Sisebuto los aplaste a todos en el 613, un testimonio tan a tener en cuenta como el de San Isidoro de Sevilla habla de los astures como un pueblo salvaje que vive encerrado entre montañas y selvas.

Entre sus montañas y sus selvas.

LA INVASIÓN ÁRABE

En el año 711 un ejército de bereberes de Ifrikiya (norte de África) cruza el estrecho y se apodera sin demasiada lucha de buena parte del sur peninsular. Los hispanorromanos siempre han visto a los visigodos como enemigos, y aun éstos se encuentran divididos, entre los partidarios de Witiza, el anterior rey, y Roderick (o don Rodrigo), su asesino y actual rey, que está con la mayor parte de sus partidarios tratando de sofocar a los levantiscos vascones del norte — para variar —. No hay constancia de que se asomara por Asturias, pero claro, nunca se sabe.

El resto, es cosa sabida: Rodrigo bajó con su ejército y el 19 de julio de ese mismo año se enfrentó a los musulmanes en Guadalete, siendo derrotado. Aunque las últimas plazas cristianas de la península no capitularon hasta el 719, la mayoría pactó una rendición con condiciones: los nuevos invasores eran más abiertos de miras que los visigodos. Así de sencillo. Los restos de las tropas visigodas tuvieron que refugiarse en la cornisa cantábrica o tras los Pirineos. Los musulmanes los persiguieron, no siendo frenado su avance hasta el año 732 en la primera batalla de Poitiers (para diferenciarla de la segunda, que fue durante la guerra de los Cien años). Pero eso es otra historia, que ya será contada en otra ocasión.

La Revuelta de Pelayo

Dejemos los libros de historia, que ha llegado el momento de bucear en crónicas que bien pudieran ser leyenda:

Dicen que en la recién conquistada Toledo no había doncella goda más hermosa que Ormesinda. Y claro está, tanta hermosura hizo que en ella se fijara Muzuza, el wali o gobernador de la ciudad. E hizo mal, que era hermana nada menos que de don Pelayo, noble visigodo de no escaso valor, y prometida de don Alfonso, otro godo de igual probanza. De ese amor se valió el pérfido gobernador, que le dijo a Ormesinda

que a los dos había de matar, tanto al hermano como al amado, si no consentía en ser su esposa y casarse por rito infiel en la catedral, recién convertida en mezquita. Por amor a los suyos, la doncella consintió.

Ignorantes de ello, y ante la vergüenza de que su hermana y prometida se convirtiera en una de las esposas de un moro, Pelayo y Alfonso se conjuraron para matarla, diciéndose que ningún momento sería mejor que el de la misma boda. Acordaron que, acercándose su hermano para abrazarla cuando fuera a entrar en el templo, allí mismo la iban a coser a puñaladas. Y así llegó el día: los musulmanes pregonaban a los cuatro vientos que una doncella de la más alta nobleza había aceptado enmaridarse con uno de ellos, prueba de que venían como amigos, y así los había que ver. Y muy engalanados fueron en cortejo a la mezquita, donde les salieron al paso Pelayo y Alfonso. Pelayo argumentó que, no siendo él musulmán, no podía entrar en el templo, pero quería abrazar a su hermana para felicitarla por su boda. Sin sospechar nada, Mmuza accedió a ello, viendo su triunfo completo por lo muy serviles que andaban tanto Pelayo como Alfonso. El primero se acercó a su hermana, y la vio tan pálida que vaciló. Ésta le abrazó y le susurró al oído: "¡Date prisa en abrazarme por última vez, hermano, que anoche tomé veneno y ya lo siento en mis entrañas! Pues prefiero ser cristiana muerta que esclava viva".

Poco más pudo decir, que en sus brazos murió. En el revuelo, Pelayo y Alfonso sacaron las armas que llevaban escondidas y allí mismo acuchillaron a Mmuza, huyendo luego.

A Asturias.

A continuar la lucha, hasta el final de sus días.

De Pelayo, todo el mundo sabe que fue el primer señor de la revuelta. El Alfonso que lo acompañó, dicen, fue con el tiempo el primer rey de Asturias. Eso dicen las leyendas, que son eso, leyendas, y no otra cosa.

Sea como fuere, en el 722, en las estribaciones de los Picos de Europa tuvo lugar la batalla de Covadonga, la primera derrota de las tropas musulmanas tras la invasión once años atrás. Aunque las crónicas de Alfonso III equipararon la batalla a la de Guadalete, lo cierto es que tampoco fue tanto: musulmanes abajo, tratando de pacificar la región (por pacificar se entiende degollar a todo el que le mire mal a uno; lo de las misiones humanitarias no se llevaba). Y arriba, astures de los de toda la vida, haciendo lo que habían hecho siempre los padres de sus padres cuando se acercaba alguien a decirles cómo tenían que vivir: tirándoles a los pobres adoradores de Allah todo cantazo que tuvieran a mano (y por Covadonga hay muchos) antes de bajar a rematar a los que no andaban demasiado descalabrados para poder huir. Y con ellos, don Pelayo y un grupo de visigodos, dispuestos a resistir ahora y siempre al invasor.

EL REINO DE ASTURIAS

Don Pelayo nunca fue rey de los astures. Éstos no se lo habrían consentido. Poco valía para ellos que fuera nieto del rey Recesvinto e hijo del duque Favila, que hubiera sido enemigo de Witiza y vasallo fiel de Roderick. Los astures no entendían de honores y títulos heredados, ni de revestirse con honras ajenas. Pero sí fue el líder militar de la revuelta, que los astures sí que podían seguir y escuchar a un caudillo en la guerra, sobre todo si daba muestras de valor personal y sabía pelear bien. Pelayo supo animarles a que bajaran de sus montañas y agrandaran el territorio. Fundó capital en Cangas de Onís, relativa-

mente cerca de Covadonga, y allí estuvo aguijoneando a los musulmanes, que tampoco es que tuviesen demasiadas ganas de subir a esas montañas casi verticales, donde salvajes les rompían la cabeza a pedradas o los acuchillaban alegremente. Así que hicieron lo que habían hecho otros: los ignoraron, no los pusieron en los mapas, dijeron al Califa el equivalente de "sin novedad en el frente" en el moruno de la época, y miraron para otro lado, que es algo que a los funcionarios de todos los tiempos les ha ido siempre muy bien.

Mientras tanto, ese don Pelayo inexistente conquistó León y la defendió del ataque de las tropas de Abderrahmán I que se asomaron por ahí, se casó con una tal Gaudiosa, mujer cántabra de Liébana que le dio dos hijos: Favila y Ermesinda. Pelayo luchó continuamente y sin descanso, que ya bastante tuvo con el de su muerte, en el 737. Fue sepultado en la iglesia de Santa Eulalia de Abamia (concejo de Onís), pero no me lo busquen ahí. En tiempos de Alfonso X el Sabio sus restos, junto a los de su esposa, fueron trasladados a la gruta de Covadonga, desde donde se ve el valle donde tuvo lugar la batalla que lo hizo famoso.

Los astures no eran amigos de jefes hereditarios, pero con Favila hicieron una excepción, que era buen guerrero, pues gustaba de rematar a los osos que cazaba a cuchilladas, bien cerquita, y no desde lejos, a lanzazos. Lamentablemente, esa costumbre suya le costó la vida, que uno de esos bichos, menos moribundo de lo que aparentaba, lo despachó de un zarpazo en el 739. Se le conoce, como luego se dirá, por alzar una iglesia en terreno sagrado de los astures, la primera desde la invasión musulmana.

Alfonso I (739-757)

Hijo de Pedro, duque de Cantabria, y yerno de Pelayo, pues estaba casado con su hija Ermesinda. Buscó apoyos entre las gentes de los valles, dejando de lado a los de las montañas. Sea como fuere, se autoproclamó rey. Pero no rey de los godos, no heredero de Roderick, pues culpó a la nobleza visigoda (de la que, por otro lado, él formaba parte) de la caída del reino. Fundó una monarquía nueva con gentes nuevas, y quizá con ello se ganó la simpatía de los astures de las montañas. O quizá, simplemente, les dejó hacer y le dejaron hacer. No hay malos entendidos cuando dos saben entenderse. El primer rey de Asturias pasó más tiempo sentado en la silla del caballo que en el trono, y empuñó más la espada que el cetro. Tampoco le fue mal: hasta su muerte en 757 agrandó el reino hacia Galicia por poniente y por Cantabria y Vasconia hacia nacimiento, haciendo frecuentes incursiones en el valle del Duero (las mismas que antaño hicieran los primeros astures, y que dio excusa a los romanos para intervenir, vaya qué casualidad). Con sus furiosas cabalgadas llegó a las que hoy son las ciudades de Oporto, Braga, Salamanca, Ávila o Segovia, que saqueó sin conquistarlas ni mantenerse, pues carecía de la fuerza suficiente para ello. Tampoco es que los musulmanes se molestaran demasiado en defenderse, la verdad. Veían a los cristianos como mosquitos, y nadie envía un ejército contra los mosquitos. Si querían sus piedras y sus campos agrestes, que se los quedaran.

Cuando bajaba del caballo, el rey se dedicaba a engendrar hijos, tanto legítimos como bastardos, que era de badajo alegre, todo y que le dieran el sobrenombre de "El Católico". Sin duda quería dar ejemplo sobre lo de repoblar el reino con buenos cristianos. Eso trajo problemas, como luego se verá. Por si quieren ir a ver al primer rey de Asturias, está junto a su esposa en Covadonga, cerquita de su suegro.

Fruela I (757-768)

Primogénito de Alfonso I, las crónicas lo citan como "valeroso en las armas y severo en el trato". Bonitos eufemismos para definir a un hombre visceral y violento. Hizo guerra contra los vascones de nacimiento, y logró una especie de paz pactada con ellos no por la fuerza de la espada, sino del tálamo, que se trajo como botín de guerra a la hermosa Munia, hija de noble familia de Álava, con la que casó y de la que tuvo un hijo que luego sería Alfonso II. Pero no adelantemos acontecimientos. Sorprendentemente, al parecer fue un matrimonio feliz, al menos tal y como pueden serlo los de conveniencia.

Fundó la ciudad de Ovetao (Oviedo) de la que luego se hablará, pero era más destructor que constructor. Aparte de querer el reconocimiento como rey de todos los pueblos no musulmanes (no los llamemos a todos "cristianos", que nos entra la risa) se dedicó a "convencer" con espada, antorcha, degüello, saqueo y violencia variada a los moros que no era bueno para la salud cruzar el Duero, costumbre que ya hemos visto que inició su padre. Como los musulmanes solían cruzar el río para devolver las visitas en similares términos, los mozárabes (es decir, cristianos que vivían en territorio musulmán) fueron trasladándose al norte, que a la hora de la degollina, no siempre es fácil distinguir amigo de enemigo.

Fruela era igual de amable con los propios como con los ajenos, por lo cual mandó asesinar a su hermano Vimarano. Los nobles le presionaron para que nombrara sucesor, no a su hijo Alfonso, de muy corta edad, sino a Vermudo, su sobrino, hijo de su hermano muerto. No logró con ello calmar los ánimos, que cuando se desenvainan los cuchillos y se derrama sangre, es muy difícil volverlos a enfundar. Fruela fue asesinado en Cangas de Onís por partidarios de su primo Aurelio, que se hizo con el trono. Munia, mujer práctica e inteligente, hizo esconder a los dos hijos de Fruela (Alfonso y Jimena) en el monasterio de Samos, en Lugo, no fuera que sufrieran también la suerte de su padre, que las liendres se convierten en piojos y era mejor y más sano (para ellos) apartarlos de la escena política.

Tanto Fruela como su esposa vascona Munia se encuentran enterrados, no podía ser de otro modo, en la catedral de Oviedo.

Aurelio I (768-774)

Tenía ya cierta edad cuando alcanzó el poder, y no dejó de ser marioneta en manos de los nobles, cada vez más crecidos. Cejó en los sacos por el sur, pactando con los musulmanes un tributo de vasallaje. Como no podía ser oro (que todo se lo llevaron los romanos) ni grano o alimentos (que poco fértiles eran sus dominios) hubo de ser esclavas: doncellas cristianas, hembras salvajes del norte, que eran enviadas a los mercados moros donde eran muy cotizadas por su exotismo. Eso no gustó demasiado a sus vasallos, por lo que trató de compensarlos liberando al pueblo llano de algunas cargas feudales de tiempos de los godos. Tratando de calmar a todos, no contentó a nadie, y sólo su temprana muerte le libró de un destino peor, que se murió en el valle de Langreo él solito y fue enterrado en la iglesia de San Martín, que no se juzgó tan importante para dejarlo descansar en sepultura mejor.

Silo I (774-783)

Como Aurelio había muerto sin descendencia fue elegido como rey Silo, cuyo único mérito era estar casado con Adosinda, la hermana de Fruela (el rey asesinado, ¿recuerdan?).

Se dice de él que era hijo de mora, por lo que las relaciones de vasallaje y tributo de esclavas continuaron con el califato de Córdoba. En lugar de guerrear con musulmanes, lo hizo con cristianos, que si su cuñado Fruela luchó contra vascones, él lo hizo contra gallegos. Trasladó la corte a Pravia, en el valle del Nalón, abandonando Cangas de Onís, que al estar enquistada en las montañas andaba mal comunicada, y el reino ya era grande. Como también tenía sus años y carecía de herederos, quiso encauzar las cosas prohiendo a su sobrino Alfonso, el hijo de Fruela y al que legítimamente, por ley de sangre, le tocaba reinar. Murió en el fin de sus días y fue enterrado en Oviedo, en el monasterio de San Pelayo. Lamentablemente, no le sucedió quien él esperaba...

Mauregato I (783-788)

Ya se ha dicho que Alfonso I tuvo numerosos hijos ilegítimos, y uno de ellos fue Mauregato, hijo de mora cautiva, como Silo. El bastardo y el prohijado se enfrentaron en guerra civil, ganando el primero, entre otras cosas porque Mauregato pidió ayuda al califa Abderrahman. Alfonso se refugió en Álava donde estaban los parientes de su madre, que lo acogieron, y Mauregato amplió el pago del vasallaje con los moros al famoso "tributo de las cien doncellas", que según unos no pudo ser cumplido por la oposición de la nobleza y según otros, por causas ciertamente extrañas:

Cuenta la leyenda que una hermosa muchacha llamada Galinda, sabiendo que tropa de soldados andaba a la caza de las más bellas doncellas para el infame tributo, huyó de la aldea de Illés donde vivía (hoy Avilés) y perseguida por los soldados encontró insólito cobijo en una fuente, que le dijo: "Si quisieras ser tú mi xana, vivirás días dichosos". La joven se dejó convencer por el espíritu de las aguas, y, en efecto, al beber de la fuente se convirtió en un ser mágico, que cuando llegaron los soldados los convirtió, visto y no visto, en corderos. Mandó el rey más soldados, y se concentraron la xana, bellísima, de largos cabellos rubios, ora hilando con su rueca y su huso, ora peinándose con peine de oro. Siempre junto a su fuente. Siempre con los corderos, que de vez en cuando balaban lastimeramente. Los recién llegados trataron de prenderla y sufrieron la misma suerte que sus compañeros. Finalmente el mismísimo rey Mauregato se fue tras la pista de sus tropas perdidas, y se encontró con la xana, exigiéndole qué había hecho con sus soldados, a lo que ella respondió "Tus soldados no son sino corderos, y tú no mereces ser sino su pastor". Y el mal rey se vio, en efecto, empuñando rugoso bastón en lugar de cetro y vistiendo groseras vestiduras en lugar de las ricas prendas a las que tan acostumbrado estaba. Le dijo entonces la xana: "¿Qué prefieres ser, Mauregato: ser rey de un ejército de soldados o pastor de un rebaño de corderos? Pues tal como te comportes, así serás".

Mauregato cogió al punto la indirecta, y dijo que prefería ser rey de un ejército. Y no hubo más tributo de doncellas a los musulmanes

Volviendo a referencias más serias, durante el reinado de Mauregato reniega del adopcionismo, defendido por los mozárabes de Toledo (en poder musulmán, recordémoslo), adoptando el encarnacionismo de la Iglesia Romana, que declaró el adopcionismo herejía. Explicándolo sin florituras, los primeros cristianos creían que Jesús era un hombre común, elevado a una dignidad similar a la de Dios tras su muerte (adoptado por Dios, para entendernos). Esta idea se consideró heré-

tica (lo que produjo la escisión entre las iglesias griega y romana) y provocó la modificación del Credo ("Hijo de Dios, de la misma naturaleza del Padre") y que los musulmanes llamaran a los cristianos politeístas, pues adoraban a tres facetas de un Dios (Padre, Hijo y Espíritu Santo), cuando la Naturaleza Divina es una e indivisible.

En otras palabras, que las autoridades eclesiásticas cristianas que estaban en tierras musulmanas dejaron de tener autoridad sobre los cristianos independientes. Y además, fueron considerados herejes. Así, de un plumazo.

Se nos muere Mauregato (al parecer de muerte natural) tras cinco escasos años como rey y es enterrado sin mucha ceremonia en la iglesia de San Juan de Pravia. Como no tuvo descendencia la corona fue entregada (un poco a su pesar) al hermano de Aurelio I, un diácono llamado Vermudo (no confundir con el otro Vermudo del que hablamos antes, el hijo de Vimarano).

Vermudo I (788-791)

Era rey y hermano de rey. Pero el cargo le venía grande. Aunque casó en su juventud con Ursinda (de quien tuvo un hijo, Ramiro, del que luego ya se hablará) decidió que lo de estar en línea de sucesión para ser rey era malo para la salud, y ejercía como simple diácono guardando castidad y apartado del mundanal ruido. Hasta que el mundanal ruido vino a aporrear su puerta. Hixam I, el emir de Córdoba se presentó en Asturias con un ejército a preguntar qué pasaba con el famoso tributo de las doncellas. Vermudo era culto y piadoso, pero lo de guerrear, no era lo suyo, así que tras perder un par de batallas en el Bierzo mandó llamar a Alfonso (el que estaba en Álava, ¿recuerdan?) y él se retiró a lo suyo, a la clerecía, viviendo con bastante tranquilidad hasta el 797.

Alfonso II (791-842)

Vuelve de tierras vasconas el hijo de Fruela después que Vermudo renunciara al trono tras ser derrotado en la batalla de Burbia. Alfonso instaló la corte en Oviedo, la ciudad que fundara su padre, y desde allí reinó junto a su esposa doña Berta. Sus inicios no pudieron ser peores: Hixam I se decidió a proclamar una jihad contra ese reino de zarrapastrosos cristianos (la primera, por cierto) enviando un poderoso ejército al mando de dos veteranos generales —Abd al-Malik y Abd al-Karim—, que lograron llegar hasta Oviedo en el 794 y saquearla a placer. A la vuelta, cargados con el botín, les sale al paso el rey Alfonso y su ejército, y los derrota en la batalla de Lutos. Al año siguiente un nuevo ejército musulmán vuelve a saquear Oviedo (poco quedaría por saquear ya, pero en fin). El rey asturiano entabló relaciones diplomáticas con el paladín de la cristiandad, el emperador Carlomagno, pero aunque los tratos con Francia son provechosos, lo cierto es que, militarmente, poca importancia tuvieron, que Hixam I tuvo la decencia de morir y sus descendientes volvieron a olvidarse de los montañeses del norte. En cambio, a nivel comercial las relaciones con los francos fueron muy provechosas: el oportuno descubrimiento de la tumba del apóstol Santiago, la creación de una ciudad entorno al templo que contiene sus restos y el camino de peregrinaje que se forma para venerarlos se convierte en una poderosa ruta comercial que enlaza el reino cántabro con Francia, y a través de ella con Europa entera.

Asturias y el Camino se convierten así en nexo de unión entre el Oriente musulmán (paradójicamente, a occi-

dente) y el Occidente cristiano (que a su vez, cae más al oriente. Pero bueno, ya nos entendemos).

Otra reliquia menor que la gente tiende a olvidar es la Cruz de los Ángeles, así llamada porque por dos de ellos fue forjada (o eso dicen). La cuestión es que fue "encontrada" por esos tiempos, y no poco venerada.

Alfonso II conquistó la ciudad de Lisboa en 798, y venció con todas las de la ley a los musulmanes en las batallas de Narón y de Anceo, afianzando la presencia cristiana en Galicia, León y Castilla. Finalmente, se nos muere a los 85 años, se supone que con la satisfacción del deber cumplido (y de haber logrado, finalmente, ser rey con todas las de la ley).

Ramiro I (842-850)

¿Recuerdan a Vermudo, el rey que antes de ello (y después) fue diácono? ¿Y que les dijimos que tuvo un hijo llamado Ramiro? Pues resulta que si a Alfonso I le gustaba engendrar hijos legítimos y bastardos, Alfonso II se valió el sobrenombre de "el Casto" por vivir sin hacer uso del acto carnal. Y se quedó el reino sin descendencia. Hubo pues de echar mano de este tal Ramiro, ya viudo y con 53 años a sus espaldas, elegido por los principales del reino a toda prisa, que un tal conde Nepociano (cuñado de Alfonso II) trató de hacerse con el trono a la viva fuerza, con un importante apoyo de asturianos y vascones. Ramiro consiguió vencerlos en Cornellana, junto al río Narcea. Eso sí, exigió que la monarquía dejara de ser reafirmada por los nobles y pasara a ser pura y simplemente hereditaria. Así aseguraba el trono para su hijo Ordoño. A Nepociano le perdonó la vida: se limitó a arrancarle los ojos y encerrarle en un monasterio hasta el fin de sus días. Todo un detalle.

No fue el reinado de Ramiro un grano de anís, precisamente. Tras lo de Nepociano, hubo de batallar contra vikingos (que se asomaban a ver si podían comprar barato —es decir, gratis— por la Coruña) y contra los musulmanes, para no perder la costumbre de sus antepasados. Dicen que en ese tiempo tuvo lugar la legendaria batalla de Clavijo (cerca de Albelda, Logroño), en la que el mismo Santiago Apóstol tuvo que bajarse a matar él solito unos cuantos cientos de moros, para nivelar la balanza del lado cristiano. Vamos, que el viejo Ramiro luchó contra propios y extraños, limpiando de tal modo de bandidos su reino que le llamaban "Vara de Justicia".

Ordoño I (850-866)

Hijo del anterior, fue el primer rey en acceder al trono por el simple derecho de su sangre, que no de sus hechos, y sin el consenso del consejo de nobles. Pero lo cierto es que Ordoño era hombre capaz para ser rey. Ya fue gobernador de la zona occidental del reino en tiempos de Ramiro I, y durante el reinado de su padre colaboró mucho con él en la administración del reino. Al poco de ser coronado rey, demostró que, además de ser buen intendente, sabía manejar la espada, que ya se sabe, a río revuelto... Los vascones se apresuraron a alzarse contra el nuevo monarca, y éste, recordando a su antepasado Fruela I, resolvió el problema del mismo modo: con la espada y con el tálamo. Sofocó la rebelión con su ejército (pese a que los vascones se habían aliado con los Banu Qasi de Sarakosta) y logró ser reconocido como rey casándose con una vascona, que ya se sabe que esas gentes de nacimiento tienen mas respeto a las madres que a los padres. Munia se llamó la moza, lo que no deja de ser ironía, pues el mismo nombre tuvo la avispada mujer de Fruela.

Nada más retornar con su ejército victorioso, su nueva mujer y tropas vasconas de refuerzo (posiblemente, las mismas con las que había batallado) hubo de enfrentarse con los musulmanes del sur, que trataban de atacar la zona llamada Vardulias. No acabaron con ello sus problemas con la morería, que el Wali de Saracosta quiso hacer puesto avanzado fortificando la plaza de Albaida (hoy Albelda de Iregua). No se andó con demasiadas chiquitas Ordoño, que sitió la ciudad y luego la saqueó y arrasó. En plan de indirecta, vamos.

Apoyó la sublevación mozárabe enviando tropas, pero ahí no le fue tan bien, que bien que lo derrotaron en la batalla de Guadalacete, en el 854. Hubo pues de consolidar su reino fortificando la zona comprendida entre el Duero (la frontera natural) y las montañas cantábricas repoblando y amurallando un rosario de ciudades: León, Astorga, Amaya y Tuy, enlazadas entre sí por castillos roqueros. En resumen, batalló contra los moros, pero no logró victorias significativas, teniendo que optar por mantenerse a la defensiva.

Alfonso III (866-912)

Hijo primogénito de Ordoño, tuvo un reinado largo, pero no precisamente tranquilo: hubo de sofocar una revuelta dirigida por un tal Vermudo el Ciego (como ya no veía, le importaba una jiga que le quitaran los ojos); otra de los gallegos encabezada por Fruela González, conde de Lugo; y una tercera al año escaso de subir al trono, esta vez una revuelta vascona encabezada por un tal Elio. Pequeños problemas de ser el primero en heredar el trono sin la aprobación de la nobleza —ya se sabe, siempre quedan nostálgicos del antiguo régimen—. Liquidados estos contratiempos (y de paso, los que los originaron) se dedicó a repoblar el norte de Portugal (conquistando Coimbra y Oporto) y reforzó la frontera natural del Duero, con las plazas fuertes de Toro y Zamora. Esta actividad no gustó a los musulmanes, que hacia el 877 enviaron al norte a un ejército a poner las cosas en su sitio: fueron derrotados en el valle del Tajo, y el mismísimo emir de la todopoderosa Córdoba, Muhammad, solicitó una tregua de tres años. Fue la primera vez que los musulmanes pactaron una paz. No iba a ser la última.

Sin embargo, para ambos monarcas estaba bien claro que una tregua era un respiro, no el inicio de la paz. Finalizada la tregua Muhammad atacó por dos frentes: Galicia desde el mar, con una flota que afortunadamente (algunos quisieron ver en ello la intervención divina) naufragó en una tempestad sin lograr desembarcar el ejército; y por tierra a través del valle del Guadiana, siendo derrotados una vez más junto al monte Oxifer. Al-Andalus siguió aguijoneando el reino de Asturias hasta el año 901, cuando los musulmanes, cada vez más alarmados por sus vecinos del norte, lanzaron contra ellos otra jihat que se estrelló contra las defensas de Zamora. Luego estallaron revueltas internas entre la morería (que en todas partes cuecen habas) y se olvidaron de sus vecinos del norte, al menos por el momento.

Pero no hay descanso para los reyes, aunque sean justos: en el 909 García, su hijo primogénito, intentó una conjura para derrocarlo. Descubierta a tiempo, Alfonso lo hizo prender, y contra él se enfrentaron su propia esposa, Jimena, sus hijos Ordoño y Fruela, y el poderoso conde de Castilla Nuño Fernández. Nadie quería una guerra civil, y Alfonso menos que nadie, así que cedió. Abdicó en el trono en el 910, pero repartió el reino entre sus tres hijos: los condados de León, Castilla y Álava para Gar-

cía, los de Galicia y Portugal para Ordoño, y Asturias para Fruela. Ni que decir tiene que eran regalos envenenados, y Alfonso, que se retiró a Zamora, conservando el título honorífico de rey, a vivir sus últimos días junto con su esposa, bien que lo sabía: García se autoproclamó primer rey de León (que ya no de Asturias, pues era territorio que no le correspondía), y murió muy oportunamente en el 914, sin heredero, pasando corona a Ordoño. Cuando éste murió en el 924 fue Fruela el que usurpó a los hijos de éste el reino que les correspondía, aunque poco que lo disfrutó, que murió al año siguiente.

Pero todo esto es historia del reino de León, que ya no de Asturias, y en otro momento se explicará.

Aunque García I fue el primer rey de León, hay quienes defienden que tal título debería corresponderle a Alfonso III, ya que en León residió largas temporadas, teniendo allí permanentes el Consejo de Gobierno y el Tribunal de Justicia. También mandó redactar tres crónicas (la Albedense, la Profética y la de los reyes visigodos) en la que reescribió la historia presentando al reino de Asturias como heredero directo de la Hispania de Roderick. Algo que se creen pocos, hoy en día, y el que esto suscribe, menos que nadie.

La Vida en los Años Oscuros

Se trasladaron los nobles y gentilesgentes a León y en las montañas de Asturias quedaron los de siempre. Salvo en algunas ciudades (de las que luego se hablará) la pirámide oratores-bellatores-laboratores (es decir, clérigos, nobles guerreros y todos los demás) se dará aquí en Asturias de manera un tanto desdibujada. Siendo la mayoría de la población rural, los cortesanos están cerquita del monarca o en sus caserones señoriales, los gordos obispos y abades en cómodos monasterios, a la vera del Camino de Santiago, que ya se ha dicho que era camino, además de espiritual, comercial y cultural.

ORGANIZACIÓN SOCIAL

Y en las aldeas y las brañas, la mayoría de la población de la zona, los rústicos, se organizan como siempre, como ya hicieron los abuelos de sus abuelos antes de que el primer romano se asomara: organizados en comunidades de hombres libres unidos por vínculos de parentesco y vecindad, con una estructura más tribal que feudal. Pues no es un señor el que manda sobre todos, sino un conceyu (consilium, si prefieren decirlo en latín), un grupo de vecinos cuya autoridad es acatada por los demás, pues siendo como son todos vecinos, cada uno conoce al otro y sabe quién sirve y quién no a la hora de tomar decisiones. Los asturianos son campesinos (sobre todo de cereales) y ganaderos: xaldos y vaqueiros. No se llevan muy bien entre ellos, y que uno le llame a otro con tal nombre es insulto, aunque entre ellos así se definan. Tal animosidad es debida a que los primeros son sedentarios, y los segundos viven para su ganado y son trashumantes como éste. Pero de los vaqueiros ya se hablará, cuando sea su momento. Los xaldos viven en aldeas, y con el tiempo (a partir del siglo XIII) en pueblas.

ALIMENTACIÓN

En la mesa de un asturiano de la época nos encontramos cereales (centeno, escanda, trigo), ya sea en forma de pan o de gachas; frutos que se recolectan en los bosques (castañas y bellotas, principalmente), y, para el que se lo pueda permitir, carne: ovejas, cabras, vacas, cerdos, gallinas, patos y otros cuya procedencia es más sospechosa, pero todo sabe a pollo cuando aprieta el hambre. En la zona costera se consume pescado, así como en las comarcas por donde pasan ríos caudalosos. Tanto el cerdo como el pescado se ahúman y salan para mejor conservarlos, por lo que la industria de las salinas en la costa es de gran importancia, así como el posterior transporte de la sal al interior, para hacer salazones. Por último, tanto en las brañas como en las aldeas cada choza tiene su huerto, donde la familia siembra y recoge alubias, guisantes, cebollas, ajos, berzas y nabos, siempre para consumo familiar. Y manzanos, claro, que de algún lugar tiene que salir la sidra, que en las tierras altas la uva no prospera, y algo hay que beber.

LA CASA

Las viviendas están hechas de troncos y ramas, reforzadas con barro y piedras. Llueve demasiado para hacerlas de adobe, que se desharía al segundo o tercer granizo que suelta por el furaco Juan Cabritu. Como en otras partes, conviven bajo el mismo techo animales y personas, para darse mejor calor unos a otros. Suelen, eso sí, estar separados por una cerca o un par de tablas. La familia vive en una única estancia que hace las veces de cocina, comedor, salón y dormitorio. Allí se enciende el fuego, y alrededor de él se apiñan todos. La vida normal, por otra parte, de cualquier rústico de ese tiempo.

LA TIERRA

La propiedad de los campos es comunal, es decir, aunque la trabaje una familia desde generaciones, es propiedad del conceyu, y a ella vuelve si nadie de la familia puede ya trabajarla, que se buscan a otros que sí puedan.

LOS PODEROSOS

Se nos fueron de Asturias, que ya se ha dicho, pero no todos, que alguno se quedó para "proteger" a las gentes. Sus casas son de piedra, cuando no están fortificadas y se les llama torres o castillos. Dicen tener derechos sobre las gentes, y exigen tributos en trabajo y en especie (que no en dinero, que el oro no se comè, y en los mercados se realiza el trueque). Cuando los rústicos preguntan de dónde han salido esos derechos, aparecen los clérigos diciendo que les han sido concedidos por Dios. Con la Iglesia que nos hemos topado. El Camino de Santiago trae a los monjes negros, los benedictinos de Cluny, y con ellos el arte románico primero y gótico después.

LAS CIUDADES

Crece las ciudades de Oviedo y Avilés, se repuebla la abandonada ciudad romana de Gigia, que pasará a llamarse Gijón. Aparecen, en el último tercio del siglo XIII, nuevos centros urbanos, como Maliayo, Llanes y Tineo. Empiezan a haber mercaderes y buhoneros, empiezan a asentarse artesanos, y empieza a haber gente que recuerda que León nació de Asturias, y no viceversa.

Intentos de Independencia

Frente al poder de los monarcas leoneses, se alzan gritos de protesta. ¿Acaso antes del reino de León, no hubo el de Asturias? ¿Acaso no es Asturias la única tierra nunca conquistada? Hacia la primera mitad del siglo XII el obispo Pelayo, de Oviedo, hace redactar el *Liber Testamentorum*, en el que falsea diplomas, donaciones y otros documentos para ensalzar la catedral de Oviedo frente a la de Toledo¹.

LAS INTRIGAS DE GONZALO PELÁEZ

Más o menos por el mismo tiempo, el conde Gonzalo Peláez, posiblemente el señor feudal más poderoso de Asturias (y a la *Chronica Adefonsi Imperatoris* nos referimos, que no es poco) moverá ficha en el complicado juego de ajedrez de la Historia. Sus dominios comprendían Astorga, Bierzo, Laciaña, Babia, Luna y los castillos de Gauzón, Buenga, Bozón, Pajares, Tudela y Alba de Quirón. Todo ello mercedes concedidas por Alfonso VI de León y Castilla (el del Cid, ¿recuerdan?). Pero luego el trono pasó a manos de su nieto, Alfonso VII, tras unos malabarismos dinásticos en los que no entraremos. Y Gonzalo y otros nobles asturianos dijeron que como que nones, y empezaron a conjurarse contra el rey. Pero ya se sabe, secreto compartido, secreto sabido, alguien chistó al rey el negocio y éste los prendió a todos, menos a Gonzalo, que más listo o más rápido se refugió en sus dominios asturianos. Finalmente el rey lo sitió en el castillo de Gauzón. Pero andaban los andalusíes revueltos, y no era cosa de distraerse en el norte peligrando la frontera sur. El rey pactó con Gonzalo (ojo, pactó, que no perdonó) una tregua de dos años, a cambio de que el conde le entregara el castillo de Tudela.

Y el rey Alfonso volvió con sus ejércitos cumplidos los dos años, y no lo hace con ánimo de pactar sino de colocar la cabeza del conde en lo alto de una pica, para que todos puedan verla. Una vez más hay guerra en Asturias. Una vez más los ejércitos trepan por los montes y son quebrantados desde lo alto. Dos años dura la lucha, y finalmente el obispo de León logra una frágil paz. El conde se reconcilia con su rey, a cambio de entregarle casi todos sus castillos: Alba, Quirós, Proaza y Buango.

Nada más ve alejarse el culo del caballo del último soldado que ya empieza el conde Gonzalo a prepararse de nuevo para la guerra, que bien que sabe que en lo alto de sus montañas es invencible y no hay mejor castillo que ése. Pero esta vez el rey Alfonso recurre a la astucia en lugar de a sus ejércitos. Uno de sus infanzones, Pedro Alfonso, lo captura (o secuestra, si prefieren el término) en un audaz golpe de mano, acompañado de algunos guerreros de élite; lo saca de Asturias y lo arroja a los pies de su rey. Alfonso VII, en un arranque de magnanimidad bastante poco corriente, le perdona la vida, pero lo envía desterrado a la corte de Alfonso Enríquez, señor de Portugal. Allí morirá en 1138, por fiebre dicen los cronistas, por veneno, dicen los maliciosos, mientras trataba de convencer al de Enríquez que lo apoyara para volver a la lucha. Volvió a su amado Oviedo, pero difunto, llevado por los caballeros que aún le eran fieles.

¹ *Addenda*: La falsificación, muy maja, aunque hoy en día no se la cree nadie, pero los dibujos de los monarcas asturianos son soberbios.



LA REINA DE ASTURIAS

Unos años más tarde, en 1164, Urraca Alfonso, hija ilegítima del rey, protagonizó otro intento de secesión. La habían casado con el rey de Navarra primero, y al enviudar se instaló en Oviedo, consiguiendo el título de Reina de Asturias, aunque supeditada a su padre. Cuando heredó el trono de León su hermanastro Fernando II quiso escindir Asturias del reino, apoyada por su segundo marido, el asturiano Álvaro Roderici, con quien se había casado un año antes. La cosa al parecer no pasó de tanteo, que ni los asturianos estaban para gaitas ni los leoneses para subirse otra vez a las brañas. Así que el hermanastro dijo el equivalente cortesano de “ni jarta de sidra, bo-nita”, y todo quedó en nada.

Cuando murió Urraca Alfonso quedó muy claro para los reyes de León que mejor era que pusieran como señor de Asturias a hombres de confianza, más cuando con el paso de los años la política se va volviendo más turbulenta.

RODRIGO ÁLVAREZ, SEÑOR DE ASTURIAS

Eso permite la aparición de los señores de Vizcaya o del gran Rodrigo Álvarez de Asturias, que tienen un peso político muy específico en las ya unificadas Castilla y León. Rodrigo Álvarez, en concreto, tiene un papel muy destacado durante las minorías de edad de los reyes Fernando IV y Alfonso XI (bueno, Diego de Haro, el señor de Vizcaya, también, que hasta trató de hacerse con la corona, pero eso es otra historia). Rodrigo Álvarez fue aliado fiel de María de Molina, la reina madre de

Fernando y abuela de Alfonso, y consiguió con ello engrandecer sus dominios, siendo nombrado Adelantado de Asturias, León y Galicia, así como mayordomo real (ya en 1320) y padrino de uno de los hijos bastardos de Alfonso XI, Enrique de Trastámara.

LOS SEÑORES BASTARDOS

A la muerte sin herederos de Rodrigo Álvarez, sus posesiones pasan a su ahijado, que bien que le sirvieron cuando el hijo legítimo del rey (por sus partidarios llamado el Justiciero, por sus enemigos el Cruel) decidió que diez hermanos y hermanas bastardos eran demasiados y empezó a hacer limpieza. Enrique hubo de refugiarse en Asturias, antes de poder pasar a Navarra y de ahí a Francia, para volver por tierras de Aragón y continuar la lucha que terminaría en Montiel (1369) con el asesinato de su hermanastro, por lo cual sus enemigos lo llamarán el Fratricida y sus partidarios el de las Mercedes.

Al parecer, lo de dar Asturias a los bastardos era costumbre, que él mismo se la cedió a su hijo ilegítimo Alfonso Enríquez. Cuando muere su padre en 1379 y sube al trono Juan I, el hijo legítimo, Alfonso Enríquez trata de ser nombrado rey de Asturias. Es la última vez. Una vez despojado de sus cargos y privilegios (y no me hagan entrar en más detalles, por favor) el rey Juan I decide crear, a imitación de Inglaterra con el príncipe de Gales y de Francia con el Delfín (que gobierna sobre las tierras del Delfinado, no piensen en mamíferos acuáticos), un principado cuyo señor será el heredero al trono.

Había nacido el Principado de Asturias.

Tres Ciudades Medievales Asturianas

GIJÓN

Dicen que su origen data de tiempos de los romanos, cuando con el nombre de Gigia alzaron sobre el cerro de Santa Catalina un cuartel permanente para albergar a la IV Legión Macedónica, allí destinada. Era fortaleza segura, pues al subir la marea el cerro se convertía en isla, dificultando aún más su ataque. Como en otros lugares, el cuartel se convirtió en ciudad, y razonablemente importante, pues hasta ella llegaban los metales preciosos que se extraían de las minas, y en su puerto eran embarcados rumbo a Roma. También exportaba pescado en salazón, vino, cerámica, aceite y sobre todo garum (una salsa cuyo componente principal eran tripas de pescado crudas, podridas al sol y mezcladas con un escabeche de aceite, sal y especias; no intenten hacerla en casa). Sobrevivió a los bárbaros y a los visigodos, y dicen que el gobernador de Asturias, Munuza, tuvo allí su residencia hasta que los frecuentes ataques de Pelayo le obligaron a retroceder al sur. Gigia quedó abandonada hasta 1270, en que Alfonso X fundó la puebla de Gijón, aprovechando parte de las murallas romanas. Esas murallas fueron testimonio de los enfrentamientos entre los partidarios de Pedro I el Cruel y los de Enrique de Trastámara (que ya se ha dicho antes que en Asturias se refugió). Posteriormente, y como ya se ha dicho, fue otro bastardo, Alfonso Enríquez, el que luchó desde Gijón contra su rey, incendiando la ciudad antes de abandonarla. Gijón no empezará a reconstruirse hasta el 1400, y no es hasta 1480 que los Reyes Católicos autorizan que en la población se construya un puerto.

AVILÉS

El puerto comercial de Asturias por antonomasia, desarrollado sobre todo por la industria de la sal, que ya se ha dicho que era de gran importancia. Se ha dicho bien lo de puerto, que es más puerto que poblado, hasta el punto de que, por tener, sólo tiene tres calles propiamente dichas, que forman una enorme "hache": la Rúa nueva, paralela a ella la calle Oscura y, uniendo a ambas, la calle del Pescado (si quieren buscarlas lo tienen fácil, que aún existen, aunque con los nombres cambiados; hoy se llaman, respectivamente, Ferrería, la de la Fruta y la del Sol).

Ni que decir tiene que la Rúa nueva es la calle comercial y gremial, la más ancha e importante de la villa. La cruza de lado a lado: desde la puerta principal de la muralla hasta la puerta del mar, a la vera de la Iglesia de los Franciscanos. Es calle sembrada de soportales, donde los artesanos se afanan en su trabajo, a la vista de todos, y los comerciantes venden su mercancía. La calle del Pescado, como su nombre indica, es donde los pescadores tienen sus puestos de pescado fresco, que muchas veces aún colea, pues no hace ni una hora que estaba en la mar.

OVIEDO

Es la ciudad más importante de Asturias, hasta el punto de que algunos la equiparan con la tercera Roma (si la segunda

es Santiago, ¿por qué no puede haber una tercera?).

Sea como fuere, son numerosos los peregrinos que acuden a ella para contemplar las reliquias de San Salvador. Que ya lo dice el refrán: "Quien va a Santiago y no pasa por San Salvador, honra al siervo y descuida al Señor". Sobre la fundación de la ciudad, pues hay de todo, leyenda y hechos más veraces:

La leyenda cuenta que el rey Fruela salió de caza con su séquito y se detuvieron para tomar un bocado en un lugar idílico. Durante la comida se habló de trasladar la corte a otro lugar, que Cangas de Onís se quedaba pequeño y estaba mal comunicado: buen lugar para defenderse, malo para administrar un reino cada vez más grande. Uno de los cortesanos preguntó al rey dónde pensaba establecer dicha corte, y Fruela, mirando a su alrededor, contestó en latín: "Ubi edo", es decir, "donde como".

Bonita leyenda, si fuera cierta.

Como ya se ha dicho, Oviedo la fundó Fruela I en el 761, sobre la colina Ovetao (u Oveto, según qué texto consultes), donde había una iglesia consagrada a San Vicente, fundada por dos monjes: Fromestano y su sobrino Máximo. La población empieza a crecer alrededor de dicha iglesia, que se convierte en monasterio, pero con la muerte del monarca los sucesivos monarcas asturianos olvidan a Oviedo hasta que Alfonso II empieza a urbanizarla, la protege con una muralla y manda edificar varias iglesias. No en vano es en estas fechas cuando se descubre la tumba del apóstol Santiago, y de igual modo "aparece" en Oviedo el Arca Santa, llena de reliquias, que se encuentra en la iglesia de San Salvador y de la que luego se hablará. Tuvo tal fama que durante años el Camino de Santiago pasaba por Oviedo (entre otras cosas, porque el camino del sur, el actual, era más peligroso, que estaba más cerquita del moro).

Sus sucesores continuarán engrandeciéndola hasta que la corte se traslada a León. Alfonso VI le otorga fuero municipal y Alfonso VII la convierte en ciudad libre. No es ya una ciudad de importancia política, pero gana cada vez más terreno como ciudad religiosa, aunque la Catedral no empezará a construirse hasta finales del siglo XIV.

La ciudad, que alberga unas 6500 almas, tiene tres zonas muy definidas a nivel social: el barrio real, el barrio comercial y el barrio religioso. En los arrabales se agrupan miserablemente los menos afortunados, más allá de la seguridad de las murallas, junto a monasterios que se alzan en las cercanías, como el de Santa María de la Vega.

El barrio real alberga los palacios que ocupaban el rey y sus cortesanos en los tiempos en que la ciudad era capital de un reino. Ahora viven en ellos nobleza menor y burgueses ricos, salvo en las épocas (que como se ha visto, la ciudad ha tenido) en la que gobernaron nobles poderosos como Gonzalo Peláez, Rodrigo Álvarez, la reina Urraca Alfonso o Alfonso Enríquez, que se rodearon de corte de aduladores y sirvientes, triste recuerdo de tiempos pasados. Más o menos, corresponde a la parroquia de Santa María de la Corte.

El barrio comercial, como su nombre indica, alberga las casastalleres de los artesanos de los diferentes gremios, así como los puestos y tiendas de los comerciantes, y sobre todo las casas de cambio. Su corazón es la Rúa de los Cambiadores (hoy la Rúa a secas), por donde pasaba el viejo Camino de Santiago. Tienen fama los orfebres ovetenses, que trabajan como nadie el estaño. Corresponde a la parroquia de San Juan.

Por último, el barrio religioso gira entorno a la iglesia (que en el siglo XIV se está convirtiendo en catedral) de San Salvador, que contiene el Arca Santa, de la que ahora se hablará. Desaparecida la nobleza principal, son los religiosos los que mandan en la ciudad, ya sea el obispo desde su sede, ya el abad benedictino de San Vicente o la abadesa clarisa de San Pelayo. Este último es lugar de retiro de damas de la nobleza, tanto las que quedan solteronas como las que enviudan. Se puede bien decir que, en ausencia de nobles poderosos, estos tres pinchan y cortan todo lo importante de la ciudad, por mucho que contra ellos se encabrite el concejo. Su parroquia, no podía ser otra que la de San Tirso, como pronto se verá.

Pues ya que de religión hablamos, y nombres de parroquias hemos mentado, justo es decir qué cuatro son, cada una con el nombre de la iglesia que la encabeza, que pasar por Oviedo y no ir a misa es como sentarse en la mesa y no probar bocado:

- ✦ Santa María de la Corte, la parroquia aristocrática por excelencia, donde se reúnen los poderosos laicos, en clara competencia con San Tirso, donde están los religiosos. En la parroquia está el monasterio de las hermanas Clarisas de San Pelayo, donación de la reina Urraca, con lo que dicho queda todo.
- ✦ San Juan, en la calle del mismo nombre (no la busquen, que hoy se llama calle Schultz), donde se encuentra el hospital de peregrinos construido por Alfonso VI. La iglesia que da nombre a la parroquia es sede de numerosas cofradías y tumbas de gente de renombre, como la del obispo Pelayo, del que ya hablamos, que además de tumba tiene altar y capilla. Ni que decir tiene que en ella viven los comerciantes y artesanos menores.
- ✦ San Tirso, la más antigua, en cuyos soportales hacen mentidero los vecinos para intercambiar y comentar chismorreos y nuevas. Esta parroquia, alberga en su recinto la iglesia (algún día catedral) de San Salvador, el palacio del obispo, el monasterio de San Vicente y la cofradía del gremio de alfayates y sastres del que es protectora doña Velasquita Giráldez (de la que en otro momento con más calma se hablará). Este gremio, junto con el de orfebres, son los más poderosos de la ciudad.
- ✦ San Isidoro del Mercado, en la zona conocida como "de la Viña", donde residen los campesinos, jornaleros y gente humilde en general.

En último lugar, y por tanto el más importante, hay que hablar del Arca Santa y de las reliquias que en ella se encuentran, y que está depositada en la Cámara Santa de la iglesia de San Salvador. También de la Sagrada Cruz que sobre el altar mayor se encuentra. Que una voz más capaz que la de este humilde cronista cuente los prodigios a ella relacionados:

Cuenta la leyenda que el rey Alfonso II el Casto, que tal mote ganó porque fuese de mucha castidad de alma y de cuerpo, mereció obtener del Señor un arca conteniendo diversas reliquias de santos. La cual arca, amenazando, por ventura, el terror de los gentiles, en lo antiguo fue transportada en un navio desde Jerusalén, permaneció por espacio de algún tiempo en Sevilla, y luego, durante cien años, en Toledo. Como otra vez oprimesen los moros cuando ya nadie se les resistía, los cristianos arrebataron secretamente el arca de Dios y por sitios excusados llegaron hasta el mar, y puesta allí en una nave, guiándolos Dios aborrdaron el puerto de Asturias, cuyo nombre es Subsálas, por aquello de tener cerca y encima la regia ciudad de Gijón. Mas el rey Alfonso, luego que se vio divinamente enriquecido con gran dádiva, en lugar de la perdida Toledo, decretó fabricar una sede para la ve-

nerable arca. Para realizar este plan, dejadas las otras atenciones y ansiándolo más y más cada día, desde entonces por espacio de treinta años fabricó una iglesia en Oviedo de admirable obra, en honor de San Salvador, y en ella, a los lados derecho e izquierdo del altar mayor, construyó dos grupos de a seis altares dedicados a los doce Apóstoles. No menos llevó a efecto un santuario de la bienaventurada madre de Dios y virgen María, con pareja estructura y tres cabeceras. Hizo también una basílica de Santa Leocadia, cubierta con obra de bóveda, sobre la que se hiciese una cámara, donde en el lugar más excelso fuese adornada por los fieles el arca santa. Y además fundó con bella obra una iglesia del bienaventurado mártir de Cristo, Tirso, en el mismo recinto. Edificó, a distancia de un estadio de la iglesia de San Salvador, un templo de los santos Julián y Basilisa, adjuntándole a uno y otro lado capillas dispuestas en admirable composición. Por cierto que si llegase a enumerar uno por uno los ornamentos de dicha cámara, disertación tan prolíja me llevaría desviado harto lejos de lo que empecé. Más por la magnitud del milagro, la angélica cruz sea sacada a plaza. Pues como cierto día el susodicho Alfonso, rey casto y piadoso, tuviese por acaso en la mano cantidad de esplendilísimo oro y algunas piedras preciosas, comenzó a pensar cómo podía ser hecha una cruz con ello para servicio del altar del Señor. Así, estando en este santo propósito, después de la participación del cuerpo y sangre de Cristo, según costumbre, ya enderezaba sus pasos hacia el palacio real por causa de la comida, llevando el oro en la mano, cuando he aquí que se le aparecieron dos ángeles en figura de peregrinos, fingiendo ser artifices, el cual, al momento, les entregó el oro y las piedras, señalándoles mansión donde sin impedimento de hombres pudiesen trabajar. Lo demás parece cosa maravillosa e inusitada, después de los Apóstoles hasta nuestros tiempos; porque vuelto sobre sí el rey en la misma corta espera de la comida, inquiere a qué personas diera el oro, y al punto comenzó a enviar un agente tras otro para que observasen qué hacían los desconocidos artifices. Ya los servidores se acercaban a la casa del taller, cuando de improviso tanta luz hizo resplandecer el interior de toda la casa, que, por decirlo así, no fábrica humana, sino la salida del sol parecía por la extremada claridad. Pero mirando hacia dentro por una ventana los que habían sido enviados, (vieron que) idos los angélicos maestros, la cruz sola, llevada a cabo y puesta en medio, irradiaba como un sol en aquella casa; por donde abiertamente consta entenderse que ella fue hecha por divina y no humana aplicación. Lo que oyendo el devotísimo rey, dejalo el servicio de mesa, corrió con incansable paso, y dando gracias a Dios con lores e himnos por tan gran beneficio, según cumplía, puso reverentemente dicha venerable cruz sobre el altar de San Salvador.

(M Gómez Moreno, *Introducción a la Historia Silense con versión castellana de la misma y de la crónica de Sampiro*, Madrid, 1921, páginas 82-84).

La Cámara Santa de la iglesia (pronto catedral) de San Salvador contiene la dicha Arca, por su santidad recubierta de plata por Alfonso VI en 1113, cuyas reliquias más famosas son el Santo Sudario, lienzo de lino que cubrió el rostro de Nuestro Señor cuando lo descendieron de la cruz, y que contiene manchas de su sagrada sangre; y el Lignum Crucis, es decir, una astilla de la cruz en la que murió Cristo. Hay otras reliquias de Santa María la Madre de Dios y de su Hijo; pero nadie sabe con certeza cuáles son, pues aquel que abra el Arca Santa corre el peligro de volverse ciego, tal es la santidad de los objetos que conserva.

Bestiariu Astur



Donde las bestias míticas asturianas cobran vida y se pasean por las páginas de este libro, mostrándonos sus debilidades y fortalezas.

*"¡Cuándo nos éramos vivos,
andábamos a estos figos,
y ahora que estamos muertos,
andamos por estos huertos!
¡Andar, andar, hasta el tueru de la figar!"*
Léxica de la Güestia

AYALGAS

También llamadas chalgas u oyalgas, se trata de bellas doncellas humanas, cautivas de las xanas. Por supuesto, no son tan hermosas como las xanas, y esa es una manera de diferenciarlas de éstas. La otra es que, como prueba de su sumisión, llevan ceñido al talle una cinta de flores silvestres de color azul. Es su costumbre también llevar en la frente una corona de violetas. Muchas de ellas no sirven a las xanas directamente, sino que custodian sus tesoros acompañando a los cuélebres, que ante su presencia no pierden interés en irse a otros lãres des-cuidando el tesoro.

Como buena prisionera, la ayalga suspira por su libertad, y dicen los que lo han oído que las noches de otoño se pueden escuchar sus tristes cantos en los bosques de robles, entre los susurros del viento.

En la noche de San Juan, cuando los cuélebres están indefensos y adormecidos, tratan de atraer a hombres (nunca mujeres) con pequeñas luces azuladas y danzarinas. Si algún osado las sigue y se introduce dentro del escondrijo de la ayalga, ésta le pedirá que la libere. Sólo hay una forma de hacerlo, y es tocándola con una rama verde de sauce. Entonces la ayalga podrá arrancarse el ceñidor de flores, y ayudar al hombre a matar al cuélebre y apoderarse del tesoro que guarda. Y ya puestos, de tan agradecida que estará, tampoco le hará ascos a casarse con el mozo, si él consiente (que no olvidemos que es la cautiva mujer guapa).

De todos modos, antes de irse por ahí tras lucecitas azules en noches de San Juan, convendría que los mozos supieran que tanto las xanas como los diaños y otros bichos menos agradables se conocen el truco y la historia, y acostumbran a soltar lucecitas a ver si aparece algún incauto al que tirarle de las orejas (o hacerle cosas peores).

FUE: 5/10	Altura: 1,60 varas.
AGI: 10/15	Peso: 110 libras.
HAB: 10/15	RR: 5%
RES: 10/15	IRR: 95%
PER: 15/20	
COM: 10/15	
CUL: 5/10	

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Conocimiento Mágico 40%, Descubrir 80%, Escuchar 65%, Elocuencia 75%, Seducción 75%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

✦ **Inmunidad al daño físico:** Una ayalga es completamente inmune a todo tipo de daño físico (no mágico) mientras esté cautiva de la xana.

BUSGOSO

Este es conocido en Piloña como mofasu o calabiernu, en Tinéu como peludu y en Liberdón y Mi-yares como el vellosu. Y no les falta razón a quienes le pusieron los dos últimos nombres, pues es totalmente peludo, con rostro y manos humanas y dos cuernos retorcidos, como de cabra, en la cabeza. Algunos de ellos (pues no es uno solo, sino que hay varios) tienen patas y pezuñas de cabra.

El busgoso defiende el bosque, que es su territorio, y a las criaturas que en él habitan. Por tanto, es enemigo de leñadores, cazadores y hasta de pescadores, si se internan demasiado en sus dominios. Pero si mal quiere al hombre, bien que le gustan las hembras, y no pierde ocasión de alzarle las faldas a toda moza a la que eche la zarpa. Aparte de que de quedar preñada la moza dará a luz a un busgoso con total seguridad, los besos de este peludo ser están envenenados, y suelen producir una enfermedad caracterizada por tener una palidez cadavérica y una extrema debilidad que termina con una muerte prematura. Lo normal es que, una vez aliviados sus instintos, el busgoso deje a la moza despatarrada donde la ha encontrado, pero casos se han dado de que se la han llevado consigo a su madriguera. Pues, según dicen muchos, ya casi no hay hembras busgosas, y los machos pasan gran necesidad.

Con todo, el busgoso nunca abandona los bosques, quizá porque de apartarse de ellos moriría. Ni aún en los casos más extremos osará acercarse a zonas habitadas por el hombre, y mucho menos a aldeas, pueblos o ciudades. Sí que puede, y lo hace cuando está triste, subir a las montañas, con la única ayuda de un bastón de pino. El viajero que lo encuentra está de suerte, pues cuando se encuentra con esa melancolía el busgoso no tiene ganas de matar, a no ser que sea para defenderse, y algún pastor presume de haber tenido largas conversaciones con estos seres. Claro que esto suelen decirlo los vaqueiros, y ya se sabe que no son buena gente...

FUE: 20/25	Altura: 2 varas.
AGI: 15/20	Peso: 150 libras.
HAB: 15/20	RR: 0%
RES: 30/35	IRR: 150%
PER: 20/25	
COM: 10/15	
CUL: 10/15	

Protección: Pelaje (3 puntos de protección).

Armas: Pelea 85% (1D3+2D6).

Competencias: Conocimiento Animal 60%, Conocimiento Vegetal 75%, Descubrir 75%, Escuchar 80%, Esquivar 95%, Rastrear 95%, Saltar 70%, Sigilo 90%, Tregar 75%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

✦ **Besos Envenenados:** Si un busgoso besa a una mujer, hay un 70% de posibilidad de que le contagie una enfermedad. Si tiene la mala suerte de contagiarse, la mujer irá adquiriendo una extrema palidez al tiempo que sus fuerzas la van abandonando, pues cada día que pase a partir del primero perderá 1 punto de Fuerza. Cuando la Fuerza

de la enferma llegue a 0, morirá derrumbada y blanca como la cera. Esta enfermedad no tiene diferentes tipos de convalecencia ni vale tirada alguna de RES (pág. 103 del manual de juego), pero si puede ser eliminada utilizando el hechizo Expulsar Enfermedades (pág. 173 del manual de juego).

CUÉLEBRES

Son serpientes gigantes aladas y barbudas que tienen su madriguera en cavernas, fuentes o bosques, aunque también se les puede encontrar en otros lugares, como prados, hondonadas profundas de paredes escarpadas y hasta dicen por ahí que hay uno escondido cerca de la Iglesia de Benia, en Onís. Y bien que pudiera ser, pues son guardianes de tesoros. Y ya se sabe que el que cumple lo mandado mora donde debe, no donde le gustaría.

Otros dicen que los cuélebres guardan un tesoro sólo porque tienen la compañía de una ayalga, y bien que pudiera ser cierto, que normalmente bella y bestia se encuentran juntas, y parece que estas sierpes tienen debilidad por unos ojos femeninos bonitos.

Su piel está recubierta de escamas, que con los años se van endureciendo y llegan a caerse, dejando expuesta su blanda y vulnerable carne. Pero un cuélebre joven sólo tiene dos puntos débiles: la zona de la papada, bajo la barba, donde no crecen las escamas, y su estómago, por lo que lo común es si se tienen dos coj... clavarle una espada o lanza bajo la barba o (más común) darle de comer piedras al rojo, panes con alfileres o similar. También es vulnerable el día de San Juan, que es cuando muda la piel, le caen las escamas y le

crecen otras nuevas. Ése día el cuélebre está indefenso como un cachorrillo, y se cuida muy mucho de dejarse ver.

Cuando un cuélebre se siente ya demasiado viejo se arrastra hasta el mar. Dicen los ociosos que van a una ciudad sumergida, llena de tesoros, donde viven para siempre.

Pero son cuentos de taberna, pues a ver quién es el hijo de cristiano que sigue a uno de esos bichos para comprobarlo.

"Detrás del convento de santo Domingo, en Oviedo, está la cueva del Culebrón: en ella dicen que vivía un cuélebre, al cual tenían que dar los frailes una gran hogaza de pan cada día para que no se les comiera los cadáveres de los frailes enterrados allí. Un día uno de los frailes, harto de tanto gasto, le rellenó la miga del pan con alfileres, y al tragárselos el cuélebre se murió".

FUE: 25/30

AGI: 10/15

HAB: 0

RES: 25/30

PER: 20/25

COM: 0

CUL: 0

Altura: 10 a 15 varas de longitud.

Peso: 500 libras.

RR: 0%

IRR: 175%

Protección: Invulnerable al daño (ver Poderes Especiales).

Armas: Mordisco 40% (1D6+2+3D6), Envolver con los anillos del cuerpo 60% (ver Poderes Especiales).

Competencias: Escuchar 95%, Sigilo 75%.

Hechizos: Carece.



Poderes Especiales:

- ✦ **Invulnerabilidad al daño físico:** Cuando un cuélebre es joven o no está mudando la piel (lo que hace en el día de San Juan), posee todas sus escamas, por lo que es completamente invulnerable al daño físico, excepto en la zona de la papada (se tiene un modificador de -70% para alcanzar esa zona). También se le puede dañar dándole de comer productos envenenados, panes con alfileres, piedras al rojo, etc., pues su estómago es igual de vulnerable que el nuestro.
- ✦ **Envolver con los anillos del cuerpo:** Se lleva a cabo de la misma manera que la acción de inmovilizar (pág. 120 del manual de juego), aunque no hay tirada de enfrentamiento de Fuerza contra Fuerza. Si se encuentra en una situación de melé y el cuélebre tiene éxito en el ataque, apresa a su rival provocándole cada asalto que dure la presa 3D6 puntos de daño directamente a los PV generales, un daño que ignora todo tipo de armaduras, excepto si se lleva coraza corta o arnés en la localización del pecho. Mientras esté apresando a su víctima, el cuélebre tiene un porcentaje de Mordisco del 80%, aunque sólo para atacar a la persona que está apresada. Para liberarse del cuélebre, la víctima tendría que ganar un enfrentamiento de FUEx5 contra la FUEx5 del cuélebre.

DIÑO BURLÓN

Criatura más bromista que maligna que gusta de reírse de los seres humanos gastándoles bromas pesadas, como sus parientes el gorri-txiki (pág. 358 del manual de juego) y el iditxa vascos (pág. 374 del manual de juego), y sobre todo el diaño burleiro gallego (pág. 355 del manual de juego), con quienes no hay que confundir pese a tener muy parecido el nombre. Pues, a diferencia de sus parientes el diaño, puede dedicarse a cosas más serias, como guardar tesoros o, mediante un pauto (pacto) realizar colosales trabajos en un santiamén. Claro que el pago a cambio de sus servicios suele ser bastante alto: entregar un hijo para que el diaño lo convierta en uno de los suyos, servir al diaño de por vida, irse para siempre de su tierra para nunca volver, que le crezca al ingenuo que ha hecho el pacto una enorme verruga peluda en la nariz (más grande que ésta) o una impresionante joroba en la espalda, a veces perder la sombra o que le crezcan a uno las orejas varias veces el tamaño normal, etc.

Su forma natural es invisible, por lo que no se sabe a ciencia cierta qué aspecto tiene. Y cuando se hace visible es capaz de adoptar muchas formas, normalmente como animal (carnero, cordero, toro negro, perro, burro, sapo, gato y caballo son los más frecuentes) pero también como hombre adulto o como niño, nunca como mujer. Sus otros poderes son que tiene una fuerza prodigiosa y que es capaz de provocar alucinaciones entre la gente. A cambio, tiene un defecto, y es que la luz del sol lo mata, por lo que solamente puede realizar sus fechorías de noche. Se sabe que ha sido él el autor de sus trastadas porque no puede evitar reírse de forma escandalosa.

“Una mujer viuda andaba por el monte buscando un cabritu que se le había perdido. Cuando ya estaba oscureciendo entró en el río, tou moyau y temblando de friu. La probe mujer cargó con él y llevolu pa casa. Después de secalu bien, dejólu junto al fuego y empezó a desnudase pa dir pa la cama. Al terminar metóse en ella y, como facía to les noches, santiguase. Y entós el cabritu dio un respingu, colgase de les calamiyeres y dijo:

*¡Ji, ji, ji,
les tetes y el culu,
tou te lo vi!”*

FUE: 35/40
AGI: 15/20
HAB: 20/25
RES: 10/15
PER: 15/20
COM: 5/10
CUL: 10/15

Altura: 0,30 varas.
Peso: 0,20 libras.
RR: 0%
IRR: 150%

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Esquivar 99%, Sigilo 80%.

Hechizos: Manto de Sombras, Pellejo de Bestia.

Poderes Especiales:

- ✦ **Provocar Alucinaciones:** Si el diaño burlón lo desea, puede provocar alucinaciones entre la gente que lo rodea. Para no creérselas o para reconocerlas como simples ilusiones, las víctimas deberán tener éxito en una tirada de RR con un penalizador de -50%.
- ✦ **Daño del Sol:** Por cada asalto que esté el diaño burlón bajo la luz directa del sol recibirá 1 punto de daño, que no podrá recuperar o curar hasta que deje de estar bajo sus rayos.

ESPUMERO

También llamado diaño acuático, el espumero es un ser de la familia de los duendes que gusta de fastidiar a los pescadores y marineros. Es curioso que, mientras que la mayoría de los faéricos (y entiéndase por éste nombre a los de la raza de la gente menuda) suelen tener un miedo cerval al agua, el espumero puede caminar sobre ella sin mayores problemas, dedicándose a romper las redes de los pescadores o dándole falsas indicaciones para que naufraguen sus barcos. Al igual que el diaño burlón, es capaz de crear ilusiones para mejor confundir a los humanos. Vive en las cuevas de la costa, y cuando está de buen humor gusta de bailar sobre la espuma de la cresta de las olas, y a veces hasta en la que deja la estela de los barcos. No es invisible, aunque a veces lo parece pues puede esconderse muy bien, y gusta de adoptar la forma de un pescado o adornarse con crestas, aletas o branquias como los peces. Se le reconoce porque lleva una trompa marina hecha de una caracola que gusta de hacer sonar continuamente. No se aleja nunca de la costa, pues le tiene miedo a la tempestad. Otra cosa que lo ahuyenta es una oración que todos los marinos asturianos se tienen bien aprendida:

*Jesús, María y Xosé,
si yes el Díaño
de ti arreniego
y la cruz te faigo.*

FUE: 15/20
AGI: 20/25
HAB: 15/20
RES: 10/15
PER: 20/25
COM: 5/10
CUL: 5/10

Altura: Entre 0,15 y 0,30 varas.
Peso: 0,20 libras.
RR: 0%
IRR: 150%

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Esquivar 99%, Hacer equilibrios sobre las olas 95%.

Hechizos: Manto de Sombras.

Poderes Especiales:

✦ **Provocar Alucinaciones:** Si el díaño burlón lo desea, puede provocar alucinaciones entre la gente que lo rodea. Para no creérselas o para reconocerlas como simples ilusiones, las víctimas deberán tener éxito en una tirada de RR con un penalizador de -50%.

GÜESTIA

Similar a la Santa Compañía gallega (pág. 352 del manual de juego), es una procesión de muertos que recorren por la noche los caminos de los vivos. Se la conoce también por otros nombres: huestia, huóstica, guáspida, buena xente, guéstiga, las ánimas, etc.

Su itinerario, siempre nocturno, sale de los cementerios y recorre los caminos portando cirios encendidos y grandes huesos. Como la Santa Compañía es premonición de muerte para el desgraciado que se topa con ella, pero a diferencia de su colega gallega, no necesita de un vivo que les guíe los pasos. En cambio (lo que el autor no sabe si es mejor o peor) le da una soberana paliza con los huesos que llevan a modo de garrotes. Su víctima puede salvarse si lleva encima algún escapulario sagrado, si una de las ánimas de la procesión es un familiar o amigo muerto recientemente, o si traza rápidamente un círculo en el suelo y se mete dentro: la güestia no podrá atravesarlo. Dicen que da buen resultado, también, agarrarse a un animal de cría macho y no soltarlo, como un becerro o un lechal, por ejemplo. Pero no es cosa fácil, que los animales pueden ser bestias, pero no tontos, y tener un muerto al lado les hace salir corriendo aterrorizados a la primera de cambio.

La güestia carece de características físicas.

RR: 0%
IRR: 150%

Protección: Los miembros de la güestia son totalmente invulnerables al daño, ya sea físico o mágico, y ni siquiera se verán afectados por los hechizos de Expulsión o el ritual de Exorcismo.

Armas: Carece.

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

✦ **Paliza de la Güestia:** De toparse con un ser vivo que no conozca ninguna forma de protegerse (o no pueda hacerlo), la güestia le darán una paliza durante 1D10+2 asaltos. La víctima no podrá ni parar ni esquivar los golpes, que serán a razón de 1D8 ataques por asalto, con una posibilidad de impactar del 40%. Cada impacto recibido le provocará 1D6+2 puntos de daño.

INSANA

Seres capaces de convertirse en humo y colarse dentro de las casas por el agujero de la cerradura, alimentándose de la sangre de las mujeres, a las que muerden en las piernas y en los brazos. Las víctimas de una insana se reconocen fácilmente porque las mordeduras pronto se ponen negras.

Para defenderse de estos seres hay que poner en la cabecera de la cama un ramo de ruda o colgar ropas de hombre a los pies de la cama. La insana nunca beberá sangre de hombre, pues eso la envenenaría.

Un depredador vive cerca de sus presas, y la insana no es una excepción. Suele adoptar la forma de una vieja solitaria, a menudo bondadosa y venerable, para mejor engañar a sus vecinos.

FUE: 15/20
AGI: 10/15
HAB: 10/15
RES: 10/15
PER: 5/10
COM: 15/20
CUL: 10/15

Altura: 1,50 varas.
Peso: 90 libras.
RR: 0%
IRR: 125%

Protección: En forma humana, carece. En forma de humo, sólo puede dañarla la magia.

Armas: Carece.

Competencias: Elocuencia 80%, Empatía 75%.

Hechizos: Una insana puede conocer cualquier tipo de hechizos, pero sólo puede utilizarlos bajo su forma humana. Evidentemente, no necesita componentes para lanzarlos.

Poderes Especiales:

✦ **Transformación en Humo:** Una insana puede transformarse en un humo grisáceo a voluntad. La transformación es instantánea, como lo es igualmente el recuperar su forma humana. Mientras está convertida en humo, la insana puede verse arrastrada por el viento, aunque nunca llegará a desperdigarse.

LLAVANDERAS

Tienen el aspecto de viejas de rostro consumido y cubierto de mil arrugas, sin dientes pero con abundante pelo blanco, que flota libremente a la menor brisa del viento. Su voz recuerda el canto del búho, sus ojos desprenden un fulgor rojizo, y visten siempre de amarillo. Se las ve siempre de noche, nunca de día, y eso hace que algunos digan que si las sorprenden los rayos de sol se convertirán en piedra. Y para atestiguar esto

hay en la orilla del río Sella una cueva atravesada por un arrollo, y en su entrada pueden verse cuatro rocas que, bien miradas, parecen cuatro mujeres lavando. Y el que quiera creérselo, que se lo crea, que yo sólo digo lo que digo.

Dicen que viven en grutas junto al agua, o dentro del hueco de viejos castaños. En las noches de tormenta se las puede ver bailar alegremente con ventolines, nuberos y espíritus de la noche, y se les atribuye el poder de provocar tempestades e inundaciones.

Pero si amigas son del agua, enemigas son del fuego. En caso de incendio se ha visto más de una vez a una lavandera sacar gente atrapada de caseríos en llamas (siempre salvan a niños, enfermos y ancianos, nunca a quien pueda valerse por sí mismo) o usar sus poderes para apagar un incendio que arrasaría alguna pobre aldehuela. Todo ello, claro está, sin dar explicaciones, ni exigir gratitudes.

Pues las lavanderas no son ni buenas ni malas, las lavanderas, simplemente son, y se rigen por sus propias normas: los hombres que las espíen mientras lavan la ropa y sean descubiertos serán arrastrados hasta el río y allí morirán ahogados. Las mujeres pueden salvarse, pues la lavandera hará como que no las ve, siempre que la curiosa no esté embarazada. En tal caso tratará de engatusar a la pobre mujer para que le ayude a escurrir la ropa, y si así lo hace la embarazada se volverá loca sin remedio de por vida. Pues, al no poder tener hijos, las lavanderas odian a quien puede crear nueva vida. Pero las mujeres avisadas saben que pueden librarse del mal fario si retuercen la ropa en sentido contrario al que les indica la lavandera. En tal caso no enloquecerán, y la lavandera la dejará ir, sin hacerle ningún daño.

Mucho se cuenta de la ropa que lavan. Hay quien dice que es la ropa de otros habitantes mágicos del bosque, hay quien dice que es la de la gente que la lavandera asesinó cuando era humana, y que su condición es castigo por sus pecados. Que cada cual crea lo que le convenga. Yo sólo diré, para terminar, que en las noches de luna llena, cuando las lavanderas cuelgan la ropa de las ramas de los árboles para que se seque, lo que gotea de la tela no es agua, sino sangre.

FUE: 20/25	Altura: 1,60 varas.
AGI: 15/20	Peso: 90 libras.
HAB: 15/20	RR: 0%
RES: 25/30	IRR: 125%
PER: 15/20	
COM: 5/10	
CUL: 5/10	

Protección: Carece.

Armas: Pelea 65% (1D3+2D6).

Competencias: Elocuencia 40%, Esquivar 95%, Sigilo 80%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- ✦ **Invocar la Tempestad:** Cuando está en el exterior, una insana puede invocar una tormenta, que tardará 1D4 asaltos en desatar toda su furia.

- ✦ **Invulnerabilidad al Fuego:** Las insanas no recibirán ningún daño procedente de ataques o fuentes de fuego.
- ✦ **Enloquecer a las embarazadas:** Si se topan con una mujer embarazada, la intentarán convencer para que les ayude a lavar ropa, aunque nunca usarán hechizo alguno para hacerlo. Si la mujer lo hace, se volverá loca, a menos que tenga éxito en una tirada de Leyendas (con un +25% si procede de la zona de Asturias), que le permitirá saber cómo debe lavar la ropa para evitar la locura.
- ✦ **Petrificación:** Si una insana sale a la luz directa del sol, quedará convertida en piedra en 1 asalto. Muchas insanas que se ven obligadas a caminar durante el día acostumbran a invocar tempestades antes de salir a la luz del día.

MALINOS

Se trata de espíritus malignos que poseen los cuerpos y se alimentan de su esencia hasta provocarles la muerte, como si de una enfermedad se tratara. Y a los ojos de los descreídos eso parece, salvo que ningún remedio que no sea mágico o espiritual puede sanarle.

Los malinos suelen residir, en especial, en las frutas y en el agua. Para prevenirse, conviene hacer un agujero a la fruta antes de hincarle el diente, y así, el malino saldrá de ella. Por lo que respecta al agua, basta soplar sobre ella tres veces antes de beberla. En general, sin embargo, es remedio eficaz bendecir la mesa antes de sentarse a comer, o simplemente hacer la señal de la cruz sobre los alimentos.

Los malinos carecen de características físicas.

RR: 0%
IRR: 125%

Protección: Los malinos son totalmente invulnerables al daño, ya sea físico o mágico, aunque sí que se verán afectados por los hechizos de Expulsión o el ritual de Exorcismo.

Armas: Carece.

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- ✦ **Consunción:** Si un malino ocupa el cuerpo de otra criatura (para evitarlo, la víctima tiene derecho a una tirada de RR), su víctima se irá consumiendo lentamente. Cada noche, la víctima perderá 1 punto de Resistencia y cuando llegue a 0 puntos, morirá. El alma del muerto quedará condenada para siempre en el infierno, pues rechazará toda absolución y los sacramentos.

NUBERU

En Asturias también lo llaman ñuberu, renubeiru, escoleres o negrumante. Pariente del renubero leonés (pág. 377 del manual de juego), el nubero cántabro o el tronante gallego (pág. 379 del manual de juego), tiene el aspecto de un hombrón grande, feo y muy barbudo, vestido de pieles de carnero,

cejijunto y calado siempre con un gran sombrero negro. Tiene muchos dientes, muy apretados el uno junto al otro, y sus ojos son rojos, y brillan como brasas en el fondo de unas cuencas tan hondas que parecen agujeros. Cabalgan sobre las nubes, haciéndolas chocar unas con otras y provocando así las tormentas, y nada les gusta más que soltar una buena granizada para fastidiar las cosechas. Son amigos de las llavanderas, y al igual que éstas odian el fuego, y siempre que pueden tratan de apagarlo con una oportuna tormenta. No es raro ver trabajar conjuntamente, si el incendio es muy grande, a una llavandera y a un nuberu.

A diferencia de otros parientes suyos, gustan de bajar a tierra de tanto en tanto, aprovechando las nubes bajas, para estirar las piernas y charlar con los amigos. Pues no son tan malvados como en otras regiones, y hasta pueden llegar a hacer amistad con algún humano al que su feo aspecto no le espante.

Tienen como rey a un tal Juan Cabritu, el más poderoso entre ellos, del que ya hablaremos mejor en el apartado Leyendas Asturianas (pág. 49).

FUE: 15/20	Altura: 1,90 varas.
AGI: 10/15	Peso: 160 libras.
HAB: 10/15	RR: 0%
RES: 20/25	IRR: 150%
PER: 15/20	
COM: 10/15	
CUL: 15/20	

Protección: Ya que su esencia está formada en parte por la naturaleza de las nubes, las armas físicas les causan sólo la mitad del daño. La magia, por desgracia, los afecta de lleno.

Armas: Rayos (véase poderes especiales).

Competencias: Disfrazarse 65%, Esquivar 90%, Sigilo 80%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- ✦ **Invocar la Tempestad:** Un nuberu puede invocar una tormenta a voluntad, que tardará 1D4 asaltos en desatar toda su furia.
- ✦ **Rayos:** Tras crear una tempestad, el nuberu puede lanzar rayos sobre sus enemigos, con un 60% de alcanzar a su víctima. Las víctimas que se vean afectadas deberán hacer una tirada de RESx1 o simplemente morirán (aunque de algo sirven los puntos de Suerte, recordémoslo). De todas formas, aunque sobrevivan al rayo sacando la tirada, perderán 1D8 Puntos de Vida y permanecerán inconscientes el mismo número de horas. Pero eso no es todo, ya que cualquiera que se encuentre cerca de la persona afectada por un rayo (a no más de 2 varas de él), tienen una posibilidad del 20% de verse afectados igualmente por el rayo (aunque si llevan armadura metálica, el porcentaje subirá hasta un 80%).

OME-MARÍN

Este ser, mitad hombre, mitad pez, tiene los dientes verdosos, el pelo desgredado con algas enredadas y el cuerpo

cubierto de escamas. No tiene, a diferencia de las sirenas, cola de pescado, y se mueve con tanta agilidad en tierra como en el agua. Con todo, no puede alejarse mucho del mar, pues si su piel no está humedecida con agua salada enferma y acaba muriendo. Al igual que el espumero, rompe a veces las redes de los pescadores, e incluso ha desfondado alguna barca, pero en general no se mete con los hombres si éstos le dejan en paz. Pero si se enfurece, puede ser terrible, matando el ganado e incluso incendiando las casas o los pajares.

Con las mujeres, pues es otro cantar, pues el ome-marín, como muchos seres mágicos, siente gran lujuria hacia ellas, y las acecha, ya sea en calas escondidas o en cavernas cercanas a la mar.

Aunque por su aspecto el ome-marín se asemeja mucho al mariño gallego (pág. 341 del manual de juego) no parece que existan hembras de esta raza, y si existen se cuidan muy mucho de salir a la superficie. Tampoco sirve de nada cuidarlos y dejar que se les caigan las escamas, pues se mueren sin convertirse en humanos. Por fortuna, que se sepa ningún ayuntamiento entre un ome-marín y una humana ha dado descendencia. Otra diferencia importante entre el ome-marín y el mariño es que el primero sólo busca sexo de una mujer, que no se sabe de ninguno de estos bichos que se haya comido a ningún hombre o mujer adultos, que con una dieta a base de pescado y algas al parecer ya van muy saciados. Excepción son, por desgracia, los niños pequeños, de escasa edad, que al parecer consideran un manjar exquisito.

FUE: 20/25	Altura: 1,80 varas.
AGI: 15/20	Peso: 130 libras.
HAB: 10/15	RR: 0%
RES: 20/25	IRR: 150%
PER: 15/20	
COM: 0	
CUL: 5/10	

Protección: Escamas (1 punto de protección).

Armas: Pelea 80% (1D3+1D6), Garras 60% (1D6+3+1D6).

Competencias: Descubrir 75%, Escondarse 60%, Nadar 90%, Sigilo 40%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- ✦ **Respiración acuática:** Pueden respirar con normalidad tanto fuera como dentro del agua.
- ✦ **Dependencia del mar:** Por cada día en que el ome-marín no humedezca su piel con agua salada, perderá 1 punto de Resistencia. Cuando llegue a 0, morirá. Esta pérdida no puede curarse hasta que no vuelva a sumergirse por completo en agua de mar, recuperando los puntos perdidos a razón de 1 punto por hora.

PAPÓN

Monstruo que describen —los pocos que lo han visto y han vivido para contarlo— como un gigante de boca enorme y ojos de fuego. Su barriga, dicen, quema como si en ella estuvieran los fuegos del infierno, así que al igual tiene un horno en lugar

de estómago. Lo atrae especialmente el llanto de los niños, aunque a la hora de comer, la verdad es que no le hace ascos a los adultos. Este ser está presente también en las tierras gallegas con el mismo nombre, y en las catalanas, aunque allí se le llama el papu.

FUE: 30/35 **Altura:** 2,20 varas.
AGI: 5/10 **Peso:** 300 libras.
HAB: 15/20 **RR:** 0%
RES: 35/40 **IRR:** 125%
PER: 10/15
COM: 5/10
CUL: 5/10

Protección: Piel gruesa (2 puntos de protección).

Armas: Maza Pesada 40% (2D6+4D6)

Competencias: Escuchar 50%, Rastrear 75%, Tormento 45%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

✦ **Atracción Infantil:** Si escucha el llanto de un niño tendrá un +25% a Escuchar y Rastrear para encontrar a dicho niño.

PATARICO

Al igual que sus parientes el torto vasco-navarro (pág. 379 del manual de juego) y el ojancanu cántabro, se trata de un gigante con un solo ojo que se alimenta sobre todo de seres humanos (bueno, se alimenta de la carne que pille, pero puestos a elegir). Los pataricos suelen vivir en la costa de Asturias, entre los ríos Eo y Navia. Se supone que tienen una gran gruta secreta donde viven todos en comunidad, pero nadie se ha atrevido a explorar nunca la zona (por si acaso). Según parece hay machos y hembras, y hasta cachorros, en ese grupo.

FUE: 35/40 **Altura:** 2,50 varas.
AGI: 5/10 **Peso:** 360 libras.
HAB: 10/15 **RR:** 0%
RES: 30/35 **IRR:** 115%
PER: 5/10
COM: 0/5
CUL: 0/5

Protección: Piel gruesa (2 puntos de protección).

Armas: Garrote 50% (1D6+4D6).

Competencias: Correr 50%, Descubrir 50%, Sigilo 40%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

PAUTOS

Son demonios o duendes familiares, aunque a diferencia de otros parientes suyos como los diablillos gallegos (pág. 294 del manual de juego) o los maridillos navarros (pág. 298 del manual de juego) no condenan el alma de quien usa de sus servicios. Es más, aquél que disfrute de su compañía a menudo ignora simplemente que están a su lado, protegiéndole y tute-

lándole. No se les gana haciendo el mal o el bien, pues son caprichosos, y tal como vienen se van.

Por supuesto, ambiciosos de su poder, no faltan los que los capturan con engaños y los retienen con hechicería. ¡Cuidado el día en que el pauto así encadenado se libere! Pues lo mismo que son generosos en sus dones, son implacables en su venganza.

FUE: 1 **Altura:** Entre 0,10 y 0,15 varas.
AGI: 10/15 **Peso:** 0,2 libras.
HAB: 15/20 **RR:** 0%
RES: 10/15 **IRR:** 150%
PER: 20
COM: 0
CUL: 20/25

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Descubrir 70%, Empatía 65%, Sigilo 80%.

Hechizos: Manto de Sombras, Pellejo de Bestia, Polvos de Viaje, Alas del Maligno.

Poderes Especiales:

✦ **Control de la Fortuna:** Los pautos son capaces de darle a su "tutelado" 100 puntos de Suerte diarios. Por el contrario, si se sienten ofendidos o enfadados, tienen la facultad de quitar completamente la Suerte a sus víctimas.

Un pauto se sentirá atraído hacia una persona por mil motivos. A no ser que sea por necesidades del módulo, una razón tan buena como cualquier otra será que el PJ en cuestión saque un crítico en Suerte. Del mismo modo, el ser se irá cuando al DJ le interese (en especial si ve que la partida se le está yendo de las manos), pero siempre lo hará si el PJ saca de 97 a 00 con los dados al tirar por Suerte.

A un pauto se le puede retener con hechizos de Cadena de Silcharde o similar, pero si logra escaparse su captor quedará sin puntos de Suerte de por vida.

PEGRETE

Se trata de un geniecillo burlón, amigo de gastar bromas pesadas y reírse a costa de los tontos humanos, como sus compadres los diaños y otros muchos seres de la mitología peninsular, europea y hasta mundial (o si no, recuerden a los baharis musulmanes, que aparecen tanto en la pág. 354 del manual). Se le llama también homín pequeñín y tiene patas de cabra, cuernos y rabo, así como una larga barba. Viste siempre con blusa y gorro de color rojo. Como muchos de su especie, tiene la facultad de volverse invisible y metamorfosearse en animal. Sus barrabasadas pueden llegar a ser de órdago, pero nunca matará conscientemente a nadie.

"Cuentan que un mozo de Ponteiviello, al volver de cortejar a la novia, se había bebido unas botellas de sidra y tropezó con Pegrete. Éste lo persuadió de que montase cierto caballo blanco que allí aparecería, caballo que era el propio Pegrete, metamorfoseado. Una vez hubo montado lo llevó por riscos y valles, mostrándole mil

maravillas. Al acabar el viaje y apearse, el mozo se burló de Pedrete diciendo:

— ¡A caballo vine en ti, gran bestia!

A lo que éste respondió:

— ¡Sí, pero yo te quemé los calzones!

Y en efecto, en éstas que el mozo sintió un sospechoso olorillo a chamusquina y un vivo escozor en salva sea la parte, que le indicó que, ya puestos, el Pedrete había hecho algo más que quemarle los calzones.

(Rosa de Luna: Por la Asturias Tenebrosa)

FUE:	10/15	Altura:	0,15 varas.
AGI:	30/35	Peso:	0,6 libras.
HAB:	15/20	RR:	0%
RES:	10/15	IRR:	150%
PER:	20/25		
COM:	10/15		
CUL:	15/20		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Alquimia 90%, Conocimiento Mágico 90%, Elocuencia 75%, Esquivar 150%, Escamotear 125%, Sigilo 65%.

Hechizos: Un pedrete puede conocer hasta 1D10 hechizos, pero los que suele preferir son Discordia, Manto de Sombras, Mal de Ojo, Pellejo de Bestia y Cadena de Silcharde.

Poderes Especiales:

Carecen.

PESADIELLO

Similar a la manona leonesa, este ser, al igual que el tardo gallego (pág. 362 del manual de juego), el inguma vasco-navarro (pág. 374 del manual de juego) o la pesanta catalana se alimenta del aliento de los vivos, provocando ahogos cuando duermen que pueden llegar a matarlos.

Su aspecto, ya se ha dicho, es muy similar al de la manona: una mano grande como la cabeza de un adulto, peluda y de dedos engarfiados. Es criatura maligna, que tiene tratos con el Diablo, por lo que la mejor manera para ahuyentarla es ponerse a rezar con mucha fe. Aparte de su aspecto como mano peluda puede adoptar también la forma de macho cabrío negro. Se supone que, bajo su forma invisible, tendrá la apariencia de un duende o similar, pero como nadie lo ha visto nunca de tal guisa, nadie lo puede decir.

“Estaban un abuelo y su nieto de diez años durmiendo en la misma habitación, y el niño, en plena noche, empezó a sentir una fuerte presión en el pecho, que le impedía casi respirar. El abuelo, que era hombre de campo bien avisado, enseguida se dio cuenta que le rondaba el pesadiellu, y le ordenó que empezara a rezar todo lo que supiera. El nieto así lo hizo, y al instante notó una gran mejoría.

El pesadiellu, enfurecido al verse así expulsado, tomó forma visible de mano peluda, atacó al abuelo y antes de desaparecer por el

efecto de la oración logró romperle los huesos de la mano”.

Características como mano:

FUE:	35/40	Altura:	0,5 varas.
AGI:	15/20	Peso:	4 libras.
HAB:	20/25	RR:	0%
RES:	20/25	IRR:	175%
PER:	10/15		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Aura mágica (5 puntos de protección).

Armas: Pelea 65% (1D6+4D6).

Competencias: Esquivar 90%, Sigilo 65%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

✦ **Invisibilidad:** Puede volverse invisible a voluntad.

✦ **Metamorfosis:** Puede convertirse en macho cabrío negro o regresar a la forma de mano a voluntad.

Características como macho cabrío:

FUE:	10/15	Altura:	1 vara.
AGI:	20/25	Peso:	240 libras.
HAB:	0	RR:	0%
RES:	20/25	IRR:	175%
PER:	20/25		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Aura mágica (5 puntos de protección).

Armas: Embestir 65% (1D6+1).

Competencias: Esquivar 90%, Sigilo 65%, Saltar 65%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

✦ **Invisibilidad:** Puede volverse invisible a voluntad.

✦ **Metamorfosis:** Puede convertirse en macho cabrío negro o regresar a la forma de mano a voluntad.

Características como duende:

FUE:	5/10	Altura:	0,15 varas.
AGI:	15/20	Peso:	0,6 libras.
HAB:	15/20	RR:	0%
RES:	20/25	IRR:	175%
PER:	15/20		
COM:	5/10		
CUL:	10/15		

Protección: Aura mágica (5 puntos de protección).

Armas: Mordisco 65% (1D3).

Competencias: Esquivar 90%, Sigilo 65%, Descubrir 45%, Escuchar 75%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

✦ **Invisibilidad:** Puede volverse invisible a voluntad.



✦ **Metamorfosis:** Puede convertirse en macho cabrío negro o regresar a la forma de mano a voluntad.

SUMICIU

Es un ser invisible e impalpable, así que nadie, ni los más deslenguados, pueden decir cómo es. Más bromista que maligno, se complace en gastar una broma a los humanos, siempre la misma: hacer desaparecer un objeto que un instante antes estaba bien a la vista. Prefiere coger, a ser posible, los que justo en ése momento hacen falta, y se divierte sobremanera viendo cómo se desesperan los humanos revolviéndolo todo en su busca.

Hay varias reglas que un sumiciu respeta: no saca el objeto escamoteado de la casa donde lo cogió, y nunca tratará de ratear algo que se tenga bien cogido en la mano. Sí que puede, en cambio, esconderlo en el fondo de una bolsa que uno lleve encima, o cambiarla de una a otra².

Hay una única excepción en la que un sumiciu no devuelve lo que se ha llevado, y los más creen que no es por culpa suya: pues hay un pequeño conjuro u oración que hace que lo perdido aparezca, pero es un poco trabalenguas y hay que decirlo de un tirón, sin entranbancarse. Si se dice correctamente, a la que uno se gira el sumiciu ha dejado lo que pilló bien a la vista. Pero como se le trabe la lengua, el objeto no aparecerá nunca más.

Todos coinciden en que no es maligno en absoluto, que nunca nadie puede decir que le haya hecho daño a nadie, y entra en las iglesias al igual que entra en las casas, que no se queda en un sitio fijo, que le gusta viajar.

² *Addenda:* ¡Cómo se frotaría las manos el sumiciu cuando se inventaron los bolsillos y se pusieron de moda esos chalecos tipo fotógrafo!

FUE: 5/10
AGI: 15/20
HAB: 20/25
RES: 5/10
PER: 20/25
COM: 0
CUL: 10/15

Altura: 0,15 varas.
Peso: 0,7 libras.
RR: 0%
IRR: 150%

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Descubrir 75%, Ocultar 99%, Escamotear 99%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- ✦ **Invisibilidad:** El estado natural de un sumiciu es la invisibilidad (ni siquiera se sabe si puede adoptar forma visible).
- ✦ **Teletransportación:** El sumiciu puede teletransportarse a voluntad, como el hechizo Polvos de Viaje, pero sólo le afecta a él.

TRASGU ASTURIANU

También es llamado cornín, pisadiel el de la man furá, meque o gorru colorau. Es una criatura pequeña, aunque no tanto (puede llegar a medir 0,8 varas de altura), tiene la piel muy oscura, las piernas torcidas, grandes uñas que no llegan a ser garras en las manos, la boca más grande de lo normal en un ser humano, ojos brillantes, cuernos pequeños en la frente, un agujero en la mano izquierda llamado furacu y un rabo que le cuelga donde tienen que colgar los

rabos. Viste siempre una blusa y un gorro rojo, como el pedrete, del que ya se ha hablado. Se sabe tanto de su forma física porque a diferencia de otros "parientes" suyos que ahora citamos no puede hacerse invisible. Eso sí, es ágil como el demonio, corre que se las pela, da saltos prodigiosos y es capaz de esconderse en prácticamente cualquier parte, pues es flexible hasta lo increíble.

Como el duende de Castilla (pág. 355 del manual), el etxajau de Euskadi (pág. 357 del manual), el diabló catalán o el trasno gallego (pág. 363 del manual), es una criatura doméstica que "adopta" a una familia y se queda a vivir en casa de ésta. En Asturias es muy común, y se calcula que no hay aldea, por pequeña que sea, que no tenga una decena o más de estos incordiantes enanos. Suele esconderse en el desván, el sótano, la cuadra, el trastero, si hay confianza la cocina, y allí espera tranquilamente a que llegue la noche, que es el momento en que se dedica a incordiar a los de la casa. Por lo general, suele limitarse a robar comida, sobre todo dulces, que es glotón y goloso, y sobre todo a hacer ruidos (chirriar las puertas, crujir las maderas, hacer el ruido como de que algo se cae con gran estrépito, y las cosas no pasan de ahí). De hecho, la mayoría de los asturianos se acostumbran a los ruidos y no les quita el sueño, hasta el punto de que hay trasgus que ya ni se esconden de la familia, se les pone un plato en la mesa familiar, y alguno hay que llega a jugar con los niños de la casa y ayudar un poco en las faenas domésticas si la mujer de la casa está enferma o es ya anciana. ¡Cuidado con el que se meta con los de esa casa, pues tendrá que enfrentarse primero al trasgu!

Pero hay una cosa que no soportan y los encoleriza en extremo: que el fuego de la casa esté apagado. Entonces se vuelven más incordiantes y pesados, revuelve la casa, incordia al ganado para que muja, hasta llega a dar cachetes en las nalgas a los durmientes para que se despierten, y hacer ruidos nocturnos imposibles de soportar. De nada servirá a la pobre familia que se haya malquistazo con el trasgu cambiarse de casa, que bien que los seguirá vayan donde vayan. La única manera de librarse de él, o por lo menos de hacer que no incordie por la noche, es hacer con él una apuesta, pues el trasgu, como muchos de los suyos, se cree mucho más superior y listo que los humanos (y el trasgu asturiano, en concreto, es bastante tontito). La apuesta debe consistir en hacer una tarea imposible, como llenar un paxu (una cesta plana de ramas de castaño) de agua, cosa imposible por que al modo de las cestas de mimbre los paxus no son estancos; o tirar granos de linaza, centeno o mijo en el suelo y decirle que los recoja, cosa imposible porque se le caen por el furacu; o a veces decirle que limpie un pellejo de carnero negro hasta que se vuelva blanco, que ya ves al pobre trasgu restriega que te restriega sin lograr nada.

FUE: 3/5	Altura: 0,75 varas.
AGI: 20/25	Peso: 30 libras.
HAB: 10	RR: 0%
RES: 5/10	IRR: 130%
PER: 20/25	
COM: 1/5	
CUL: 1/5	

Protección: Carecen.

Armas: Pelea³ 90% (1D3-1D6).

Competencias: Escamotear 75%, Esquivar 99%, Lanzar 75%, Ocultar 60%, Saltar 90%, Sigilo 90%, Preparar 90%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

✦ **Telequinesis:** Un trasgu puede mover objetos de hasta diez veces su peso (lo que hacen 300 libras, que no es moco de pavo), y puede lanzar proyectiles de hasta unas 20 libras con bastante fuerza contra sus enemigos, si se siente amenazado. El daño que hacen dichos proyectiles es de 2D6+3 si dan en el blanco. El trasgu usa su habilidad de Lanzar para ver si acierta el tiro, y puede lanzar uno por asalto. Por desgracia, tiene que estar por lo menos a 5 varas de los potenciales proyectiles para poder usar su poder, y el alcance máximo al que ha de estar su víctima es de 15 varas.

VENTOLINES

Se trata de un duendecillo del aire, bonachón y pacífico a diferencia del nuberu, que suele ser gruñón y maléfico (aunque tampoco tanto, como ya se ha visto). Su aspecto es el de un ser minúsculo, semitransparente, con cara de niño travieso, orejas puntiagudas, ojos blancos y brillantes y dos pares de alas verdes. Se encargan de hacer muchas cosas, y todas son beneficiosas: arrullan a los niños con susurros, para que se duerman y tengan buenos sueños. Llevan los suspiros de los enamorados de uno al otro, por mucha distancia a la que estén. Hacen gemir el viento en las ventanas cuando alguien de la casa muere. Viven en las nubes grandes, algodonosas y blancas, y les gusta jugar sobre el mar, volando hasta casi rozar las olas, pues son mucho más audaces que los espumeros. A diferencia de éstos, no incordian a los marineros, sino que les ayudan invocando buenos vientos o sacándolos de algún apuro grave.

Cuenta Manuel Llano la historia de un anciano pescador al que le fallaron las fuerzas al tratar de subir las redes llenas de pesca. Entonces, de las nubes rojizas del atardecer bajaron los ventolines, le ayudaron con las redes, le secaron el sudor con sus alas y le dieron un buen viento que hinchara las velas para volver a casa.

FUE: 1/3	Altura: 0,15 varas.
AGI: 20/25	Peso: 1 libras.
HAB: 10/15	RR: 0%
RES: 5/10	IRR: 125%
PER: 20/25	
COM: 5/10	
CUL: 10/15	

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Esquivar 99%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

✦ **Invisibilidad:** Un ventolín se puede volver invisible a voluntad, aunque los niños pequeños menores de tres años seguirán viéndolo.

³ *Adenda:* Evidentemente el trasgu no es tan tonto como para usar su competencia de pelea para liarse a dar puñetazos, sino para dar empujones, poner zancadillas y esas cosas tan divertidas que pueden hacerse, en especial si uno está bien escondido y sorprende a su enemigo.

✧ **Convocar vientos suaves:** Cuando está en el mar (nunca en tierra), un ventolín puede hacer que soplen vientos suaves.

✧ **Volar:** Un ventolín también puede volar con libertad, a la misma velocidad que si andara sobre tierra.

XANA

También llamadas chanas, jianas, jainas, y por algunos juanas. Tienen el aspecto de mujeres de belleza indescriptible, pelo rubio o muy claro, casi blanco. Van desnudas o cubiertas con gasas semitransparentes, lo que poco oculta su espléndido cuerpo. Las hay que cuidan de tesoros, aunque prefieren encargarse de ese menester a sus servidoras, las ayalgas. También las hay que moran junto a fuentes y ríos, y al igual que las llavanderas lavan sus ropas en el agua, aunque por supuesto de ellas no gotea sangre. Por la Noche de San Juan suelen salir a jugar y bailar con otras xanas amigas, aunque desaparecen en el acto si descubren que ojos humanos las espían. También se las puede ver las noches de luna, cuando salen a peinar su larga y hermosa cabellera con un peine de oro. Ese peine es muy importante para las xanas, pues si alguien se lo roba ella queda sujeta a su voluntad.

Según dicen los vaqueiros (que son gente con mucho cuajo) es en esas noches de San Juan cuando hay que acercarse despacito y con cuidado a una xana, y antes de que ésta se espante y se vaya decirle: "Xana amiga, toma mi pobreza, dame tu riqueza". La xana entonces se transforma en un cuélebre y se anilla despacito entorno al que ha dicho eso, empezando por los pies y terminando con la boca abierta sobre su cabeza. Y si el zagal tiene lo que hay que tener y aguanta, la xana vuelve a tomar forma de xana, y le llena el zurrón con "algo" que no tiene que mirar hasta llegar a su braña. Si eso hace se encuentra con que tiene el zurrón lleno de oro. Si le vence la curiosidad y mira antes, sólo encuentra piedras.

La actividad que más gusta a las xanas, con mucha diferencia, es hilar dentro de sus cuevas y escondrijos, pero las madejas que usan no son de algodón, lino ni lana, sino de oro puro. De hecho, todo lo que hay dentro de la guarida de una xana (incluidos animales como gallinas, objetos, como la misma rueca que usan, o muebles) son de oro. Sus guaridas son por dentro fabulosos palacios en los que viven con mucha comodidad.

No son agresivas por naturaleza, pero se enfadan (con cierta razón) si alguien trata de robarles alguna de sus madejas u otro de sus objetos. Entonces perseguirán al ladrón y pueden llegar a darle muerte o a convertirlo en un animal o bestia, aunque también pueden hacerlo esclavo suyo. A veces lo hacen con malicia, dejando un objeto de oro junto a la fuente a ver si alguna moza guapa lo coge, u ofreciéndoselo directamente como regalo. Si la infortunada lo hace se convertirá en ayalga, pues no hay que aceptar regalos de las

xanas a no ser que sea como pago o premio de un servicio ya realizado: por ejemplo, ayudarles en el parto o amamantar a sus hijos (los xaninos), pues las pobres xanas no tienen leche en sus pechos para darles de mamar. Por ello algunas, desesperadas, roban a los niños en las cunas, poniendo al suyo en su lugar y recogiendo luego cuando ya está criado. Lamentablemente, las madres humanas se dan cuenta del cambio, entre otras cosas porque los xaninos saben hablar desde recién nacidos y tienen el cuerpecillo muy velludo. Y como las xanas quieren mucho a sus hijos y siempre rondan cerca de las casas donde los han dejado, sólo hay que amenazar con echarlo en la olla de agua hirviendo o matarlo de cualquier otra manera para que venga la xana corriendo llorosa con el hijo de una. Claro está que toda asturiana tiene dos tetas, y ya puestos se puede llegar a un acuerdo y amamantar a los dos, que en el fondo ya se ha dicho que las xanas son gente razonable.

Se dice que sus maridos se llaman "xanos", y son mucho menos benévolo y más agresivos. Pero pocas leyendas hay de ellos.

FUE: 10/15	Altura: 0,75 varas.
AGI: 20/25	Peso: 130 libras.
HAB: 20/25	RR: 0%
RES: 10/15	IRR: 150%
PER: 15/20	
COM: 10/15	
CUL: 20/25	

Protección: Invulnerabilidad (ver poderes especiales).

Armas: Carecen.

Competencias: Bailar 80%, Bordar 75%, Cantar 65%, Conocimiento Mágico 90%, Correr 75%, Elocuencia 60%, Empatía 65%, Escuchar 75%, Hilar 90%, Seducción 90%, Sigilo 90%.

Hechizos: Una xana puede conocer cualquier hechizo que no sea de goecia.

Poderes Especiales:

✧ **Invulnerabilidad:** Una xana es invulnerable a todo tipo de daño dentro de su guarida, y no le daña nada salvo la magia fuera de ella.

✧ **Crear oro:** Todo lo que rodea a la xana es de oro, pues tiene el poder de convertir cualquier materia en tal metal sólo tocándolo. Pero si alguien les roba algún objeto pueden transformarlo en lo que era originalmente sólo con desearlo, sin verlo siquiera.

✧ **Peine de oro:** Como ya se ha dicho, si alguien consigue el peine de oro de una xana, ésta queda convertida en su esclava hasta que logre recuperar el peine. Claro que hará lo posible para engañar al ladrón, incluso mal aconsejándole.

Geografía Mágica



Donde se revelan los lugares mágicos de la Asturies Medievalia: los cubiles de bestias, los pasajes endemoniados, las tierras mágicas y las moradas de los malditos

*"Anadad de día, que la noche es mía"
Dicho de los Díaños*

Madrigueras de Criaturas Sobrenaturales

ESCONDRIJOS DE CUÉLEBRES

NIDOS bien conocidos de cuélebres son el monte Salinas, aunque dicen que el cuélebre que allí residía se tiró al mar para quitarse el dolor de barriga de la piedra al rojo vivo que le dieron los vecinos de la comarca. Otro había en unas cuevas en la desembocadura del Nalón, pero al parecer se lo llevó hace tiempo una crecida del río. En Garaña de Pría (en el concejo de Llanes) dicen que hay uno en unas cavernas, y que ruga cuando entra la marea, fastidiado porque el mismísimo San Pedro lo ató bien fuerte con unas cadenas bendecidas.

Otro cuélebre famoso era el que vivía cerca de Nueva, y los del lugar, para tenerlo cebado y no causara más destrozos, hacían entrar en su cueva cada cierto tiempo a uno de entre ellos para que le sirviera de alimento y no saliera de su escondrijo. Un día pasó un caballero, dicen, y mató al cuélebre clavándole la espada bajo la barba, donde tiene el bicho un punto vulnerable.

A veces los cuélebres gustan de buscar cobijo cerca de lugares santos: tal es el caso del convento de Santo Domingo, en Oviedo, que bajo él se encuentra la llamada cueva del Culebrón. O el cuélebre de la iglesia de Santa María de Celón, en Allande, que se colaba a través de un agujero en el ábside para comer los cadáveres de las personas que allí se enterraban. Dicen que a éste lo mató un peregrino, con una lanza sagrada que llevaba.

También hay cuélebres cerca de las fuentes, como el de Brañaseca (en la parroquia de Luiña, en el concejo de Cudillero). A éste lo alimentan los vecinos, con pan de centeno y algún que otro despojo de carne, que ya está viejo y poco daño hace, pero nunca se sabe. Otras madrigueras de cuélebres son la Torca de las Porquerizas, en la Robellada, en el concejo de Onís, en Abamia y en el llavadoriu del pueblo de Asiego, en el concejo de Cabrales, aunque éste no sale de su río subterráneo, se limita a irse de su gruta a otra que tiene en una cueva que llaman de la Mora. Y los del pueblo saben que ha pasado porque el agua sale entonces muy sucia de tierra de la fuente.

RESIDENCIAS CONOCIDAS DE XANAS

Según el antropólogo y folclorista Aurelio de Llano los lugares que conviene evitar a no ser que se quiera tener contacto con las xanas son:

✧ La cueva de la Cogolla en el Monte Naranco (Oviedo).

- ✧ Cueva del Moru (Colunga).
- ✧ Cueva del Lago (Pola de Lena).
- ✧ Cueva de la Xerra de la Pisón (Monte Alea).
- ✧ Cueva de la Insana, en la Sierra del Trave (Ribadedeva).
- ✧ Fonte la Xana en Aguino (Somiedo).
- ✧ La Fontana de Llamosu (Belmonte).

Mención aparte se merece la que llaman la Reina Hechicera del Lago del Valle, en Somiedo. Dicen que allí hay una pequeña isla, apenas un islote o una roca, por la que se entra a un mundo subterráneo que según dicen está lleno de tesoros, ollas de simple barro llenas hasta rebosar de monedas de oro. Claro que hay en ese reino numerosos cuélebres, ayalgas encantadas, y una Reina que a todos manda, que hay quien dice que es xana y quien dice que es ayalga esperando que algún osado la desencante. Lo único que se sabe de ella, aparte de que es muy hermosa, es que gusta de vestir siempre de negro.

Otra xana de la que vale la pena hablar es la del monte Castiellu, que está junto a la playa de Aguilar en Muros de Pravia. Unos dicen que es una ayalga, y que como tal puede ser desencantada. Son cosas que nunca se saben, que aunque esta xana en cuestión tenga un tesoro envuelto en el pellejo entero de un buey pinto, y guste de devanar madejas de hilos de oro junto a la playa, en una de las entradas de su gruta, es muy celosa con lo suyo. Que una vez una mujer la sorprendió cosiendo y la xana se metió corriendo en la gruta, dejándose unas tijeras de oro. Y la mujer que se las llevó, muy contenta, y todo fueron desgracias para ella y su familia hasta que las devolvió dejándolas a la entrada de la gruta, pidiendo perdón. Otros dicen que así fue como se convirtió en ayalga, y que por una parte está la xana, y por la otra esta ayalga que claro, quiere que la desencanten.

El último que lo intentó fue un caballero de esos de armadura y espada, dicen, y la ayalga le dijo que para desencantarla tenía que llevarla en brazos sin dejarla en la playa, hasta sumergirla en el mar. El caballero así lo hizo, pero se oscureció el cielo, se desató una tempestad en el mar, rugieron las olas y tronaron los rayos. Y la moza, se convirtió en un cuélebre.

Y claro está, el caballero como que no pudo aguantar tanto peso, dejó caer la carga antes que la aplastara y salió corriendo. Y aún no se sabe si fue xana, ayalga o cuélebre hambriento, los culpables de que le ocurriera todo ello.

No hay que confundir a esta xana, la de la playa del Aguilar, con la del Picu el Castiellu, que pese a tener el mismo nombre está sobre el pueblo de Soberrón, cerca de Llanes. Esta xana es un poco rara, pues es comerciante: justo a la entrada de su cueva (de manera que el comprador no entra y ella no sale) tiene montada una tienda y vende peines, pendientes, agujas, dedales, cosas así. Se dice que es amiga de los humanos de la comarca porque las mujeres de la zona le crían a sus xaninos. Sea como fuere los artículos que vende, pese a no ser de oro, duran

mucho, y hay quien dice que son algo mágicos, pues bordado que con ellos se hace nunca queda torcido, y la moza que se pone los pendientes de la xana seguro que encuentra buen marido. Los del lugar no tienen dinero para pagarle, y la xana tampoco sabría qué hacer con él, como no fuera aumentar su tesoro, y ya tiene demasiado. Pero con el trato con los humanos ha catado los alimentos de éstos, y le gustan más que los manjares mágicos que normalmente cata, que saben siempre a lo mismo y ya la tienen harta. Así que acepta como pago queso, leche, huevos, carne, jamón, etc. Hay tanta confianza con la gente de la zona, que dicen que en las romerías se va disfrazada con ellos, o se mete a hurtadillas en la casa de alguna familia amiga, de las que le crían o le han criado algún xanino, tanto para visitar a la criatura como para que la invitaran a comer. Ella paga su comida obrando algún prodigio con su magia, y así, todos contentos.

Ni que decir tiene que la xana es querida por todos los de la zona, y hasta el cura le tiene aprecio, pues siempre se ha empeñado en que le bauticen a los xaninos y es muy devota rezando el rosario. Así que los que busquen una xana que capturar o matar se encontrarán con un montón de "amables lugareños" que les darán pistas falsas mientras esconden a "su" xana si ésta no está (por un casual) en su gruta.

A veces las xanas gustan de vivir juntas, como las de la fuente de Cambrona, en la playa de la isla, cerca del concejo de Caravia. Son doce, y dicen que viven en un hermoso palacio de

crystal bajo las aguas. A veces, de lejos, los pescadores las han visto jugar por la playa. También hay una cueva cerca de la majada de Ponga, habitada por otro grupo, y por último hay una gruta en Carrecena, del concejo de Colunga, donde dicen que viven dos xanas, madre e hija, aunque otros dicen que es una xana con una ayalga encantada, que también pudiera ser.

Lugares Endemoniados

PUNTOS DE REUNIÓN DE BRUJAS

Las brujas de la zona oriental de Asturias se reúnen en Peñamellera, junto a una encina solitaria, y allí bailan en presencia del Diablo. Las de la zona occidental tienen como lugar de reunión la Veiga de Palo, en la zona leonesa de Laciana, fronteriza con la parroquia asturiana de Monasterio de Hermo, en el concejo de Cangas de Narcea. Mientras que las de la zona oriental cabalgan sobre escobas, las de occidente se cubren el cuerpo con un unto que les permite volar. Hay que recitar un conjuro específico para que funcione, que dice así:

*Por encima de arcos,
por encima de carbayos,
a la Veiga del Palo,
con todos los Diablos.*



Se cuenta la anécdota de una mujer que oyó a su vecina prepararse para la reunión, y al ver con gran sorpresa que salía volando quiso probar ella también. Pero se equivocó con el recitado, que en lugar de “por encima” dijo “por debajo”, y en lugar de volar una fuerza invisible la arrastró por todos los matorrales habidos y por haber, que al día siguiente volvió a casa con el cuerpo muy quebrantado y ensangrentado, y con más espinas que un alfilerero.

LA CUEVA DE MARI CUCHILLA

Está cerca de Oviedo, y en ella una tal María, aconsejada por el Diablo, degolló a su hermano pequeño para obrar un maleficio destinado a que un santo ermitaño de quien andaba enamorada cayera a sus pies. Ni que decir tiene que la tal María fue engañada, y que el santo ermitaño no sólo no se enamoró de la joven, sino que le impuso como penitencia pasar el resto de su vida en esa cueva, borrando la sangre de su hermano con el agua de un manantial mezclada con sus lágrimas de arrepentimiento.

No lo logró en vida, por mucho que raspó furiosamente la roca, y dicen que su espíritu aún lo hace tras su muerte. Sea como fuere, el osado que quiera saciar su curiosidad allí puede ir, y verá que las manchas rojizas siguen allí...

LA ROCA DEL FRILE

En la montaña que domina el Puente del Infierno, cerca de Corias (Cangas de Narcea) hay un monje del monasterio de San Juan Bautista de Corias convertido en piedra. Dicen que era un libertino que hacía burla de su condición y que se escapaba por las noches del convento para darle al bebercio y el fornicio, y un amanecer, cuando regresaba, se topó con un ángel con escaso sentido del humor que lo dejó de tal guisa. Así lo dicen los piadosos, y dicen que allí sigue como ejemplo de la justicia de Dios.

PIEDRA DE LA HILANDERA

Otro lugar que conviene evitar está en Entrerriós, y aunque los estudiosos dicen que es un dolmen de los primitivos bien saben los sabios del lugar que lo trajo una xana sobre su cabeza, desde las montañas, sin dejar de hilar.

EL PUENTE DE MANTIBLE

El rey Alfonso II llegó al pueblo de Barcos de Alconétar, junto al Tajo, tras una campaña victoriosa en la que había vencido numerosas veces a los moros. Pero no había puente para cruzar el río en la zona, ni gentes en el pueblo que supieran construirlo. En estas estaba cuando ocho musulmanes que había hecho prisioneros se ofrecieron a construir un puente a cambio de su libertad. El rey asturiano les dijo que cuántos hombres necesitarían para ayudarles, y ellos le dijeron que lo harían solos. Alfonso, irónicamente, les dijo que si tan buenos eran, que lo hicieran en una semana. En una sola noche estuvo construido el puente. El rey cristiano sabía que ahí había tenido que actuar la magia, quizá un pacto con el diablo sin duda, y recelando les dijo a los ocho moros que pasa-

ran ellos primero, cosa que hicieron con gran alegría. Los ocho desaparecieron de la vista a mitad del puente, y todos dicen que el Diablo se llevó sus almas al Infierno. Con grandes cuidados, la tropa pasó, y el puente es bueno, y es sólido, y ahí sigue...

Pero...

Pero hay quien dice que de vez en cuando pasan en él cosas raras. No saben decir cuáles.

Parajes Mágicos

PICO DE LA LANZA

Dicen que cuando muere alguien del linaje de los Quirós, se desgaja una roca del Pico de la Lanza (que está en Olloniego) para precipitarse a la garganta del río. Dicen que las rocas de este paraje, al no tener lágrimas, caen en busca del agua. No me digan si es verdad o mentira, pero en esas tierras es hecho tenido por cierto.

MANANTIALES DE BORINES

Estas fuentes son muy visitadas por las muchachas de los concejos de Colunga, Villaviciosa, Cabranes y Piloña. Dicen que las que beban de esas aguas pronto encontrarán marido, con más seguridad si cabe que las que beban de la Flor del Agua (ver capítulo de Calendario de fiestas (bastante) paganas, pág. 42).

MANANTIALES DE PRIORIO

Se trata de fuentes de aguas bicarbonatadas, donde dice la tradición la mujer estéril que beba de ellas quedará embarazada al poco.

MANANTIAL DE COVADONGA

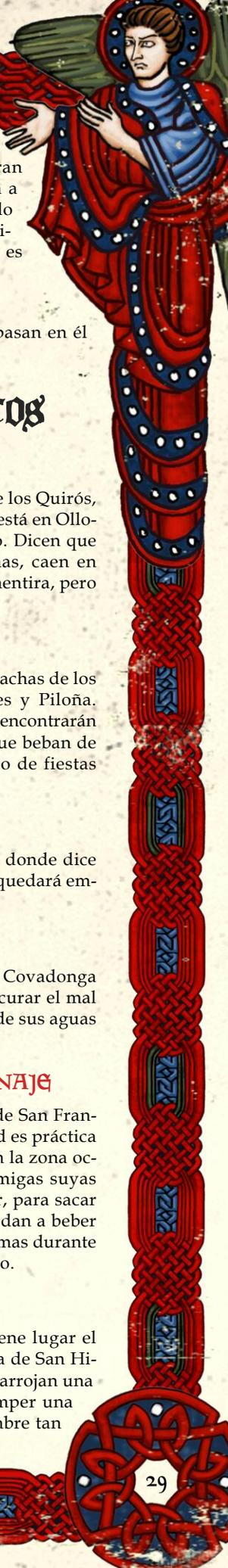
La fuente que nace a los pies de la cueva de Covadonga es, según la tradición, muy beneficiosa para curar el mal de amores. También dicen que la soltera que de sus aguas bebe con devoción, en un año se casa.

EL POLVO DEL ARA DE VILLANAJE

La costumbre se da sobre todo en la capilla de San Francisco de la Peña, en Villanaje, pero en realidad es práctica común en todo el concejo de Ibias (situado en la zona occidental de Asturias). Las embarazadas o amigas cuyas van y raspan con disimulo la piedra del altar, para sacar un poco de polvillo que mezclan con agua y dan a beber a la embarazada. Dicen que así no hay problemas durante el embarazo y el niño no nace antes de tiempo.

ROMERÍA DE SANTILAR

En enero, en la festividad de San Hilario, tiene lugar el Santilar. Consiste en ir de romería a la ermita de San Hilario (en Llanes). Allí las muchachas solteras arrojan una piedra al tejado de la ermita, y si logran romper una teja, se casan en menos de un año. Es costumbre tan





arraigada que muchas veces no queda una sola teja sana en la ermita al terminar la romería.

Pueblos Malditos

LOS PERXURAO

En la zona central de Asturias, más en concreto en el concejo de Llanera (que para los que no estén familiarizados con tales parajes linda con Oviedo) hubo en 1408 un suceso que conviene reseñar. Andaban en líos los vecinos del lugar con los comenderos del obispo de Oviedo, cosa que venía de antiguo, no se yo qué historias de impuestos y diezmos sobre las herencias. La cuestión fue que uno de los comenderos y sus soldados se llevaron a la fuerza un buey, alegando simplemente que era "por razón del nuncio", y la cosa así empezada desencadenó una insurrección generalizada en la que participaron tanto los nobles como los villanos de la zona. El obispo, al ver apaleados a sus servidores y no ver venir dinero ni de diezmos ni de nada, declaró excomulgados a todos los habitantes de la zona, a lo que éstos contestaron que bueno, que vale, que de acuerdo, persistiendo en su rebeldía durante cuatro años, hasta que murió el obispo con el que andaban enemistados y el nuevo, más diplomático, llegó a un acuerdo con las gentes de la zona, rebajándoles los impuestos abusivos que se negaban a pagar.

De todos modos, es esa zona desde siempre lugar de descreídos, y aunque hay iglesias y sacerdotes (que,

por cierto, en su momento se sumaron a la rebelión) dicen las malas lenguas que no es, ni ha sido nunca, patria de buenos cristianos. Que el viajero juzgue si ha de evitar o buscar esos parajes, que lo que le suceda será responsabilidad suya, que lo que se ha dicho, dicho ha quedado.

LOS VAQUEIROS

Mucho peores son los vaqueiros, que si los de Llanera tenían una razón para enfadarse con el clero, éstos sólo tienen la de su congénita impiedad. Dicen sus vecinos (que son los que sin duda deben conocerlos mejor) que no son asturianos, sino raza aparte, y como tales no los dejan casarse si no es entre ellos, y aún lo de casarse es decir mucho, que ya he dicho que son famosos por su falta de respeto hacia la religión y las buenas costumbres. Por ello no les dejan sentarse en un sitio preferente en la iglesia (cuando van) ni beber en las mismas jarras en las que beben los parroquianos normales en los chigres (tabernas), y cuando piden ser enterrados en sitio cristiano (que es pocas veces) sus tumbas están en lugar aparte, lejos de los buenos cristianos.

Pues dicen de los vaqueiros que están malditos, que descienden de moros o de cosas peores, que tratan a sus vacas como a mujeres y a sus mujeres como vacas, y mil cosas más, no siendo la menor que tienen enfermedades congénitas, castigo de Dios sin duda alguna, como son la lepra, la peste, la tisis o la rabia. Además, las mujeres de los vaqueiros que tienen el vientre seco y son incapaces de dar a luz transmiten el mal de ojo de manera natural, a veces inconscientemente, pero la mayor de las veces a

malicia y a posta. Así que todo buen cristiano (y los asturianos todos lo son) rehuirán su trato lo más posible.

Nota ampliatoria sobre los vaqueiros: En 1971 se efectuó un censo que contabilizó en más de 15000 a los vaqueiros de alzada, como ellos mismos se llaman. Evidentemente, su número ha disminuido notablemente desde entonces, pero aún quedan muchos en las montañas. La principal particularidad de los vaqueiros (y lo que ha creado tanta desconfianza entre sus vecinos) es que, aunque cultivan pequeños huertos, viven sobre todo de su ganado. Por ello, los vaqueiros tienen dos viviendas: la de verano y la de invierno.

Los vaqueiros viven en brañas, pequeñas aldeas formadas por unas diez casas que, en la Edad Media, eran unas simples chozas que las familias compartían con los animales (principalmente vacas, aunque siempre había algún cerdo y varias gallinas). La braña de invierno se encuentra en las tierras bajas, a unos 500 m sobre el nivel del mar. La braña de verano, más conocida como la "braña de alzada", se encuentra, en cambio, a más de 1000 metros de altitud. Los vaqueiros van de una vivienda a otra para que su ganado tenga siempre buenos pastos, aunque siempre hay gente de la braña que se queda para vigilar una u otra. En la braña de invierno hay un pequeño huerto, cultivado siempre por las mujeres. En la braña de alzada, hay mil y un enseres, para mejor soportar los fríos. Los vecinos de las brañas están muy unidos, siempre dispuestos a unirse y ayudarse. Y eso, en la edad media, significa que si un grupo de bandidos se asoma por ahí puede acabar siendo pasto de los lobos. O de las gentes, que todo es carne cuando el hambre aprieta.

La acusación de los vecinos de que los vaqueiros tratan a sus mujeres como vacas y a sus vacas como mujeres no carece de fundamento, aunque por supuesto es exagerada: los vaqueiros tienen un tipo especial de vaca, la llamada "vaca roxa" (vaca roja) de la que dicen que es más lista que las vacas normales, las de los asturianos. Le dan un nombre a cada una de ellas, y malo es el vaqueiro que no sabe reconocer a las suyas a simple vista. Además, por lo familiar en el trato, ellas acuden a la llamada como si de perrillos se tratara. Pero por muy queridas que sean, ni una vaca ni una mujer son bien vistas si no paren. Una vaca que no de terneros acaba siendo sacrificada o vendida en la feria, mientras que si ha dado abundante camada se la mantiene con vida aunque ya no sea útil, hasta que muere de muerte natural. Por lo que respecta a la mujer, alcanza su estatus dentro del grupo una vez ha parido. Por algo los vaqueiros gustan de llamarse a sí mismos "raza de xente y vacas". Por el contrario, una mujer estéril es considerada ave de mal agüero, rechazada por los suyos porque trae mala suerte, y dicen que

es capaz de provocar el mal de ojo sólo con posar en uno su mirada envidiosa. Especialmente los niños son propensos a los "ojos malos" de las del vientre seco, que pueden llegar a morir si la estéril los mira o los alaba demasiado. De una vaca o mujer estéril se dice que está "escarrangada" que quiere decir (más o menos) inútil o inservible.

Las brañas de alzada se encuentran en lugares difícilmente accesibles, por lo que los vaqueiros tienen poca costumbre de ir a misa o de respetar las fiestas de guardar, de ahí su fama de descreídos. Sólo tienen fe en dos santos: San Antonio, que para ellos es una especie de gigante vestido de pastor con un perro al lado, que protege el ganado y encuentra a las vacas que se extraían, y "la Santina" una divinidad femenina que se encuentra en la cumbre del monte Acebo, a unas dos horas de Cangas de Narcea (o a unos diez kilómetros si se va por plena sierra). La fiesta de San Antonio la celebran el 13 de junio, y ese día bajan de sus brañas para acudir a misa con sus mejores galas. Por lo que respecta a la Santina, la Iglesia decidió tomar cartas en el asunto, levantando primero una sencilla ermita y, más tarde, en el siglo XVI, dando mucha publicidad a un milagro: una tal María de Noceda, que era paralítica, recuperó la capacidad de andar tras oír misa en dicha ermita. Con el nombre de María de los Santos pasó el resto de su vida (o eso dicen) dándole publicidad al hecho. Los vaqueiros, para variar, tienen su propia versión de la santidad del lugar: cuentan que hace mucho tiempo un vaqueiro, buscando una vaca que se le había perdido en la niebla, encontró que en el monte del Acebo había mucha gente reunida, todos con cirios en las manos, y le dieron uno de ellos para que orase junto a ellos. Ese cirio demostró tener grandes propiedades curativas, sobre todo en mujeres (y vacas) de parto y en moribundos, que unas gotas de esa cera los hacían sanar milagrosamente.

Sea como fuere, hoy la "Santina del Acebo" es muy venerada por los vaqueiros. Se dice que cuando iban a levantar la iglesia a finales del siglo XVI decidieron hacerlo en el valle, de más fácil acceso, y amontonaron los materiales allí. Y que la Santina los subió arriba una noche, en la montaña, pues quería estar con los suyos, con los vaqueiros. Y así fue como se tuvo que construir allí arriba el santuario.

Pero la santina no está sola. Tiene dos hermanas, según dicen los vaqueiros más ancianos, que viven en los montes Colobreiro y Belén. Son hermanas de padre y madre, insisten los vaqueiros, pese a que la Iglesia diga que la iglesia del Acebo está consagrada a la Virgen y a nadie más. Y los vaqueiros, hombres de pocas palabras y muchos hechos, nada dicen, dejan hablar a los curas y sonríen para sí.

Fechizos y Supersticiones



Donde las leyendas asturianas y la magia se ocultan y confunden en supercherías y engaños para los profanos.

*Amor es fuego,
quien no se atreva a saltar por las llamas
que no me quiera.
(Popular)*

La Magia Asturiana

BRUJAS

SEGÚN la tradición astur, la bruja ha de ser mujer vieja y fea, nunca joven y hermosa: debe tener la nariz corva, pelos saledizos en la barbilla, boca desdentada salvo algún que otro colmillo renegrido, aliento pestífero, ojos legañosos pero penetrantes, aspecto desgarrado, andar trabajoso, pelo greñudo y enredado como si fuera un estropajo viejo y uñas largas y anchas como garras. Ni que decir tiene que no viven en poblado, sino lejos de las gentes de bien, aunque cierto es que no les falta compañía. Y no me refiero sólo a los demonios y criaturas malvadas que acuden a su llamada, sino a los humanos que vienen humildemente a pedir de sus conocimientos para vengarse de sus enemigos o hacer que les amen quienes no les hacen caso. Aparte de los hechizos habituales que una bruja pueda tener, las asturianas tienen varios poderes especiales.

PODERES DE LAS BRUJAS ASTURIANAS

Nubes de Sapos

Se dice que hay brujas con el poder de crear nubes que sueltan lluvia muy mala para las cosechas. Son nubes especiales, grandes y negras, y se las suele llamar "nubes de sapos", pues a veces caen sapos junto con el agua. Y no es de extrañar, si uno lo piensa bien, pues esas brujas de las que hablamos dicen que han tenido ayuntamiento con los nuberus, y de tal unión les nacen esos sapos, que son hijos suyos.

Otros dicen, más prudentes, que los sapos nacen de los goterones grandes de las tormentas de verano, que al caer sobre la tierra reseca la fertilizan provocando sapos. Pero no descartan tampoco que sean las brujas las culpables de esas lluvias torrenciales.

Anudamiento de Cordones

Un hechizo muy común entre las brujas de Asturias es volver impotentes a los hombres o estériles a las mujeres atando unos cordones previamente preparados. La cosa no es tan sencilla, y no la puede hacer cualquiera, pues pese a ser hechizo de goecia la bruja ha de hacerlo dentro de la iglesia, con lo que ha de vencer el poder sagrado que hay en el recinto. Y además, puede descubrirse con ello, que si el cura, acabada la misa, no cierra el misal, la bruja ahí se queda, sin poderse marchar hasta que el santo libro no sea cerrado.

Provocar Tormentas

Una bruja puede convocar la tormenta si hace un hoyo en la tierra y orina en él. Removiendo luego el orín con un palo empezarán a salir vapores que subirán hasta el cielo formando nubes cargadas de lluvia mala y granizo.

Convertirse en Coruxa

Muchas brujas asturianas tienen el poder de convertirse en lechuzas, como más adelante, en el apartado de las Supersticiones relacionadas con los animales (pág. 35), se explicará.

CURIOSAS

Reciben este nombre las curanderas y parteras de la zona. A diferencia de una partera normal, que acude solamente cuando hay que dar a luz, la curiosa visita regularmente a la embarazada, aplicando una mezcla de remedios mágicos, religiosos y científicos. Por ejemplo es costumbre hacer palpaciones en el vientre, para ir viendo si el bebé se va colocando como corresponde, y en ocasiones hacerle sangrías en los tobillos, con lo que además de sacar la mala sangre obliga a la embarazada a guardar reposo, y no caer en la tentación de echar una mano en las faenas del campo, con lo que se malograría el bebé. La curiosa también da consejos sobre cómo evitar el aborto y preparar a la embarazada para el parto. Para evitar que el cordón umbilical se enrolle alrededor del cuello del niño provocándole la muerte al nacer, hay que evitar que haya nudos en la casa: el cabello de la mujer debe estar suelto, no atado por ningún moño. El marido no ha de anudarse el cinto. No hay que devanar madejas ante la embarazada, y no hablar del embarazo ni felicitarse del mismo, no sea que dañen o xanas, celosos de la felicidad, vengan a fastidiarlo. Cuando se acerca el momento del parto, la curiosa se va a vivir a casa de la parturienta. Purifica la casa con ritos mágicos, y cuando el momento del nacimiento es inminente, expulsa a todos los hombres de la casa, aunque deja estar a las mujeres, amigas y familiares de la parturienta.

Supersticiones tras el Parto:

Durante el mismo se coloca junto a la cabecera de la cama una rosa de Jericó sumergida en agua, que al abrirse, hace que se abra con más facilidad el útero, evitando dolores a la parturienta.

La recién parida no puede llevar camisa limpia, sino una que halla sido sudada por otra mujer, normalmente una pariente o amiga. Tampoco se le cambiaban las sábanas en las que hubiera parido.

Tras el parto hay un periodo de purificación en el que la curiosa cuida de la recién parida, preparándole bebedizos con pócimas de hierbas para subirle la leche y cuidando que no coja fiebres ni infecciones. Durante ese tiempo la recién parida no puede salir de la casa. Finalizado el periodo de purificación, la mujer ha de escuchar misa y ofrecer un cirio a la Madre de Dios.

CURIOSOS

Aunque las curiosas pueden ejercer también de curanderas, suelen dejar esa función a los hombres, que en Asturias reciben el nombre de curiosos, u "hombres curiosos". A diferencia de en otras regiones, el que cura tiene un poder de sanar que le viene por una gracia y virtud concedida especialmente por Dios. Y por eso mismo ha de llevar una vida irreprochable, pues si gusta del pecado es que no es un curioso, sino un brujo. Y eso, señores, ya es harina de otro costal. Que lo que no da Dios lo da el Diablo es cierto, pero lo uno es uno y lo otro, otro. En esto se parecen a los ensalmadores, de los que pronto se hablará.

Por lo demás, los curiosos ejercen el oficio de curandero ni mejor ni peor que en otros lugares: recomponen huesos rotos o recolocan los dislocados, alivian dolores con friegas y pociones, practican sangrías cuando la sangre está demasiado espesa, arrancan los dientes malos, dan lavativas y purgas. Y lo mismo a hombres que a animales, que a todos creó Dios, aunque lo hiciera en diferentes días.

Lo que se sale de sus funciones o de su conocimiento, se achaca a causas sobrenaturales: los niños canijos, la impotencia, la melancolía, la muerte repentina o la enfermedad incomprensible son atribuidas a algún hechizo lanzado por una bruja que los quiere mal, por una gueyada (mal de ojo) o debido a alguna criatura sobrenatural. Los buenos curiosos suelen, en ese caso, hacer un poco de psicólogos, y a veces hablando y escuchando sanan al enfermo.

ENSALMADOR

El verdadero especialista en curar males sobrenaturales es el ensalmador. Ante una enfermedad inexplicable, achacada a la magia o al Maligno, o bien cuando todos los recursos del curioso han fallado, se recurre al ensalmador. Como su nombre indica, se dedica a curar recitando oraciones (salmos) delante del enfermo, a veces con mucho teatro y aspaviento, para expulsar las fuerzas diabólicas que le han introducido el mal en el cuerpo. Al igual que los curiosos, tratan por igual a hombres que a bestias, y a menudo están más solicitados para las segundas que para los primeros.

Si una vida decorosa ha de mostrar el anterior, el curioso, mayor ha de tenerla el ensalmador, si no quiere verse sin clientela o, lo que es peor, echado a pedradas del pueblo acusado de brujo o charlatán.

ENSALMOS CURATIVOS

Para Curar la Erisipela:

La enfermedad (una inflamación rojiza de la piel provocada por una infección microbiana, que escuece mucho y que al rasarse puede provocar llagas) recibe en Asturias los nombres de cípela, ecípela y disípela.

El ensalmador mezcla en un plato de madera de fresno agua con nueve ramitas de ortiga, nueve de sebo y nueve granos de sal. Moja en él un anillo de plata y lo pasa por la cara del enfermo, recitando lo siguiente:

*Lázaro en el monte está;
veces daba que sonaban.
— ¿Tú qué tienes, Lázaro,
que tantas veces dabas?
— Toy metido entre culebras,
culebrín,
sapo y sapageira
y percebrín.
— Veite, Lázaro a tu casa
coye un plato de freisnal,
un anillo de casar,
tres picos de ortigal,
tres picos de balseiral*

*y salitre de salar,
y agua de fonte pernal.
Volarás aquella agua por as tuas llagas
y serán sanas y salvas.*

Para Curar el Mal de Monte

Así se llama en Asturias la mastitis, es decir, la inflamación de la mama en las mujeres. Para curarla se traza la señal de la cruz sobre la parte afectada con el colmillo de un lobo arrancado cuando la bestia aún estaba viva. El colmillo ha de llevarlo luego colgado la enferma del cuello hasta que sane definitivamente. El ensalmo dice así:

*Merecía che fago se Santo Antón
de culebrón, ramo de Señera, ¿de cuántas xuntas son?
Rosa María por el mundo marchou,
con Jesucristo encontrou
— ¿Qué calzas, Mermejo?
¿Qué vistes, Mermejo?
¿Qué comes, Mermejo?
— Como carne y chupo sangre y acabalgo criaturas.
— Pues según eso, voy a buscar lumbre al cielo,
para quemarte.
— No, Señor, no; hágame usted una cruz
con las dedos de la mano derecha;
Jesús de aquí, Jesús de allí;
veite de aquí, mal, veite de allí.
Él sería y se derretería
como el sal en agua fría;
veite a orillas del mar
que allí hay carne para chupar
y oses que quebrantar.*

Para Quitar las Nubes de los Ojos (Cataratas)

El ensalmador deja caer delante del ojo enfermo un grano de trigo, otro de mijo y una pizca de sal, mientras recita:

*San Agustín a la orilla del mar pasó
y a la Virgen encontró
— San Agustín, ¿Por qué no dices misa?
— Porque tengo una nube en el ojo y no veo.
— Pues con este grano de trigo,
este grano de mijo,
este granito de sal
y la ayuda de Dios y la Virgen
la nube del ojo se te ha de quitar.*

SALUDADORES

Cerrando el círculo, que no es mala cosa acabar donde se empieza, terminaremos hablando de los saludadores, que aunque dicen tener poderes de origen divino, muchos no son más que charlatanes o lo que es peor, brujos. Son hombres que dicen sanar mediante las propiedades curativas que tiene su saliva, con la que alivian tanto a hombres como a bestias haciéndoles tragar pedacitos de pan que previamente el saludador había masticado, impregnándolos así de su fluido curativo. Otras veces se limitan a escupir a la cara del enfermo.

Para ser tal, un saludador ha de haber nacido en la noche de Navidad o la del Viernes Santo. También era saludador el hombre (nunca mujer) séptimo hijo de un matrimonio que sólo hubiera tenido varones, o el que hubiera nacido junto a un hermano gemelo pero hubiera salido del vientre materno primero. Sea como fuere, a todo saludador se le reconoce por la marca en forma de cruz que tiene bajo la lengua.

Algunos saludadores especialmente poderosos, además del poder de curar todo tipo de enfermedades, son capaces de contener los incendios, apartar las tempestades, ahuyentar las plagas y hasta transformar las personas, los animales y las cosas. Aquellos con poder sobre el fuego pueden agarrar barras de hierro al rojo vivo sin quemarse, o caminar sobre brasas encendidas como si tal cosa. Y como esto, señores, huele un poquillo a azufre, los hay (y no son pocos) que dicen que los saludadores, si tienen los poderes que dicen tener, no los han recibido de Dios, sino del Diablo.

Supersticiones Relacionadas con los Animales

PROPIEDADES CURATIVAS

Ya se ha visto que el colmillo de un lobo arrancado en vivo protege y cura la mastitis. La pezuña del ciervo, por su parte, aplicada a la cabeza, cura el dolor de la misma. La piel del oso, por otro lado, cura del reuma cubriendo la parte dolorida. El reuma también puede aliviarse si se machaca viva una culebra: el unto resultante se aplica en las zonas afectadas. También sirve la culebra para el dolor de muelas, que se alivia si se ata una "camisa" (piel) de serpiente en la cabeza. La culebra también cura la sarna: para ello hay que cocer la espina de la bicha en agua, y beberla luego, aún caliente. Otro caldo, el de erizo, cura muchas de las enfermedades de los niños. Ni que decir tiene que el erizo ha de hervirse vivo.

Para curar la ictericia hay que comerse nueve piojos vivos durante nueve días seguidos, y si esto les parece repugnante peor son los llamados "parches de merucos", que no son otra cosa que lombrices vivas, que bien machacadas (siempre en vivo) se colocan sobre la garganta, como cataplasma, para curar las anginas. La misma pasta, sobre el vientre, protege contra los gusanos que crecen en las tripas.

EL LAGARTO

Es creencia común que es amigo del hombre y enemigo de la mujer. Tampoco aprecia a la culebra, y cuando dos se encuentran (lagarto y culebra) luchan a muerte. Por el contrario, otros dicen que el lagarto es amigo de las brujas, y que les hace de espía, escuchando lo que dicen los demás para luego ir a contárselo. Todos coinciden en afirmar que es bicho de gran astucia e inteligencia, y que sabe más que muchas personas.

LA LECHUZA

En Asturias se la conoce como curuxu, curuxa y otros nombres parecidos. Es ave de mal agüero, y alguno hay que, de cazarla, la clava en la puerta de su casa, para que los malos espíritus sepan cómo se las gasta. Al igual que los lagartos (y con más frecuencia que éstos) les hacen de correveidiles a las brujas, y muchas brujas asturianas gustan de transformarse en curuxa para ir de un sitio a otro, en especial para entrar en las iglesias y robar las hostias consagradas con las que luego harán sus ritos satánicos.

EL LOBO

Es creencia tenida por cierta que si un hombre es sorprendido por un lobo puede perder la voz o encanecerse el pelo. Pero el lobo siempre huye de aquellos que porten algún tipo de luz. También se dice que un lobo nunca se comerá el brazo hábil de un hombre, pues en él está el poder de matarlo, y eso haría si lo devorara.

Oración Para Proteger el Ganado de las Bestias Salvajes

*Christo y Adán
por el mundo van:
dixo Christo a Adán,
ata el lobo
y suelta el can.
Dixo Adán a Christo,
atadle vos, Señor,
que podéis más.
Así como esto es verdad,
ni lobo ni leba,
ni zorro ni zorra
ni otro animal
en vuestro ganado
os haga mal.*

Creencias Relacionadas con Árboles y Plantas

ABEDUL

Este árbol, plantado cerca de una casa, protege a sus habitantes de las criaturas maléficas que habitan en los bosques.

AÇEBO

Tener un puñado de sus hojas a mano siempre trae buena suerte. Los curiosos (curanderos) usan sus frutos para provocar el vómito.

APIO

Tiene poderes curativos: una infusión de sus hojas hace bajar la fiebre, y esas mismas hojas, mezcladas con leche, son una cataplasma eficaz para limpiar llagas.

AVELLANO

En Pola de Allande se cree que este árbol protege de maleficios, y por ello se planta en las lindes de las fincas, como eficaz escudo protector. Es creencia extendida en todo Asturias que la culebra que sea golpeada con una vara de avellano no sobrevivirá, aunque escape, muriendo al poco.

BORRAJA

Es creencia muy extendida que la mujer que pise (sin querer) esta planta a buen seguro quedará embarazada

FRESNO

Ahuyenta el rayo, las tormentas y las culebras, por lo que es un buen lugar bajo el que encontrar cobijo

HIGUERA

También protege contra los rayos, pero no se tiene a este árbol en mucho aprecio, pues se dice que suelta unos vapores que matan a animales y plantas a su alrededor. La Iglesia corrobora esta superstición diciendo que es árbol maldito, pues de una higuera se ahorcó Judas. Ni que decir tiene que es árbol muy apreciado entre las brujas, que lo que a los buenos mata, a los malos protege.

LAUREL

Es planta a la que se le atribuyen poderes protectores, pues ahuyenta los fantasmas y malos espíritus y previene contra el rayo. Con laurel se adornan los umbrales de las casas, la cabecera de la cama, la puerta del establo y hasta se colocan manojos en los campos cultivados. La Iglesia, que cuando no puede con una costumbre pagana la añade a sus rituales, gusta de bendecirlos, y algunos dicen que el laurel así sacramentado tiene mayor poder.

NOGAL

Al igual que la higuera, es árbol maléfico, cuya sombra es muy perjudicial, pudiendo llegar a matar si uno está demasiado tiempo bajo ella. Por ello el aceite de nuez forma parte del unguento que usan las brujas asturianas para volar.

RUDA

Tiene el poder de ahuyentar a las brujas de Asturias, por ello se pone en las cunas de los niños (lo que no deja de ser curioso, pues en otros lugares son las brujas las que la recogen para hacer pócimas abortivas). También es el principal ingrediente de un hechizo que consiste en echar al agua un ramito de esta planta, para mantener el amor de una persona.

TILO

Es costumbre en Asturias plantar uno de estos árboles el día de la boda, y dicen que la pareja que así lo haga vivirá

en paz y armonía toda su vida, pues es custodio del amor y la fidelidad. Claro está, por otro lado, que no se puede custodiar lo que no hay, y si la pareja se casó sin amor o por interés, ni mil tilos podrán salvar el matrimonio.

VERBENA

Se dice de esta planta que, si se recoge en la mañana de San Juan, le servirá como eficaz protector todo el año. Ya lo dice el cantar:

*El que coge la verbena
la mañana de San Juan
no le picará la culebra
ni bicho que le haga mal*

Minerales con Propiedades Mágicas

PIEDRA DEL ÁGUILA

Se encuentra en los nidos de las águilas, de ahí su nombre. Es un poderoso amuleto, que apresura los partos y además, tiene la virtud de descubrir a los ladrones. Es lisa, pequeña y de color negro, y emite un ligero calor (que aumenta hasta casi la quemazón según lo cerca que esté de un ladrón). Sin embargo, sus poderes mágicos sólo sirven a aquel que la coge del nido con sus propias manos.

PIEDRA DE LA CABEZA

Es una piedra pequeña, horadada en el centro y de color amarillento. Puesta como talismán alrededor del cuello protege contra la fiebre, el dolor de la cabeza y la resaca tras las borracheras.

PIEDRA DE LA CULEBRA

Es porosa y azul, formada, según la tradición, por la baba de siete culebras diferentes. Tiene el poder de curar las mordeduras venenosas de las serpientes, pues absorbe su ponzoña. La piedra ha de sumergirse entonces en vino para que se disuelva el veneno de la bicha y la piedra vuelva a ser efectiva.

PIEDRA DE LA LECHE

Es redonda, del tamaño de una cereza, blanca y pulida. Los vaqueiros la llaman lleitarina, y la usan tanto para sus mujeres como para sus vacas. Se lleva como amuleto alrededor del cuello, y proporciona abundante y buena leche tanto a las madres, como al ganado.

PIEDRA DEL RAYO

Lasca de pedernal puntiaguda y cortada en muchas caras. Según la tradición de los ancianos astures cae con el rayo, y se incrusta en la tierra siete veces la altura de un hombre. Con los años va subiendo, hasta que llega por sí sola hasta la superficie.

Protege de las tempestades, pues los rayos reconocen a los suyos y no tocan a quien la porte, ni la casa en la que se encuentre. También calma los dolores del reuma y, si se coloca en el establo, provoca que las vacas paran hembras en lugar de terneros.

PIEDRA DE SAN PEDRO

Es una piedra blanca con la Santa Cruz en ella, que protege contra los malos espíritus y las argucias del Maligno⁴.

PIEDRA DE LA SANGRE

Llamada también “estancasangre” es un trozo de jaspe pulido que, colgado del cuello de personas y animales, previene contra todo tipo de hemorragias, cortándolas de inmediato.

Supersticiones Varias

DA MALA SUERTE

Escupir al fuego, o echar en él cáscaras de huevo o plumas. Tampoco es buena cosa matar abejas o golondrinas, pues eso traerá desgracias sobre la familia y el ganado de quien tal cosa haga.

PARA PROTEGERSE DEL MAL DE OJO

El mejor amuleto es la cigua, en otros lugares conocido como jiga o higa. Puede ser de coral o de azabache, tiene forma de puño cerrado y se lleva colgado del cuello.

SE SABE QUE VA A LLOVER CUANDO

- ✦ El cuervo grazna o se baña.
- ✦ La gallina se revuelve por tierra.
- ✦ La golondrina vuela a ras de tierra.
- ✦ El burro corre inquieto de un lado para otro.
- ✦ El gato maúlla sin parar.
- ✦ Las ovejas se apelmazan bajo los árboles.
- ✦ Los sapos saltan de las charcas y los encuentras en seco.
- ✦ El lagarto se pone panza arriba.
- ✦ Las abejas vuelan furiosas entorno a la colmena.

SE SABE QUE HARÁ BUEN TIEMPO CUANDO

- ✦ Canta el cuco por la mañana, de amanecida.
- ✦ La gaviota se posa sobre el mar.
- ✦ Las cabras suben a los cerros.
- ✦ Los cerdos se revuelcan en el barro.
- ✦ Las abejas hacen nuevos panales en las zarzas.

PARA HACER QUE LUEVA

Es costumbre antigua, en épocas de sequía, que las doncellas y los mozos solteros vayan en procesión a ciertas peñas, altas

⁴ *Addenda*: Esta piedra existe realmente. Su nombre científico es “macla chiastolita” y es un mineral cristalino que presenta unas vetas de carbono en sentido diagonal y de su eje mayor que hacen que, en efecto, en la superficie de la sección transversal del mineral se vea siempre una cruz oscura.

y escarpadas, en cuyas cimas se encuentra una especie de tosco altar en forma de pirámide “de unos doce codos de alto” si hemos de creer a los cronistas. Dos de los muchachos (los más fuertes y animosos) ayudaban a subir hasta la cima a una de las doncellas, engalanada con sus mejores mudas y con una guirnalda de flores en la cabeza. La colocan encima de la pirámide, y con una azada o similar golpean la piedra, gritando: ¡Aquí, cuando Dios quería, agua había! El ritual finaliza cuando la doncella es bajada y deja la guirnalda de flores sobre la pirámide. Dicen los que saben que casi siempre surte efecto, por lo que sin duda es cosa de magia, pero que era mucho más efectivo antes, en tiempos más antiguos, cuando lo que se hacía era degollar a la moza y empapar la roca con su sangre.

PARA AHUYENTAR LA TEMPESTAD

Como en muchos otros lugares, es bien sabido en Asturias que el tañido de las campanas de la iglesia alejan la tempestad, si no la disuelven, pues el Nuberu no soporta tal sonido. Suele encargarse de ello el sacristán o un ensalmador, ya contratado por el concejo para tal fin. Y si no hay ni uno ni otro, y la única campanucha que hay en la zona es la de una humilde ermita, los vecinos del lugar se van pasando unos a otros un palo, y cuando amenaza lluvia el que lo tiene ha de dejar lo que esté haciendo y correr a hacer tocar la campana. Tras eso, puede pasársela al siguiente vecino.

Hay campanas famosas, con tal poder que no solamente alejan la tempestad sino que son capaces de “cortar la nube”, es decir, disolverla. Entre las que tienen tal propiedad están las de Celón y Bustantigo, en Allande; Cué, en Llanes; San Mamés, en San Martín del Rey Aurelio; Libardón, en Colunga; San Facundo, en Tineo; Tiraña, en Laviana, y el Carballo, en Langreo.

Sea como fuere, aumenta la eficacia de la campana recitar mientras tanto este ensalmo:

*Tente, nube,
detente tí,
que Dios puede
más que tí;
detente nube,
tente nublado,
que Dios puede
más que el Diablo.*

PARA PROTEGER LA CASA DEL RAYO HAY QUE:

- ✦ Encender una vela bendecida el día de la Candelaria.
- ✦ Trazar con cera cruces en puertas y ventanas.
- ✦ Volcar el carro, con las ruedas arriba.
- ✦ Sacar la pala del horno y colocarla fuera de la casa.
- ✦ Encender en la chimenea un fuego hecho con leña de árbol herido por un rayo.

Calendariu de Fiestes [Bastante] Paganas



Donde se explican los orígenes y sentidos de las distintas fiestas del calendario y los nacimientos de los nuevos festejos a celebrar.

*Diz q' anda de nueite por todo el llugar,
comendo los nenes que gordos tán.
Dicho referido al Papón*

Empezando el Año

NOCHEBUENA



OMO todo buen cristiano sabe, esta noche es la última del año, pues el siguiente empieza con la Natividad del Señor, que no podría ser de otro modo⁵. Es cosa tenida por muy cierta en Asturias que en esta noche santa el Cielo quiere que los espíritus del mal no hagan de las suyas, y por ello, dicen los más avisados, el Arcángel San Gabriel es encargado en persona de velar por la paz y seguridad de las buenas gentes. No podría ser de otro modo, ya que en una noche como esa vino Jesús a la tierra a luchar contra el Maligno. La cena tradicional de esta noche, tanto para humildes como poderosos, debe empezar con una sopa de almendras.

OFRENDAS

Es costumbre en este día, en determinadas comarcas, dar lo que se llama "el tributo al cura", que consiste en que cada cabeza de familia (y entendemos por familia los que viven en una misma casa) van al atardecer a ver al sacerdote de la zona y le entregan comestibles: huevos, cebollas, manteca, etc., según los posibles de cada uno. Los ancianos hacen el llamado "tributo de leña", que consiste en llevarle cuando oscurece haces de madera seca, para que no pase frío por la noche, y los niños de las zonas costeras, la mañana de Navidad, le hacen la "ofrenda de pexes", normalmente peces pequeños o demasiado espinosos que piden a los pescadores de madrugada, cuando vuelven de faenar. Hay quien dice que estas ofrendas son mucho más antiguas que la llegada del cristianismo a nuestra tierra, pero ya se sabe que el mundo está lleno de gente que habla demasiado.

ZAMARRÓN

Otros dicen que las ofrendas al cura son para que haga la vista gorda y no proteste con el Zamarrón, que eso sí que es una fiesta pagana y que se quiten las tonterías que hacen los vascones allá en su tierra.

Se trata de una especie de desfile en el que los participantes, disfrazados de modo grotesco, recorren las calles y caminos, y hasta entran en casas y caseríos pidiendo limosna a las gentes. Ni que decir tiene que los que componen el Zamarrón son jóvenes, y que luego se correrán con lo recaudado una juerga monumental. Pocas veces se les entregan monedas, sino comida y, más a menudo, bebida.

Dirige el Zamarrón uno al que llaman "el capitán", vestido al modo de los caballeros o los soldados, a veces hasta montado, escasas veces en un caballo, las más en un pollino, en un buey o incluso en una vaca. Agita una espada de madera, lleva un casco igual de falso y va guiando a su improvisado ejército.

Le preceden los guirrios, normalmente dos. Van cubiertos de pieles de oveja blanca, con la cara pintada de rojo y llevan cencerros atados a la cintura. Llevan unas pértigas de madera de avellano

⁵ *Addenda:* Lo de separar Navidad de Año Nuevo fue una excusa de tiempos más modernos para evitar esas fiestecillas medievales que duraban una semana o más.

con las que van saltando, en ocasiones haciendo auténticos ejercicios acrobáticos, pues cambian la dirección del cuerpo en pleno salto dando un par de vueltas sobre sí mismos. Tras el capitán, a manera de guardia de honor, van los vexigueros, normalmente cuatro u ocho, también vestidos de manera estrafalaria, un poco a su aire, armados con látigos de ganadero y vejigas de animal, que hinchan para luego dejar soltar poco a poco el aire produciendo un silbido estridente. Por fin llegan los zamarrones propiamente dichos, que suelen llevar no menos de cuatro cencerros colgando de la cintura y van vestidos con ropas viejas y raídas. En muchas zonas acompañan a tan variada farándula dos personajes: una cenicera y una barredora. En ambos casos son hombres disfrazados de mujer vieja: el primero lanza puñados de ceniza a las chicas guapas con las que se cruza la compañía, mostrando especial atención a las que alguno de sus compañeros le ha dicho que es su amada (o que pretende que lo sea). La segunda se mete en las casas para barrer la suciedad, (o hacer ver que lo hace) y hay quien ve en ese acto un gesto pagano, de limpiar los rencores y malos humores del año viejo para dejar paso al nuevo.

Sea como fuere, se trata de una fiesta tumultuosa y en extremo ruidosa, que suele acabar como el rosario de la aurora, pues, como en otras fiestas, se bebe más que se come.

Antroxu

MUCHOS NOMBRES PARA UNA MISMA FIESTA

Con este nombre se conoce comúnmente al carnaval en las tierras de Asturias. No se me extrañen del nombre, que al fin y al cabo en la vecina Galicia llaman "Antroito" a la misma fiesta. De todos modos, si les disgusta la palabreja, pueden llamar a esta celebración Antroxu o Antroido, que por tales nombres también se conoce. Y para que no se me extrañen más, piensen que a las máscaras, en esta tierra, se les llama antroxos, y antroxar viene a querer decir divertirse pero mucho, mucho, mucho...

DÍAS DE FESTEJO, GULA Y PECADO

Aunque la Iglesia se opone, era tradición en tiempos pasados (y sigue siéndolo en muchos pueblos y aldeas) que el tiempo del Antroxu se iniciase acabadas las fiestas de la Natividad del Señor y dure hasta la Cuaresma. En otras zonas más civilizadas, donde la religión se ha impuesto, la fiesta (si es que se puede llamar así a semejante desenfreno) dura unos diez días, dos semanas como mucho. Sea como fuere, ni aunque durase un solo día no dejaría de ser motivo de preocupación: es tiempo de grandes comilonas, y al devorar hasta el hartazgo y mucho más se le une el no menos beber, que no se sabe qué es peor, si lo uno, o lo otro, que ya se sabe que no hay dos sin tres, y al comer y al beber en exceso les suele acompañar el fornicio. Eso sí, la mayoría de los banquetes incluyen cerdo, lo que señala el carácter cristiano, en el fondo, de tales desenfrenos, que estamos entre creyentes y no ante juicios o moros, que desprecian tal yantar. Y si la carne del puerco es la reina de la comida, el frisuelo es el rey, aunque como tal aparece al final, en los postres. Se trata de un dulce que en estas tierras y estas fechas se consume, una especie de torta de harina de centeno, huevos batidos y leche, frita en manteca de cerdo y bien recubierta de miel.

DISFRACES

El más humilde es, simplemente, tiznarse la cara de hollín. Los novios suelen ennegrecerse el rostro el uno al otro, y si antes no lo han dicho, es un buen símbolo para parientes y amigos de que se gustan, que ninguna moza se dejaría tiznar así como así la cara por un joven si la cosa no fuera bastante en serio. Y hollín no falta, que de eso se encarga el probón, individuo que, cargado con un saco lleno de cenizas al hombro, cubierto el rostro con una capucha de tela roja o negra, y con cencerros colgando del cuello y la cintura recorre las calles con un grupo de zarrapastos (de zarrapastrosos, pues van vestidos con harapos) tiznándole la cara, de grado o a la fuerza, a todo aquél que la lleve limpia, que es ofensa en estas fechas y algún forastero ignorante de tales costumbres se ha llevado un disgusto. También es común en estos días el personaje de la destrozona, que no es otro que un hombre vestido con ropas de mujer, que con una escoba al hombro se dedica a dar escobazos a diestro y siniestro, persiguiendo a quienes encuentra a su paso y dando gritos y chillidos. Si es hombre casado, o mozo comprometido, suele acompañarle su mujer o novia, vestida de hombre, con un garrote al hombro, para que no se desmadre demasiado. Y esta carabina, que no podría ser de otro modo, va vestida de hombre. Malas lenguas dicen que como para intercambiarse la ropa hay que quitársela primero, entre el desnudarse y el vestirse las parejas aprovechan el estar en cueros para hacer otras cosas, pero eso lo dicen los deslenguados y ya saben que yo soy de natural discreto...

SACRIFICIOS

Si el lector hasta aquí no ha fruncido el ceño disculpando lo anterior como inocentes costumbres populares, mejor será que empiece a hacerlo ahora: pues es parte importante del Antroxu matar, al finalizar el mismo y antes de empezar la Cuaresma, al que ha sido rey en estos días, y que no es otro que el Diablo, al que llaman el Pelele. Se trata de un muñeco que hacen con trapos y pala, y que los niños insultan, golpean, arrastran por el suelo y finalmente entierran, queman o arrojan fuera de los lindes del pueblo. Y hasta aquí bien sería la cosa si no fuera que, en ciertas comarcas, no es muñeco de paja sino gato vivo. En otros tal suerte corresponde a un gallo, que es perseguido por los niños que le dan de palos y pedradas, hasta que al final, más muerto que vivo, lo cuelgan cabeza abajo de la rama de un árbol, y los niños, por turnos y con los ojos vendados, tratan de rematarlo a golpes con un palo de madera.

EL GOXU Y LAS GAMBERRADAS

Siguiendo con nuestra descripción de "barbaridades", está el Goxu. Consiste en llevar al Pelele hasta las cercanías del pueblo vecino y arrojarlo allí, o de meter al gato que lo sustituye dentro de un hato de paja y arrojarlo contra dicho pueblo envuelto en llamas. Ni que decir tiene que con ello se pretende desterrar la mala suerte y pasársela a los vecinos, pero como éstos no están por la labor de recibir sin más tales "atenciones" suelen estar alerta, y la cosa acaba convirtiéndose en una batalla campal entre los mozos de ambos pueblos.

Aparte de ello, es habitual que los vecinos se gasten unos a otros bromas más o menos pesadas: desde atar una cuerda cruzando la calle para que quien por allí pase tropiece y caiga hasta lanzar por las ventanas agua, orines y otras porquerías. Rondan cuadrillas dispuestas a lanzar con no mala puntería naranjas o huevos podridos contra quien se cruce en su camino, mantear a des-

pistados solitarios o lanzar en medio de una multitud gatos o perros con las colas prendidas en llamas.

Cuaresma

MIÉRCOLES DE CENIZA

Tras el desenfreno del Antroxu, llega la quietud y la reflexión de la Cuaresma, que se inicia con el Miércoles de Ceniza, y que ha de durar cuarenta días. En las iglesias se realiza el ritual de imposición de la ceniza, que consiste en untar con un poco de esa ceniza sagrada las frentes de los fieles allí presentes, como señal de luto por la pasión y muerte de Nuestro Señor. Esta ceniza está formada por un ramo de laurel, alloru que lo llaman en estas tierras, del cual hablaremos más adelante. El Miércoles de Ceniza, también, se lavan con esmero (y públicamente) ollas y otros utensilios de cocina, para sacar de ellos cualquier rastro de carne que pudieran tener.

EL AYUNO

Los buenos cristianos han de realizar, en estas fechas, una única comida diaria, tras la misa de vísperas, y de abstenerse de beber, fornicar, cantar, bailar, comer carne o caldo del mismo y hablar sólo lo indispensable. Costumbre esta que la morisma, siguiendo los dictados de Mahoma, su falso profeta, también cumple, aunque ellos lo llaman "Ramadán" y lo realizan en fechas diferentes (y no, evidentemente, para exaltar a Nuestro Señor, sino por otros paganos motivos que no comentaremos).

DOMINGO DE RAMOS

La sagrada ceniza de la que antes hemos hablado se crea con uno de los ramos de alloru que los niños le ofrecen al cura en esta fecha. El ramo elegido se deja quemar lentamente, y sus cenizas se guardan para la Cuaresma del año que viene. Familias de descreídos hay que le presentan al cura, casi a modo de burla, enormes ramos no de laurel, sino de acebo, que era en tiempos paganos árbol sagrado en estas tierras.

Sea como fuere, cargados de ramos van los niños a la iglesia, pero antes que ellos entran sus madres, y extraña al forastero la dura competencia que hay para ver quién lo hace la primera, pues es costumbre muy extendida que la mujer que primero cruce ese día el umbral de la iglesia verá bendecidos los campos de su familia con la mejor cosecha del año.

Si atolondrada es la entrada al templo, no menos lo es la salida, pues en la plaza frente a la iglesia tiene lugar la "ramascada", una pelea de todos contra todos entre la chiquillería, bien armada con los ramos (ya sean de alloru o de acebo) que tan solemnemente ha bendecido el sacerdote desde el altar. Hay quien dice que son estas batallas (o simulacro de las mismas) lo que antaño sacralizaba los ramos.

Sea como sea, esos ramos son sagrados, y como tales tienen virtudes que bien saben aprovechar los piadosos: las ramas y las hojas del ramo adornan las ventanas, para que el mal no entre en ellas. Se colocan también en la cabecera de las camas ramos pequeños, para proteger a los durmientes de los malvados demonios de la noche y de los sueños. Cuando hay tormenta, un puñado del ramo sagrado arrojado al fuego impedirá que el rayo caiga sobre la casa, y aun ciertos males del ganado, enfermedades la mayor de las veces causadas por aojamientos o maldiciones, pueden curarse con esas hojas sagradas.

Semana Santa

MATUTINA TENEBRARUM

Más conocido por el pueblo llano como "Oficio de Tinieblas" o "Matanza de Judíos", consiste en una misa que hasta hace relativamente poco (siglo XII) se llevaba a cabo de noche, aunque ahora se ofrenda con mucha fe por la tarde, para facilitar que la gente humilde pueda asistir. Esta misa tiene lugar el lunes, martes y miércoles previos al Jueves Santo, y se caracteriza por colocarse en lugar destacado en el templo un tenebrario como única iluminación de la iglesia. Se trata de un candelero triangular, que puede tener entre diez y quince cirios, que se van apagando uno a uno tras recitar cada salmo, menos el último, que se esconde tras el altar dejando el templo completamente a oscuras. En ese momento se empiezan a dar golpes contra los bancos de la iglesia, las más de las veces con garrotes, pese a que el sacerdocio recomiende darlos con la mano desnuda. En Somiedo es costumbre romper contra el suelo de la iglesia varas de chopo o (más a menudo) de acebo. Estas ramas rotas son sagradas, y se colocan en forma de cruz sobre los corrales, ahuyentando así las tempestades. O eso dicen y creen los supersticiosos.

MANDATO

Esta costumbre tiene lugar el Jueves Santo, y consiste en que, durante la misa, el sacerdote lava los pies a doce pobres, tal y como Nuestro Señor se humilló lavando los pies a sus doce apóstoles. En la catedral de Oviedo el obispo se quita la capa, para mayor humildad, y es dato curioso que lave los pies a trece, y no doce, personas con gran necesidad. Es costumbre que luego, a estos pobres, se les dé como limosna algo de dinero y comida, y en algunos sitios se llega a más, que los poderosos sientan a estos pobres a su mesa, que es costumbre tenida por muy buena y santa y hace al Buen Dios perdonar los pecadillos que los mayores puedan haber tenido.

En el campo tiene lugar una costumbre similar, que es que el señor o terrateniente se cambia las tornas con sus hombres de mayor confianza, y como criado los agasaja. Murmuran los licenciados que esta es costumbre pagana, que se remonta a tiempos de los romanos, que durante las fiestas llamadas "Saturnales" hacían justamente lo mismo.

EL AGUA BENDITA DEL SÁBADO SANTO

Acabada la misa del sábado, mujeres y niños (nunca hombres) recogen en el baptisterio o en la sacristía agua bendita, que el sacerdote, conociendo la costumbre, ha sacralizado sus buenos litros de más. Este agua se esparce en las casas, establos y corrales de cada cual, siempre en lugares cerrados, nunca al aire libre. Esta costumbre (asperjar, la llaman en estas tierras), se debe a la superstición de que con motivo de la muerte del Señor puede haber aprovechado el Diablo para colarse en las casas, y hay que sacarlo de nuevo, claro está. Las familias más pudientes hacen que el sacerdote venga en persona a bendecir sus haciendas, invitándolo luego a su mesa, que de curas tumbaollas el mundo está lleno. Con todo, injustos seríamos si no lo dijéramos todo, y cuentan que dicen que, en ocasiones, cuando una casa es tenida por maldita, sacerdotes hay que le echan redaños al asunto y sacan malos espíritus y demonios varios a golpes de hisopo bien empapado en agua sagrada.

El agua bendita es usada también para sacralizar los campos, usando como hisopo el alloru o el acebo. Se suelen utilizar diferentes oraciones rituales, muy poco cristianas, que para empezar, ni siquiera se dicen en la lengua sagrada, que es el latín:

*Afuxi mures ya mundicia,
Que aquí vos va el agua bendita;
Afuxi mures ya ratones
Que ahí vos va l'agua de las pasiones
Afuxi mures. afuxi mures...*

Esta coplilla se recita, en concreto, en Teverga, que cada pueblo tiene la suya.

No podemos terminar sin añadir la falsedad que cuentan algunos, de que estas tradiciones son más antiguas que el cristianismo, sólo que antes, en lugar de usar la bendita agua bendecida, se usaba agua lustral, es decir, agua de lluvia, que se recogía de determinados huecos en piedras tenidas por sagradas por los paganos.

CELEBRACIONES DEL FIN DE SEMANA SANTA

Aprovechando la natural alegría de la resurrección del Señor, tienen lugar diferentes actos que los buenos cristianos ven con cierta reprobación. Citaremos sólo algunos casos.

En Bello, por la noche, los mozos engalanan con flores y ramas de acebo las ventanas de las casas donde viven mozas casaderas, guapas y solteras, para que se sepa que se han fijado en ellas, vamos.

En Quirós se reúnen también los mozos, pero es para hacer mil y una diabluras, que en ocasiones pasan por inocentes travесuras y en otras son auténticas gamberradas. Y dejaremos a la imaginación del lector el qué pueden ser tales zipizapes.

Más sobrios, en la zona oriental los mozos lo que hacen es el llamado "baile de la raposa", que tiene tufillo de pagano, y si no, escuchen con atención los entendidos la estrofa de tal baile:

*Tengan cuidado, señores
La raposa está resabiada
Alguno de estos mujitos
Puede quedarse sin dama*

Más pagana es, si cabe, la danza de pascua que hacen en Llanes sólo las mujeres, cogidas en círculo con el dedo meñique y caminando con rapidez dos pasos adelante y dos atrás, al compás. Suerte que su canto bien cristiano que es, que hace referencia al Jesucristo Nuestro Señor y a no sé qué de querer bañarse en el Jordán, donde él lo hizo. Claro que no faltan maliciosos que dicen que esa no es la letra original, y que lo de meterse en el agua puede tener otros significados. Maldicientes, sin duda, ¿no?

Más reciente es la Balesquida de Oviedo, que data de 1232, cuando la muy piadosa doña Velasquita Giraldes hizo donación de dineros para construir un hospital en una heredad propiedad suya, para asilo y refugio de pobres y necesitados, en especial del gremio de alfayates y sastres de Oviedo, de cuya cofradía era protectora. En su nombre se hace misa solemne, procesión por las calles y romería hasta la ermita de Santa Ana de Mexide. Y ya se sabe, que en las romerías hace mucho calor y se trasiega no poco vino, con lo que la sagrada fiesta empieza como empiéza y termina como ya se podrá el lector imaginar.

Fiestas de Mayo

LA CRUZ DE MAYO

Se tiene por muy antiguo la devoción que en Asturias existe por la Santa Cruz en la que sufrió Nuestro Señor por nuestros pecados. Tanto es así, que el primer templo cristiano que tras la invasión árabe se erigió fue en Asturias (que no podía ser de otro modo), por iniciativa del príncipe Favila y su esposa Froleva. En concreto, se erigió en Cangas de Onís, una humilde iglesuela que se alzó, vete qué casualidad, sobre el montículo de un sepulcro megalítico al que en tiempos profanos (es decir, en los de nuestros padres) se tenía como lugar de peregrinaje. Como los primeros días de mayo eran para los astures objeto de mucha festividad, se instauró en esta tierra la fiesta de la Cruz de Mayo, que tiene lugar el tercer día de dicho mes (en el calendario litúrgico, busquen la fiesta en concreto como Invencción de la Santa Cruz, que no sabe éste humilde escriba por qué ensalzar el invento que sirvió para hacerle martirio a Nuestro Señor, si no es que fue para redención de nuestros pecados).

ÁRBOL DE MAYO

El último día de abril (o el primero de mayo, que la costumbre varía de una población a otra) es costumbre plantar en el centro de la plaza de la iglesia, el llamado árbol de mayo, que no es otra cosa que el robusto tronco de un árbol, bien pelado de ramas, que sólo algunas se dejan en la punta, y en ellas se cuelga comida o aperos valiosos, ganándolos el mozo que sea capaz de trepar por él. A veces lo llaman simplemente “el Mayo”, y se hace una hoguera con él cuando acaban las fiestas. Cuando el fuego está bajo, los mozos saltan con pértigas las llamas como prueba de amor hacia sus amadas.

AGUA DE MAYO

No es fiesta, sino superstición, pero tan arraigada y poderosa que vale la pena mentarla. El agua de lluvia, al caer en mayo sobre el surco ya sembrado, trae consigo todas las bendiciones de fertilidad, por lo que augura buen año y excelente cosecha. Ni que decir tiene que las mozas que se bañen con esa agua (o que salgan desnudas bajo la lluvia en este mes) serán muy fértiles, quedando embarazadas al roce del primer varón que se les acerque. Se atribuyen a unas pocas gotas de agua de mayo propiedades milagrosas, tanto para enamorar como para sanar, siempre haciendo bien, nunca haciendo mal, pues es agua bendita. Poniéndonos serios, los folcloristas argumentan que mayo suele ser en Asturias mes seco, por lo que la llegada de la lluvia, tan oportuna para los campos, es considerado motivo de gran regocijo.

San Juan

LES FOGUERES⁶

¿Qué sería la noche de San Juan sin hogueras? Se dice que la hoguera quema mucho más que leña, pues con las ramas de árgoma, ginesta y brezo se queman la calma de los meses lentos, así como la melancolía de los días lluviosos. Es tarea de los jóvenes y los niños recoger la leña, y es obligación de los vecinos (incluyendo

⁶ *Adenda:* El autor, que es catalán, se sorprende que en bable se escriba como en su tierra. Y se sorprende de sorprenderse, que a estas alturas, no debiera.

gremios, cofradías y sacerdotes) dar buenos leños de grado, que si no, se los robarán con mayor o menor picaresca. La madera se carga en un carro, que no va tirado por ningún animal, sino por los mozos mismos. En algunos lugares, más o menos escondidos del cura, se hacen antorchas con cortezas de abedul, y con ellas en la mano, muy serios, los mozos, alrededor de la hoguera, lanzan un exconsuro (anticonjuero) contra las plagas de los campos. Por ello, tras recitarlo, van con las antorchas por los campos, para así protegerlos de manera tan pagana. Se baila en círculo entorno a la hoguera cuando está alta, y todos han de hacerlo, nadie en la aldea puede quedarse simplemente mirando. Y cuando las llamas están bajas, los jóvenes saltan sobre ellas: el mozo al que las llamas no lo alcancen se casará antes de un año.

Los vaqueiros, que ya se sabe que son gente medio pagana (por mucho que adoren a su Santina) ahúman a los niños y al ganado la noche antes de San Juan, con foletto (helecho), laurel bendito, finoyo (hinojo) y cimble (sándalo). En las hogueras vaqueiras, para que prendan bien, no puede faltar una buena bosta de vaca, bien seca, que hace que arda como la yesca, y un cagajón de cerdo, para dar buena suerte y prosperidad. Pero ya se sabe que San Juan es la Navidad del Infierno, y que los vaqueiros son malas gentes descreídas, y de costumbres cuanto menos raras. Los buenos cristianos lo que hacen es dejar sal al sereno durante esa noche, para dársela a los animales después, mezclada con el forraje, que así se les protege y purifica.

ENRAME DE FUENTES Y LA “FLOR DE AGUA”

En San Juan no sólo es sagrado el fuego, que también lo es el agua. No podría ser de otro modo, que no hay luz sin oscuridad, ni calor sin frío, ni puede dejarse que las llamas se hagan las amas, pese a ser reinas por una noche: las aguas han de mantenerse vigilantes, como enemigas mortales suyas que son, para que no se salgan de madre. Por ello de los manantiales y las fuentes, en San Juan, mana agua de propiedades muy salutíferas, por no decir mágicas, que es mejor decir santas, no nos venga a chistar la Santa (Inquisición). Es por eso costumbre que se engalanan con flores o ramas llenas de hojas verdes, y se anden atentas las mozas, que el primer rayo de sol del amanecer hará brotar, según dicen, la mítica “Flor de agua” que avaramente guardan para sí las xanas. Dicen los descreídos que no es más que el reflejo del sol sobre el agua del manantial, y los poetas que es el primer beso del sol naciente sobre el agua limpia. Sea como fuere, no me discutan que la primera mozueta que vea la Flor del Agua tendrá amor, belleza y salud, que por desdecidos mucho menores se han empezado reyertas y se han quebrado huesos.

TOMAR BAÑOS DE ROCÍO

Curiosa costumbre que hacen tanto jovencitas sanas como hombres enfermos: las primeras para encontrar marido que las quiera y las trate bien, los segundos para curarse de la sarna. Unas y otros han de revolcarse desnudos por los campos con el primer rocío de la mañana de San Juan, con lo cual, pese a que el natural pudor hace que trate de ser acción discreta, hace que muchos mirones vayan a la caza, no siendo menor rijosidad el que mozos que ilusionados por ciertos ruidillos espían entre ramajes se encuentren, no las prietas carnes de una hembra de merecer, sino los enfermos pellejos de un tiñoso. Los que no quieren someterse a tan impúdico ritual se contentan con tender la ropa para que se impregne con el rocío, que quien se la ponga luego sobre la piel bien protegido contra enfermedades andará.

OTRAS COSTUMBRES Y SUPERSTICIONES

Es la noche de San Juan buena para recoger plantas medicinales y mágicas, que tienen doble efecto del normal. Por ello andan de recolecta curanderos, alquimistas y brujos, adoren a Dios o al Diablo, y sin molestarse entre sí, que noche de San Juan sólo hay una y no es tiempo de perderlo en rencillas, que ya habrá luego el resto del año.

Recordemos que es esta noche también buena para desencantar ayalgas y xanas: véase las págs. 15 y págs. 25 del Bestiario para más información, si el mozo (o moza, que también hay encantos) se atreve a ser valiente.

Es San Juan el mejor día del año para cambiar de casa, de amo o de mozo. También para bautizar a los niños, pues ya se ha hablado que el agua bien buena que es si se ha recogido la noche de la víspera. Y si el chicuelo es bendecido tanto por la religión de los cristianos como por la tradición de los ancianos, ¿qué mal le puede hacer ser bendecido dos veces?

BROMAS DE SAN JUAN

Noche de risas y baile, noche de vino y bravatas, ¿es de extrañar que tan rijosa noche sea también de mofa y de befa? Bandas de jóvenes (y algunos que no lo son tanto) se dedican a subir los carros a los árboles, a bajar las campanas del campanario, bloquear los caminos con barricadas improvisadas, pedir peaje para pasar o, cosa clásica, en las poblaciones costeras, colocar un burro en una barca y dejarlo a su suerte en medio del agua del puerto, que el animal, borrico pero no tonto, ya despierta a quien corresponda a base de rebuznos, que estar rodeado de agua hace que no las tenga todas consigo. Ya se comenta en los textos que corresponden "que en ciertas brañas jóvenes de ambos sexos celebran la fiesta de San Juan con demasiada libertad". Dicen que los que más alegremente la celebran son los de Piedrajueves, pero claro, eso lo dicen sobre todo ellos, que de Somiedo tenían que ser.

BAILE DEL SOL

Es cosa bien sabida en tierras astures que el sol baila la mañana de San Juan, por lo que lo mejor es no dormir en toda la noche, para así poder subir en tropel a las alturas a verlo salir y hacer su baile, que al ser la noche más corta del año, y haberse encendido hogueras para que no haya oscuridad, bien contento que está. Los mejores lugares para verlo, dependen de a quién se le pregunte. Los de Caravia dicen que el pico Babú es el mejor; los somedanos, que nones, que la braña de Piedrajueves. Y a los de Proaza, vaya usted a preguntar, que yo no lo he hecho. Poco importa que el clero se desgañite diciendo que, en las mañanas claras, los primeros rayos de sol parecen moverse, y jugar unos con otros. Los que esperan la salida del sol oyen, pero no escuchan, lo saludan y ríen con alborozo.

Pues un año más, la luz ha vencido a la oscuridad.

Fiesta de Difuntos

Que la noche del primer día de noviembre se abren las puertas del Purgatorio para que las ánimas de los difuntos visiten a sus familias es cosa bien sabida por todo buen cristiano. Por ello se hace en Asturias la llamada "Ronda de las ánimas", que empieza a la atardecida de ese día y dura toda la noche. Precedidos por el más viejo

de los penitentes, con antorchas y garrotes, peregrinan entre las tinieblas hombres hechos y derechos (nunca mujeres) por las calles y los caminos de la feligresía, que no todas las ánimas vienen con buenas intenciones, y a las que no espanta la cruz, lo hacen los garrotes. Dicen que hasta la misma Güestia deja paso a la Ronda de ánimas esa noche. Que una cosa es estar muerto, y otra ser tonto.

Dicen algunos que es el origen de la fiesta pagano, como tantos otros, que los antiguos astures, de origen celta como eran, empezaban este día su año. Ni quito ni pongo, ni digo ni dejo de decir, pero escrito queda. Sea como fuere, hoy en día bien santificada que es, y en la iglesia se hace al día siguiente misa especial, en memoria de los difuntos, siendo especialmente solemne la de la catedral de Oviedo, que por algo están allí enterrados los reyes de Asturias. Se hacen también rezos y penitencias en cumplimiento de promesas hechas a lo largo del año, con destino a acortar el tiempo de espera de las ánimas en el Purgatorio. Lo de las promesas y penitencias es cosa de cada cual, y nadie se extrañe ver gentes andando de rodillas, o rezando padrenuestros boca abajo, o aullando oraciones a la noche desde lo alto de los cerros⁷.

Fiestas Nuevas

No me busquen tres pies al gato en éstas, que demasiado nuevas son para que los paganos hicieran de las suyas, que ellos no tenían nada parecido. Pero la fiesta, fiesta es, y habrá que mencionarlas.

CORPUS CHRISTI

Fiesta instaurada en el último tercio del siglo XIII por el Papa Urbano IV, no llegó a Asturias hasta casi cien años más tarde. Es festividad en honor del Santísimo Sacramento, y por ello se saca el cuerpo de Cristo (la hostia, vamos) por las calles en procesión, dentro de un cáliz o vaso, que si se puede de oro ha de ser. El camino de la procesión está alfombrado de lirios, juncos, hinojo y flores de todo tipo. Es especialmente hermosa, o eso dicen, la procesión de Oviedo. Hay mucha solemnidad, y mucho gentío, y donde hay muchas almas, siempre ronda el diablo, que siempre hay juglares por los alrededores de la procesión, cantando melodías no demasiado religiosas, y danzantes que bailan de modo muy poco solemne, en especial si han trasegado bastante vino.

TRIUNFO DE LA SANTA CRUZ

Ya se ha dicho que hay en Asturias mucha devoción por el madero donde sufrió martirio Nuestro Señor, que la primera ermita que se alzó en estas tierras tras la invasión mora a la cruz estaba dedicada. La fiesta del triunfo en sí (que no de la invención, que son cosas diferentes) es sin embargo de fecha reciente, que se celebra desde 1212, en el aniversario de la victoria que sobre la horda mora hubieron las mesnadas cristianas, portadoras de la Santa Cruz. Y siendo la fecha de dicha victoria el 17 de julio, tal día se celebra, con romerías a ermitas cercanas y muchos buenos propósitos, mucho subir cuestas de rodillas y mucho caminar descalzo, que es penitencia leve para los pobres y muy ardua para los poderosos, acostumbrados al calzado de fieltro y al caballo o carruaje. Pero repetimos lo que ya se dijo con la romería a la ermita de Santa Ana de Mexide, por la Balesquida, en Oviedo. Que el dicho de "ir romera y volver ramera" es un dicho con demasiada razón para no ser tenido en cuenta.

⁷ Adenda: Y no me vuelvan a decir que tengo mucha imaginación, que el último dato constatado de tan simpática costumbre data de 1920, cuando un tal Juan el de Cortobeyu, en la Riera de Colunga, tenía tan simpática costumbre.

El Ciclu la Wida



Donde se explican los distintos ritos y momentos de la vida del asturiano, desde su santo nacimiento hasta los últimos momentos de la vida.

*Si el cuquiellu y la coruxa
siblen e na to quintana,
pierdes de ximar la gana
y acabósete la xuxa.
Aviso de muerte*

Nacimiento

SANTOS DE BUENOS PARTOS

NAS mujeres embarazadas le rezan a San José y Santa Ana (en Tineo), a Nuestra Señora de Villauril (en Navia), a Nuestra Señora del Rosario (en Pillarmo), a Jesús Nazareno de Galiana y a San Benito de Palermo (en Avilés).

Pero no hay mejor garantía para tener un parto con escaso dolor que hacer un corderito de cera o sebo, de tamaño pequeño, que quepa en la palma de la mano, y que tras ser bendecido por un sacerdote (mejor si es sin que él lo sepa) se coloca bajo la cabeza de la parturienta o se le hace tragar a trozos con agua.

EL DÍA DEL NACIMIENTO

El carácter del recién nacido está muy influido por el día en el que nace, o eso dice al menos el saber popular.

Los que nacen en lunes serán afortunados, en cambio, los que nazcan en martes serán siempre desgraciados, y a menudo vivirán y morirán en la pobreza. Los nacidos en miércoles serán buenos negociantes, los nacidos en jueves sabios, en viernes artistas, pero por el contrario andarán siempre enamoriscados. Los del sábado serán bajos y esmirriados, pero los nacidos el domingo, que es el día del Señor, gozarán de todas las virtudes de los nacidos durante la semana y ninguno de sus defectos.

Bautismo y Enfermedades de Infancia

NO PUEDE APADRINAR A UN NIÑO

Una mujer embarazada, pues se malogrará su propio hijo. Del mismo modo es creencia muy extendida que si dos novios apadrinan juntos a un niño nunca llegarán a casarse.

CREENCIAS ENTORNO AL BAUTISMO

En los pueblos de Allande se cree que si el sacerdote se equivoca y unge al niño con los óleos de difuntos en vez de con los de bautizar, el niño, una vez convertido en hombre, tendrá visiones premonitorias. En la zona oriental se dice que si el padrino toma al niño con la mano izquierda, la maldad se apoderará de él.

La madre nunca asiste al bautismo, pues está en la cuarentena, y aún no ha sido purificada. Se queda, pues, en la casa.

Los vaqueiros, que son medio paganos, al ir a bautizar a un niño (suponiendo que lo bauticen) llevan un pan que llaman

“pan del choro” (pan del llanto) y que entregan al primer mendigo con el que se encuentren. Así, creen ellos, el niño no tendrá mal carácter.

EL PRIMER PARTO

Marca cómo serán los demás. Es de buen augurio, pues, que no haya en él complicaciones y que la madre no sufra en demasía.

EL PRIMER DIENTE

Del primogénito, si sale muy pronto, es señal segura de que la madre pronto quedará embarazada de nuevo.

LA PRIMERA PALABRA

Que el niño ha de saber pronunciar es Jesús. Eso es un eficaz e infalible remedio contra el aojamiento y otras enfermedades malélicas provocadas por la envidia. Y ya que las mentamos, de ellas vamos a hablar.

GÜEYADA

También llamada aojamiento, o simplemente mal de ojo. Lo padecen sobre todo los niños, aunque tampoco se libran los adultos, si el que les lanzó el maleficio era persona de mucho poder. El agüeyau empieza a sentirse enfermo y cansado, sin lesión aparente, pierde peso hasta quedar demacrado, y si no se le cura puede acabar muriendo. Para curarlo no bastan los amuletos, que tenían que haberse puesto cuando estaba sano, que de nada sirve cerrar la puerta del establo cuando los caballos se han ido. Es necesario hacer uno o varios de los siguientes rituales: contratar los servicios de un ensalmador, dar a beber al niño agua en la que haya estado un objeto de plata, ahumar la ropa del niño con el humo de una rama de laurel bendito o darle agua de alicornio, aunque este remedio se da más en la vecina Cantabria (y del que hablaremos en otro suplemento, *Cantabrum Terrae*).

INGALIUS

Es otra enfermedad maléfica que ataca a los niños, muy similar a la Güeyada, pues consiste en que un niño empieza a adelgazar sin motivo aparente. El remedio para curarlo consiste en atarle las piernas con un hilo de lana hilado en la misma casa. El padrino o el padre de la criatura (a veces un hermano) sale con el niño en brazos y se detiene en la primera encrucijada de caminos. Allí espera hasta que pasa la primera persona, y dándole un cuchillo le dice:

*Tú que vienes con fortuna
corta los ingalius a esta criatura.*

El hombre (o mujer) así requerido ha de cortar el hilo, y con él se corta la enfermedad. Pero el rito ha de hacerse en silencio, y el forastero ha de seguir su camino sin despedirse.

Enamorándose

LAS “ESTRECHAS”

Es una fiesta que se celebra el día de San Silvestre, el último del año. Consiste en una especie de sorteo en el que todos los hombres del lugar se emparejan con todas las mujeres del

lugar, pero de manera completamente fortuita. También se incluyen en el sorteo un buey y una vaca, y participan los niños y los ancianos. Las parejas así formadas han de bailar juntas, entre risas, buen humor, mucho vino y más sidra. Aunque más de un mozo y una moza han empezado su noviazgo de esta manera.

FILA

Se llama así la reunión que hacen las mujeres para hilar juntas. Y claro, cuando hay mujeres casaderas, se arriman como moscones los mozos, y entre bromas y veras, directas e indirectas alguna pareja se forma.

ROMERÍA

Otra manera que tienen las parejas de conocerse es en una romería, en la que las gentes de los pueblos y las aldeas circundantes van en peregrinación a alguna ermita, el día de la celebración del santo al que está consagrada. Tras los ritos religiosos, se organiza en los prados cercanos una comida en la que cada cual aporta lo que trae en los cestos y las alforjas, y luego se baila, y los jóvenes pueden conocerse, a veces más a fondo de lo que se debiera, que más de una pareja hay que se han "perdido" por entre los matojos del bosque.

EL SALTO DE LA HOGUERA

En la Noche de San Juan, como en otros muchos lugares, se encienden hogueras, y se canta, baila, come y bebe alrededor de las mismas. Los mozos, para demostrar su amor por sus enamoradas, saltan por encima de las llamas cuando, ya bien entrada la fiesta, las llamas están bajas. Pero a veces lo hacen juntos los dos, el novio y la novia. Si logran saltar sin quemarse, habrá boda en menos de un año.

Boda

EL TRATAO Y EL EMBUSTERO

Formalizado el noviazgo, el padre de la novia ha de dar su consentimiento para que la boda se celebre como Dios manda. En caso de que no lo dé, pueden pasar dos cosas: que los enamorados rompan, o que le echen un par, de lo que sea, y se escapen juntos, que no sería ni la primera ni la última de las parejas que solucionan las cosas de esta manera.

*Aunque tus padres no quieran
y los míos digan no,
si tú quieres y yo quiero
eso será y otro no.*

Para formalizar la boda, se reúnen los padres de los novios a hacer un *tratao*, es decir, a ponerse de acuerdo en qué dote aporta cada una de las familias. Para mediar entre ellos está el personaje del "embustero", un amigo del novio conocido de ambas familias.

SUPERSTICIONES ENTORNO A LA BODA

Por tierras de Cangas de Tineo (hoy Cangas de Narcea) se acompaña a la novia desde su casa hasta la iglesia en medio

de una gran algarabía: los hombres hacen sonar timbales y las mujeres panderetas. Todo ello para asustar a los espíritus malignos que puedan acudir envidiosos de la felicidad de la pareja.

Durante la boda hay que fijarse en el cirio que arde en el lado de la novia: si arde más que el del novio, acabará quedando viuda; si por el contrario da menos luz, será ella la que morirá primero.

Al terminar la ceremonia, las puertas de la iglesia han de quedarse abiertas un rato. Si se cerraran inmediatamente tras la salida de los novios, se cerrarían las posibilidades de las solteras que han asistido a la boda de poder casarse.

Es signo de mal agüero que los novios se crucen con un entierro. En cambio, es señal de mucha suerte que se crucen con un rebaño: su vida en común será larga y armoniosa.

Entre los vaqueiros, el peor signo que pueden encontrarse los recién casados es un gato negro: por ello, de verse uno, hay que matarlo al instante, para que no se lleve la felicidad de la pareja.

En determinados concejos (como Allande y Cangas de Salime) se cuece un pan en casa de la novia, que el novio y sus amigos reparten entre los familiares y amigos: comer ese pedazo de pan da siempre buena suerte. A dicho pan lo llaman "el cantelo".

LA CENCERRADA

Conocida también con los nombres de pandorga, lloquerada y turga, se trata de un gran tumulto que se organiza con cencerros, pitos o cualquier cosa que haga ruido y escándalo, para aguar la noche de bodas a los viudos que se vuelven a casar o a los que ya mayores se casan con una que bien podría ser su hija. Se suelen cantar coplas más o menos riosas, como por ejemplo esta:

*Más quisiera ser gallina
y que'l raposu me comiera
que casarme con un vieyu
siendo yo moza soltera.*

Embarazo

PARA SABER EL SEXO DEL BEBÉ

Si calculando las fechas a partir de la primera falta se sabe que el parto tendrá lugar cuando la luna esté en cuarto menguante, será niña. Si por el contrario ha de suceder en cuarto creciente, será niño. También se puede saber si será niño si la embarazada toma por costumbre subir las escaleras con el pie derecho.

Si la preñada tiene el vientre abultado hacia el lado derecho, será niño; si por contra está en el lado izquierdo, será niña. En ciertos concejos se dice que si el vientre está grande y redondo será un niño, si está pequeño y plano, niña. Para finalizar, algunos dicen que si la madre vomita mucho, será niño, pero si lo que hace es orinar en abundancia, a buen seguro será niña.

PARA EVITAR QUE SE MALOGRE EL EMBARAZO

Para evitar el aborto conviene sangrar por los tobillos a la embarazada el quinto y séptimo mes, eliminando así el exceso de sangre mala (y obligándola a descansar), y adminis-

trarle una purga que la limpie los meses segundo y séptimo de su preñez.

Muerte

SON AVISOS DE MUERTE VER CERCA DE LA CASA DE UN ENFERMO

- ✦ Pasar la Güestia (consultar el Bestiario Astur, pág. 18) o el “Carro de la muerte”, un carro sin caballos ni carretero que surge de la oscuridad y se lleva las almas de los que mueren plácidamente.
- ✦ Ver volar cuervos.
- ✦ El canto de la pega (la urraca).
- ✦ El aullido de un perro.
- ✦ Que una gallina cante como un gallo.
- ✦ Que cante la coruxa (lechuza) u otro pájaro nocturno, que son heraldos de la muerte.

Según los vaqueiros, que todo el mundo sabe que son gentes sin Dios, ver besarse dos cuervos significa que morirá un matrimonio, y el cuervo es animal funesto, pues es el que corta el hilo que une el alma al cuerpo. Del mismo modo si una madre vaqueira ve agonizar un pajarillo en la puerta de su casa, sabe que ha venido a buscar el alma de uno de sus hijos.

EL VELATORIU

La muerte de un familiar o ser querido reúne a todos, sea cual sea su edad o condición: se encienden velas para que el alma del muerto encuentre su camino, y se abren de par en par puertas y ventanas para que salga de la casa y no se convierta en ánima errante. También hay que cerrarle las mandíbulas con un paño y cerrarle los ojos, pues no hacerlo es una invitación a que la muerte vuelva a la casa. El velatorio o mazarición consiste en que halla siempre alguien junto al cuerpo del difunto, rezando o simplemente haciéndole compañía, para evitar que su cuerpo sea poseído por algún ser maligno. Mientras tanto, el resto de sus familiares y amigos beben sidra y aguardiente, y comen castañas asadas, que al igual que en Galicia, son la comida de los muertos. La iglesia, que no podía ser menos, también hace lo suyo, para sacralizar costumbres que de otro modo podrían pasar por paganas: cuando muere alguien del poblado las campanas repican a la hora del Ángelus, tres si ha muerto un hombre, dos si lo ha hecho una mujer. Si muere un niño bautizado, se hace un repique de campanas festivo, al que llaman repique de Gloria, pues al ser un alma limpia de pecado a buen seguro que irá al Cielo. Ninguna campanada se da por los niños muertos sin bautizar, pues al no ser cristianos ni siquiera pueden ser enterrados en tierra sagrada. Sin embargo, son enterrados en los pellovios (debajo de los aleros) de la iglesia parroquial, más o menos a hurtadillas y mientras el cura, si es buena gente, mira para otro lado.

EL ENTIERRO

El cadáver es envuelto en un sudario de cáñamo, o lino si la familia se lo puede permitir, pues existe la creencia de que los muertos sólo alcanzan el descanso eterno cuando se pudre su

sudario, y el cáñamo es más resistente. Ya lo dice el ensalmo:

*Non terná descansu y folgura
en Purgatoriu ni ena sepultura,
si él sábannu en que fora sepultada
non s'apodrez hasta que queda en nada.*

El cadáver, transcurrido el *velatoriu*, es trasladado con unas simples andas a la iglesia, donde lo guardaban envuelto en un paño negro. Lo antes posible se hacía el funeral y el entierro.

EL ADRA

Este nombre recibe una vieja costumbre asturiana, consistente en que los vecinos se van turnando para llevar el cuerpo del muerto, a hombros, desde la iglesia hasta el cementerio. El orden está establecido de antemano, por caseríos, no por personas, y cuando uno ha realizado esa macabra función pasa al siguiente de la lista.

COSTUMBRES FUNERARIAS

Los que pueden permitírselo contratan a un grupo de “lloronas”, mujeres de cierta edad que por una limosna en dinero o comida van tras el difunto llorando, lanzando alaridos y alabando sus virtudes en vida. En algunos concejos, como Siero, no van con el cortejo fúnebre, sino que se colocan en los altozanos por donde va a pasar la procesión y desde las alturas lanzan sus alaridos de dolor.

Tras el entierro se ofrece un banquete fúnebre a todos los presentes, normalmente compuesto por pan negro y sidra, aunque si la familia puede permitírselo se añade carne y caldo. En la mayoría de los concejos corre a cuenta de la familia del muerto, pero en algunos, como el de Riosa, los vecinos y parientes traen a la casa del muerto una cesta con comestibles para ayudar a la celebración del banquete.

Para no variar, los vaqueiros tienen costumbres diferentes hasta a la hora de enterrar a sus muertos: el banquete fúnebre se realiza antes del entierro, y en presencia del difunto. Está mal visto que nadie de la familia, por mucho amor que sintiera hacia el difunto, derrame una lágrima antes de concluir el banquete, que es en realidad una fiesta de despedida

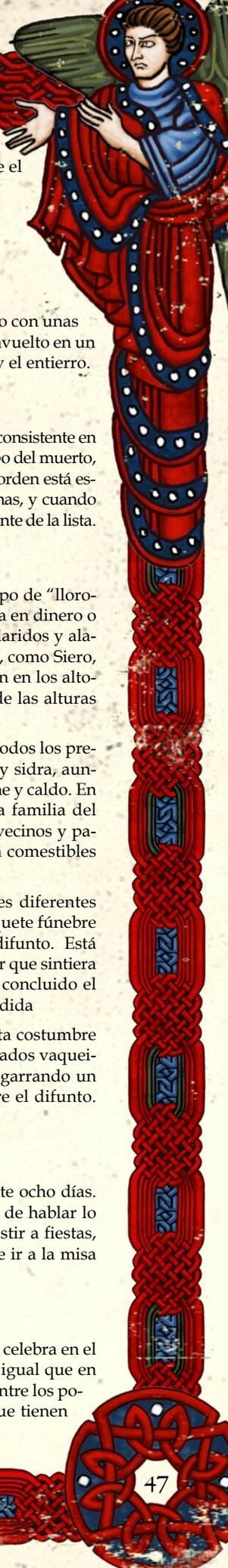
Cuando el cuerpo se encuentra en el hoyo (y esta costumbre es tanto de buenos cristianos como de endemoniados vaqueiros), familiares y amigos desfilan ante la fosa, agarrando un puñado de tierra, besándola y arrojándola sobre el difunto. Cuando terminan, el enterrador remata la faena.

EL LUTO

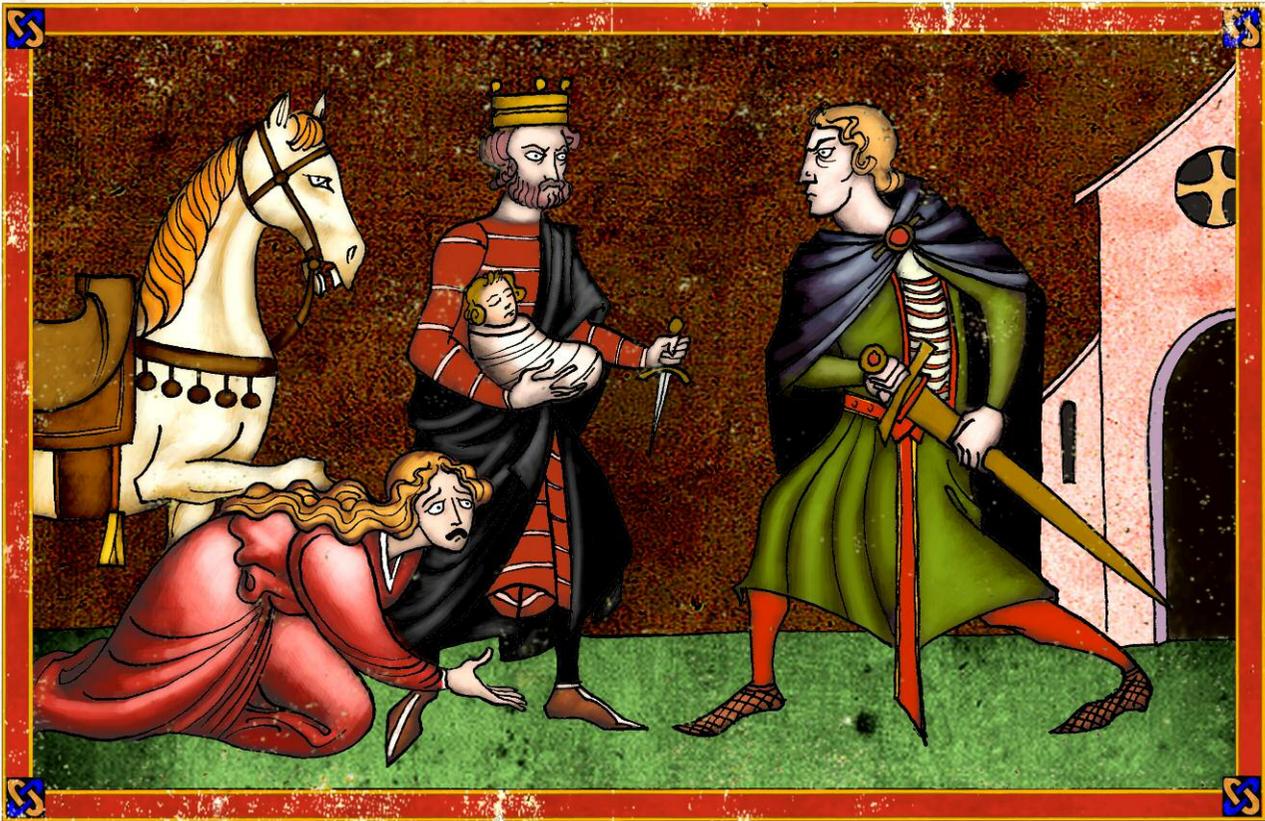
La familia del difunto se encierra en casa durante ocho días. Luego puede salir, pero durante seis meses han de hablar lo menos posible, y no pueden hacer visitas, ni asistir a fiestas, ni celebrar siquiera la Navidad. Además, han de ir a la misa del alba diariamente, para bien del difunto.

CABU D'AÑO

Este nombre recibe otro banquete fúnebre que se celebra en el primer aniversario de la muerte del difunto. Al igual que en el primero, puede limitarse a pan y sidra o vino entre los pobres, o a manjares más sustanciosos entre los que tienen más posibles.



Eleendes Asturianos



Donde las leyendas asturianas cobran un nuevo sentido para el viajero. Aquí se explican sus orígenes y cómo son desvirtuadas con el mero paso del tiempo.

*En las altas brañas / andaba el busgese.
Era alto y delgado, / y de piel de lobo
calzaba escarpines. / De hojas y rozo
sombrero gastaba / y negres y hondos
en la cara blanca, / los pequeños ojos.*

Poema de Carmen Stella

La Confesión

LO cuenta el padre Guzmán en un memorial escrito a finales del siglo XVII, pero es historia que bien nos vale: un peregrino que volvía de Santiago de Compostela (donde, como todo el mundo sabe, todos los pecados son perdonados) paró a la puerta de una iglesia asturiana a un sacerdote, suplicándole que lo oyera en confesión cuanto antes. El narrador no dice qué iglesia era, sólo que en ella “había una imagen de la Virgen muy celebrada, tenida por milagrosa”. Sea como fuere, y ante la insistencia del peregrino, el sacerdote accedió a confesarle allí mismo, sin entrar siquiera en la iglesia. No había el pobre hombre acabado de abrir la boca cuando el cielo, que estaba despejado, se llenó de espesos nubarrones negros, y un fuerte chaparrón se inició al punto. El peregrino se aterrorizó mucho, y el cura, viendo en ello los cuernos del Diablo, lo cogió por la manga para arrastrarle dentro de la iglesia. No llegó a hacerlo, pues cayó entonces del cielo un enorme sapo, que hizo que el peregrino huyera aterrorizado. El sacerdote logró mantener a raya al sapo gigante con su cruz, haciendo que se fuera, pero no pudo encontrar nuevamente al peregrino para limpiarle el alma con la confesión.

IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Estas cosas pasan a los que hacen tratos con el Diablo y luego se arrepienten. O a los que han cometido algún error tonto y han quedado malditos de Dios. Y como algún PJ habrá que por estos trances pase, aquí queda esta historia escrita, para que quien corresponda tome buena nota.
- ✦ Los PJ pueden ser contratados por el sacerdote para ir en busca del escurridizo peregrino, que algo muy gordo será lo que ha de decir en confesión, si el Diablo está tan interesado en impedírsela.
- ✦ Otra opción puede ser ir en busca del dichoso sapo gigante, que no es que la cosa sea un moco de pavo, que convendría recordar que los sapos tienen la lengua muy larga para atrapar moscas y otros insectos, dan saltos prodigiosos y exudan un líquido urticante si alguien los agarra. Así que súmese todo ello a un sapo del tamaño de una casa y ya tenemos aventura.

Juan Cabritu, el Señor de los Nuberus

Los nuberus astures tienen uno al que consideran el principal entre ellos, y ese es Juan Cabritu. Es un ser afable (dentro de lo que cabe) y bastante hogareño, y siempre que puede pasa

largas temporadas con su mujer y sus hijos (nuberus como él, pero menos poderosos). Todos están de acuerdo en que vive en la alta cumbre de una montaña, en una gran casa o palacio, en una ciudad, llegan a decir incluso algunos. En lo que tampoco llegan a razón es dónde está dicha ciudad, o palacio, o lo que sea: que unos dicen que en las altas cordilleras de Asturias debe estar, como asturiano que es. Y otros que no, que está más lejos, y dicen que en Argel o en Egipto, cosa que ninguna persona de bien creería, que nuestro Juan Cabritu puede ser muy suyo, pero de eso a decir que es moro...

Los que hablan de ciudades dicen los nombres de lugares míticos como Lita, Orito, Grito, etc. Sea como fuere, el tal Juan Cabritu, como otros nuberus asturianos, gusta de estirar las piernas y andar entre los humanos, y muchas son las leyendas que hablan de campesinos que, sin asustarse de su aspecto amedrentador, le han ofrecido hospitalidad en su casa. Juan Cabritu sabe siempre ser generoso, que es de buen nacido ser agradecido, y si puede hacer que la buena lluvia riegue los campos de su anfitrión en lugar del pedrisco, o si éste por alguna razón pasa por su casa, le dará cobijo y lo devolverá a su casa sano y salvo. Otra cosa sería si el visitante fuera sacerdote cristiano, que el nuberu les tiene buena manía, pues harto está de que se pongan a repicar las campanas y le impidan soltar las tormentas, que es lo que a él le gusta y divierte. Entre las muchas leyendas que hablan de Juan Cabritu está la de que se queda en tierra en una peña porque se distrae y se le escapan las nubes. Pide posada en casa de un labrador rico y éste lo echa diciendo que no acepta mendigos bajo su techo. Luego va a ver a un labrador pobre que lo acoge como buenamente puede. Ni que decir tiene que por la mañana, cuando se alza la niebla, se cuida muy mucho de regar bien los campos del que lo ha acogido, mientras que suelta una tromba de agua que arrasa las tierras del labrador rico que le ha negado posada.

En otra variante de la historia el labrador que ha acogido al nuberu va a la ciudad a comprar una pareja de bueyes, se pierde en la niebla y acaba en una extraña ciudad, llamada el Grito porque la mujer y los hijos de Juan Cabritu se reúnen en la plaza para gritar, hacer sonar cencerros y hacer todo el ruido posible, explicándole al labrador que si no, Juan Cabritu nunca encontraría el camino de vuelta a casa. Ni que decir tiene que el nuberu lo agasaja lo mejor que sabe y puede, y luego lo devuelve a su pueblo, tras regalarle dos bueyes mágicos. Hay veces en que el labrador amigo del nuberu está perdido en tierra extraña, y el nuberu lo ayuda, llevándole mágicamente en las nubes, pues su mujer, que lo cree muerto, está a punto de casarse.

IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Bien que se ve que el tal Juan Cabritu es buen amigo y rencoroso enemigo. Curioso será ver qué hacen los PJ si se encuentran con él, así por las buenas. Ah, claro, como buen numen que es, se le puede matar físicamente, pero al igual que Mari, la Dama de Amboto y otros seres mágicos poderosos resucitará nuevamente en su tierra natal.
- ✦ Una variante de lo anterior es que los PJ tengan que defender al tal Juan Cabritu de la Fraternitas, siempre a la caza de bichos malvados. Si Juan les debe una se convertirá en un poderoso aliado.

✦ Una niebla puede hacer que los PJ se pierdan y acaben en la mágica ciudad donde reside el nubero. Si le deben un favor, adelante. En caso contrario, a algún acuerdo tendrán que llegar si quieren que los devuelva a casa.

Nuño el Fuerte

Cuenta la leyenda que tiempo atrás hubo un mal señor, cruel y tirano con sus vasallos. Se llamaba Don Álvar de San Martín y su castillo no era otro que el de San Martín de las Arenas, junto a la desembocadura del río Nalón. Esta fortaleza, los que la conocen me darán razón, se alza sobre una enorme roca, lo que lo hace del todo inexpugnable. Desde allí salía Don Álvar con sus hombres, a ejercer su capricho contra sus propios vasallos, sin que nadie pudiera detenerle, pues eran los tiempos en los que los señores feudales eran fuertes y el rey débil, y dentro de su feudo uno podía hacer lo que le viniera en gana.

Claro que, cuando el que ha de imponer la ley es injusto, puede que surja alguien que para hacer justicia se ponga contra la ley.

Este fue el caso de un tal Nuño, apodado el Fuerte por su gran corpulencia, que al frente de un grupo de desesperados se enfrentó contra su mal señor. La ley los llamaba bandidos. Ellos y el pueblo sabían que la razón estaba de su parte. Al principio Don Álvar les prestó poca atención, pues no eran muchos y él mismo tenía otros planes en la cabeza: le había echado el ojo a una joven y hermosa doncella, hija de un señor feudal vecino con importante patrimonio, y cuyo desposorio le proporcionaría una muy rica dote. Poco importaba que la joven, que doña María de Lena se llamaba, estuviera hace tiempo requerida en amores por el caballero Ares de Miranda, honrado pero pobre, y que ante la negativa del padre de la muchacha de permitir el matrimonio tiempo hacía que habían consumado su amor. Fruto de esta relación nació un hijo, que don Álvar, marido cornudo, creyó que era suyo. Ares de Miranda entró a formar parte de su hueste como un simple mercenario, con nombre falso y la apariencia tan cambiada como pudo, y cuando tuvo ocasión se fugó con su amada y el hijo de ambos, de muy corta edad. Ni que decir tiene que don Álvar les dio caza, y finalmente los alcanzó. Ares dijo su verdadero nombre, confesó que el niño era suyo y retó a Álvar a combate singular. Su rival no le dio tal opción, y sus sicarios lo despedazaron, pese a que luchó con bravura y se llevo no pocos enemigos consigo. Luego, ante el cadáver ensangrentado de su amante, Álvar le dijo a doña María que despedazaría al niño ante sus ojos, lentamente, como había hecho con el padre, para que ella lo recordase siempre. Y así habría sido de no ser por la oportuna llegada de Nuño y su grupo de forajidos, que habían acudido atraídos por el ruido de lucha. Viendo distraídos a buen número de sus enemigos, no les fue difícil atacarlos por sorpresa, causando gran mortandad. Álvar tuvo que huir a una de caballo para salvar la vida, y aunque logró llevarse a su esposa, tuvo que abandonar al niño que pensaba asesinar. Nuño ignoraba las razones por las que quería Álvar matar al niño, pero se hizo cargo de éste y lo dio a criar secretamente a una familia de aldeanos. Le llamaron Rodrigo.

Pasaron más de diez años. Nuño el Fuerte y Álvar de San Martín seguían luchando, cada vez con mayor odio el uno

al otro. Muchos se unieron a las filas de Nuño, pues la crueldad del señor feudal aumentó con los años. Y Álvar mandó traer mercenarios, pues si amor no tenía, oro no le faltaba. Rodrigo creció y se convirtió en un adolescente fuerte y robusto, que tal parecía que fuera hijo del propio Nuño, que le enseñó a manejarse con la espada, el escudo y la lanza. Pues en estos años Nuño había investigado y descubierto, a base de murmuraciones, chismorreos y confesiones, la verdad sobre el origen de Rodrigo. Pero nada le dijo, pues lo amaba como si fuera su propio hijo.

El destino es a veces extraño. Fue Rodrigo, rondando el castillo de San Martín, el que descubrió una entrada secreta muy escondida, usada sin duda para que, en caso de asedio, los defensores pudieran hacer una salida o abastecerse. El túnel estaba a trozos casi cegado por los escombros, pero arrastrándose por él Rodrigo logró llegar hasta los mismos sótanos del castillo. Volvió y le comunicó la gran noticia a Nuño, y éste, entendiendo que era una señal que fuera Rodrigo y no otro quien encontrara el talón de Aquiles de la supuestamente inexpugnable fortaleza, le dijo al muchacho la verdad sobre su origen, y que su madre podía seguir aún viva tras los muros de ese castillo. Pero le advirtió: "Tuyo es el derecho de rescatarla, pues eres su hijo, pero mío es el de matar a Álvar, que muchas son las cuentas que tenemos pendientes entre ambos".

Se limpió con sigilo el túnel, y una noche un grupo de voluntarios, con Rodrigo al frente, entró por él al castillo degollando a quienes encontraban a su paso. Mataron los guardias, abrieron las puertas y Nuño y sus hombres penetraron en el castillo. La lucha fue sin cuartel, y Nuño logró finalmente su venganza, matando a Álvar en la sala del castillo.

Contra todo pronóstico, encontraron viva a la madre, muy avejentada y enferma, encerrada desde hacía años en uno de los calabozos del castillo. Ella reconoció a Rodrigo como hijo suyo, y como tal heredó el feudo y las tierras de San Martín. Y en ellas vivió, y fue un señor feudal justo, pues sabía lo que era el sufrimiento y la injusticia. Y con él, como castellano de la plaza y su mano derecha, estuvo toda la vida Nuño.

Aquel que llamaban el Fuerte.

Ideas de Aventuras:

- ✦ Bueno, aquí tenemos nuestro Robin Hood asturiano (¿o es que se creían que solamente podían presumir de bandidos honrados los ingleses?). Las aventuras de un grupo de PJs luchando junto a él contra un señor feudal injusto son demasiado numerosas, y ver cualquiera de las películas que se han hecho sobre el arquero en cuestión ya nos tendrían que servir.
- ✦ Claro que, quizá los PJs empiecen en el bando contrario, y ser mercenarios contratados para acabar con una banda de forajidos. Que cuando se enteren de la verdad quieran cambiar o no de bando, ya es otra cosa.
- ✦ Los PJs también pueden tratar de ayudar a Ares a huir con su amada y su hijo, infiltrándose en el castillo para tal fin. Que lo consigan o no, ya depende de ellos, pero quizá logren cambiar la leyenda y le den un final feliz para la pobre pareja de enamorados.

✧ Para finalizar, es evidente que una aventura por sí misma puede ser ir por el pasadizo olvidado para abrir las puertas y asaltar el castillo. Las tropas mercenarias de Álvar son muy superiores en número, así que cualquier error puede ser fatal.

El Pauto

Había en Villar de Vildas uno que se tenía por brujo, y quizá que lo fuera, pues sabía invocar al Diablo. En estas que pensó en hacer un pacto con él (o *pauto*, como se dice por estas tierras) prometiéndole un alma a cambio de riquezas y luego engañándole. Para llevar a cabo dicho plan necesitaba de un muchacho que se aviniera a ello y de dos sacerdotes, para cegar al Diablo en el momento de que fuera a tomar el alma del chico y darle en su lugar un cabrito. Los asturianos son muchas cosas, pero lo que se dice tontos, pues como que no, así que el zagal en cuestión tuvo que ser un criadillo gallego que él tenía (y que se avino a ello no muy convencido) y los sacerdotes dos leoneses a los que cegó el seso el mucho oro que les prometió el asturiano que al Diablo le iban a sacar.

Decidieron llevar a cabo el ritual en un lugar llamado Cerezales, que está tan apartado de Villar de Vildas que a buen seguro que nadie les vería, ni se oírían campanas de iglesia ni cantarían gallos, que todo ello ahuyentaría al Diablo y echaría al traste con el negocio.

En estas que bien de oscurecida hicieron un círculo mágico en la tierra, se metieron todos dentro y a medianoche iniciaron la invocación. El plan consistía en que el Diablo metiera el oro en el círculo, y entonces los sacerdotes cubrirían el tesoro y al zagal con sus estolas sagradas, mientras el pretendido brujo sacaba el cabrito del círculo, que sería lo único que el Diablo se podría llevar. La cosa les salió bien al principio, más por suerte que por otra cosa, pues les apareció el Diablo con un carro lleno de oro, tirado por dos bueyes que sacaban fuego por la nariz y que tenían los cuernos con pequeñas llamas danzando. Los curas estaban preparados para la visión del Diablo, pero no para la de los bueyes, y a uno de ellos se le escapó un “válgame Dios” que envió todo el negocio al cuerno (nunca mejor dicho). El Diablo se fue al punto al oler que había cura encerrado en el supuesto *pauto*, y allí acabose todo.

IDEAS DE AVENTURAS:

✧ Más bien, allí empezose, que los demonios, sean los que sean, suelen ser muy suyos con esto de los timos, en especial si es a ellos a los que intentan engañar. Tratándose de dar riquezas, posiblemente se tratara de Surgat, o de su secretario Anazareth (ver sus descripciones respectivas en las páginas 280 y 282 del manual). Es posible que busquen venganza, o algún tipo de satisfacción. Recordemos que Surgat tiene el poder de hacer surgir un sudor en quienes lo contemplan que hace que la víctima se consuma por completo, que Anazareth puede hacer que a sus enemigos les trague la tierra y que tienen dos gnomos enteramente a su servicio, Goziel y Fecor, que suelen debilitar los cimientos de las casas donde están los que han

ofendido a sus amos para que éstas se vengan abajo.

- ✧ Recordemos, por otro lado, que tanto Surgat como Anazareth tienen como punto débil la avaricia. Si se les promete mucho, mucho oro pueden olvidarse de todo. La cuestión es: ¿de dónde lo van a sacar los implicados?
- ✧ Y los PJs, ¿qué pintan en todo esto? Pues puede que mucho. Puede que hayan sido ellos mismos a los que se les haya ocurrido hacer semejante estupidez, o puede que sean contratados, como aventureros y magos curtidos que son, para proteger a los culpables de semejante desaguisado de las más que posibles consecuencias.
- ✧ Ni que decir tiene que el plan puede fastidiarse si aparece nuestra querida Fraternitas Vera Lucis, antes, durante o después de la invocación, que ya se sabe que no suelen tomarse muy a buenas este tipo de tratos, y los arreglan a base de degüello general.

Ánimas en la Noche

Vivía en Proaza una mujer que padecía de sueño escaso, y pasaba sus largas horas de insomnio sentada junto a la ventana de su casa, viendo las estrellas, las calles vacías y los pocos transeúntes que a tan altas horas de la madrugada por entre las calles rondaban. Lo cual, con el tiempo, se convirtió en afición malsana, pues así espiaba las idas y venidas de sus vecinos, al dar su ventana a calle principal de la villa.

En estas estaba una noche sin luna, desvelada y chafardera, cuando en estas que vio venir por la calle una procesión formada por innumerables luces que iban avanzando por la calle. Su sorpresa fue mayúscula cuando vio que las luces parecían flotar en el aire, sin que las empuñase mano alguna. Paralizada de horror, no supo reaccionar cuando la fantasmagórica procesión se detuvo junto a su ventana, y una voz cavernosa le dijo:

— Ten, mujer, guárdanos este cirio, que mañana vendremos a buscarlo.

La mujer parpadeó, y cuando se quiso dar cuenta la calle volvía a estar desierta, y ella tenía un enorme cirio negro en la mano. Entonces supo reaccionar: cerró la contraventana y escondió el cirio en un baúl, antes de acostarse muerta de miedo.

Por la mañana, con la luz del día, las cosas se ven de otra manera, así que pensó que todo no había sido más que una pesadilla. ¡Juzguen pues su grandísimo miedo cuando, al abrir el arcón, se encontró con que dentro no estaba el cirio, sino un muerto, difunto como si acabara de rendir su alma esa misma noche!

Ni que decir tiene que la mujer escapó de la casa chillando como una loca, y no paró hasta llegar a la iglesia. Era el cura hombre del lugar, bien familiarizado con las cosas de Dios pero tampoco ignorante de las del Diablo, y buen conocedor de las criaturas mágicas asturianas. Así que le explicó a la mujer que se había encontrado nada menos que con la Güestia, (ver Bestiario Astur, pág. 18) y que habría de

andar con mucho cuidadito si quería salir con bien de aquello, que no es bueno que los muertos se interesen tanto por los vivos. Le proporcionó un escapulario bendecido y le dijo que lo llevara oculto entre sus ropas, bien pegado a la piel. Y que aguardase junto a la misma ventana a la hora de la medianoche, que lo que hubiera de pasar, a buen seguro que pasaría.

Y así fue, que a medianoche volvió la procesión de luces, y deteniéndose ante la ventana de la pobre mujer la voz de la noche anterior le exigió que le devolviera el cirio. La mujer fue al baúl, vio que se había convertido nuevamente en un velón y se apresuró a devolverlo aliviada, pensando que, al fin y al cabo, iba a salirse con bien de todo ello.

Pero entonces notó que una mano invisible la agarraba el brazo. Sintió un gran quemazón, y la mano la soltó al punto. Ella doliose de la quemadura, cuya marca nunca se fue de su carne, pero más doliose la Güestia, que entre rugidos de rabia y dolor se alejaron gritando:

— ¡Si no fuera por lo que llevas encima, ya serías una de los nuestros!

IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Pues eso, que hay un muerto que ha aparecido de manera misteriosa en casa de uno de los PJs, bien escondidito dentro de un baúl. A ver cómo lo explican.
- ✦ Los PJs también pueden adoptar el rol del sacerdote, y defender a la pobre mujer de los que pretenden llevársela con ella al Infierno.

- ✦ Puede que la víctima sea amiga de uno de los PJs, y la misión consista en tratar de rescatarla de la Güestia. Puede requerir un viajecito al Infierno (de esos que los diseñadores de módulos de *Aquelarre* abusamos un poco) o hacer alguna invocación demoníaca para llegar a algún tipo de trato. Ya se sabe, un alma a cambio de otras, o de hacer algún trabajito.

La Peña de Gubin

Como me contaron lo cuento: que vivía en el pueblo de Berció una moza muy guapa, hermosa como sólo pueden serlo las muchachas asturianas. Estaba la chica muy solicitada de amores, pero sólo aceptó, entre todos los corazones que le ofrecieron, uno, uno sólo, el de un mozo honrado y trabajador. Se les veía juntos a todas partes, y las comadres se reían, pues auguraban un corto noviazgo y una pronta boda.

Dicen que las xanas sienten celos de los humanos cuando son demasiado felices, y bien que pudiera ser, que estalló guerra en el sur, contra la morería, y el novio de la chica fue uno de los que el señor feudal de la zona eligió para que se fuera a luchar contra el enemigo.

Pues si hay buenos en esta historia, cierto es que tiene que haber un malvado. Y ése no es otro que el dicho señor feudal. Hacía tiempo que le había echado el ojo a la muchacha. Bien sabía que no podría tenerla de grado, pues era chica honrada, ni tampoco a la fuerza, que los de Berció son muy suyos, y ni



señores feudales ni gaitas, que como ordenara a sus soldados que se la secuestraran todos le harían, al unísono, un soberano corte de mangas, que ser asturiano es ser hidalgo y hay cosas que no se hacen. Así que quitó de en medio al novio, y luego acechó a la moza. Y descubrió que ésta iba mucho a la Peña de Gubín, cada atardecer. Pues allí era donde se habían prometido los dos novios, donde se habían jurado amor eterno, y donde la muchacha le había prometido a su enamorado que allí la habría de encontrar, viva o muerta.

Y cuando se enteró de la promesa el señor feudal pensó que bien que le podía dar el gusto, que los muertos no hablan, y tras satisfacer sus caprichos bien que podía la muchacha despeñarse.

Así que allí la asaltó, una tarde como tantas otras. Ella se defendió bravamente, y forcejeando ambos al borde del abismo perdieron pie y cayeron ambos abajo.

Yo les cuento lo que me contaron, y al llegar aquí las gentes no se ponen de acuerdo: unos dicen que la muchacha imploró la protección de la Virgen María, y ésta la asió y la devolvió arriba, mientras el malvado señor feudal se estrellaba contra las rocas del fondo.

Otros dicen que las xanas son celosas, pero no malvadas, y que la Virgen tuvo poco que ver.

Crean la versión que gusten, o no se crean nada en absoluto. Yo sólo cuento lo que me dijeron. Que la guerra acabó, que el mozo volvió, que con su enamorada se casó, y que el señor feudal se despeñó sin que nadie supiera decir por qué.

Ideas de Aventuras:

- ✦ Los PJs pueden haber sido contratados por el señor feudal para secuestrar a la chica. Que siendo gente forastera, les importará una jiga. O al menos eso piensa él. Por supuesto, no sabe que la muchacha cuenta con poderosos protectores, ya sean celestiales o sobrenaturales.
- ✦ Los PJs también pueden ser compañeros del novio, que vuelve de la guerra y ansía estrechar en sus brazos a su amada. Ésta al parecer ha desaparecido. Varias pistas señalan hacia el señor feudal, y lo cierto es que la muchacha prefirió arrojar al abismo antes que perder la honra. Pero no está muerta, que una xana que vive en una gruta tras una catarata al fondo del Gubín se apiadó de ella, y le salvó la vida convirtiéndola en una ayalga (ver Bestiario Astur, pág. 15). Aparte de ajustarle las cuentas al señor feudal, habrá que desencantar a la muchacha, que lo hecho no es tan fácil que pueda deshacerse, en especial tratándose de magia.
- ✦ ¿Y si le damos una vuelta de tuerca a la historia? Todo no es más que un montaje para justificar el asesinato del señor feudal (arrojado peña abajo) por parte de un sobrino suyo, en complicidad con la muy casta moza, que no tiene de virginal ni los agujeros de las orejas. Los PJs pueden ser conocidos del difunto, a los que extraña mucho que tan encantador y venerable anciano fuera presa de afanes tan lujuriosos.

El Pastor y la Ayalga

Andaba un joven pastor por el monte la Noche de San Juan cuando le chistó para que se acercara una moza muy guapa, que estaba sentada junto a una fuente. La muchacha le dijo que era una ayalga, una servidora encantada de una xana, pero que esta noche le estaba permitido alcanzar la libertad, si un mozo valiente tenía lo que hay que tener. Pues la única manera de librarse del hechizo era volver a entrar en la cueva mágica, y salir convertida en un cuélebre con una rosa en la boca. El pastor tenía que coger la rosa con los dientes, sin tener miedo pese a que el cuélebre lo enroscaría con sus anillos y trataría de asfixiarlo. Le dijo también que había un gran tesoro dentro de la cueva, y que sería suyo si tenía arrestos de hacerlo. Tres oportunidades tendría, tres, ni una más, ni una menos.

Y mejor que fueran tres las que le dio la encantada, que por muy bravo que fuera el mozo lo que nos cuelga a los hombres se le subió a la altura de, bueno, ya me entienden, que ver salir a un cuélebre todo grandote él y tan feroz no es moco de pavo. Ni la primera vez ni la segunda tuvo arrestos para coger la rosa, pero dicen que a la tercera, por fin, lo consiguió, y que se quedó con moza y tesoro.

Otros dicen que nones, que no es esta historia con final feliz, que ni a la primera ni a la segunda ni a la tercera logró el mozo reunir los suficientes arrestos para acercar su boca a la de la serpiente gigante. Aun así, la ayalga le dijo que tenía otra oportunidad, pero que anduviese con cuidado, pues si erraba, le caería una maldición. El mozo decidió arriesgarse, y la prueba resultó ser muy sencilla: elegir entre un peine de oro o un espejo en el que el mozo vio su rostro arrugado por la vejez y amargado por las muchas desgracias. Asustado, cogió el peine, y falló, que tenía que haber cogido el espejo. Por culpa de ello no fue desencantada la ayalga, y se quedó él y su familia con sarna para toda la vida.

Ideas de Aventuras:

- ✦ Cierto es que en San Juan los cuélebres mudan la piel y no tienen armadura, pero eso no quiere decir que no tengan hambre. Puede ser un truco para pillar un bocado rápido. Es decir, que todo es nada más que un truco, y el mozo al que se le ocurra hacer caso a la ayalga (que en realidad es una xana, sin ganas de que la desencanten, gracias) en lugar de recoger con los dientes la rosa lo que recibirá es un bocado que le arrancará la cabeza de cuajo.
- ✦ Convendrán conmigo en que el que se arriesgue a este desafío los tiene que tener bien puestos. Para representar el valor y el miedo en *Aquelarre* recordemos que se ha de hacer una tirada de Templanza. Esto, evidentemente, sólo para hacer cosas de extremo heroísmo, como es el caso de darle un beso a un cuélebre.
- ✦ Esta aventura puede ser utilizada también como excusa para aquellos PJs que, por historial, estén malditos. Que quien dice sarna también puede decir otras cosas.

El Señor Feudal de Tiraña

Gobernaba en Tiraña un señor feudal muy aficionado a la caza, soberbio y orgulloso como pocos, pues pertenecía a una de las familias más influyentes de todo Asturias. Sucedió que un domingo el señor feudal se fue de caza bien temprano por la mañana, con sus monteros y sus perros, y se le pasó el tiempo yendo detrás de una presa especialmente esquivada, olvidándose de la hora. Mientras tanto, en la iglesia, el sacerdote esperó la llegada de su señor hasta más allá de lo razonable, pero finalmente decidió que ante Dios todos eran iguales, y que no podía hacer esperar más al resto de sus feligreses, que esperaban con cierta impaciencia a que se iniciara la ceremonia. Así que empezó la misa, y acababa de leer el evangelio cuando se presentó por fin el señor feudal, sudoroso y con las ropas de caza aún puestas. El caballero se tomó a agravio el que se hubiera iniciado la sagrada misa sin estar él presente, y mucho más que el sacerdote, sin inmutarse, iniciara el sermón hablando de la importancia de santificar las fiestas de Dios. Tomándose aquello como una censura (y posiblemente, lo fuera) el irascible noble no aguantó más y alzando la ballesta mató al sacerdote de un solo flechazo. Luego amenazó a los presentes jurando por el Diablo que mataría a aquel que dijera una sola palabra de lo sucedido, y se marchó.

Ni que decir tiene que la noticia del asesinato llegó hasta oídos del obispado, iniciándose un proceso. La justicia para los poderosos no es la misma que para los pobres, y la cosa quedó en que se excomulgara al señor feudal y se derribara la iglesia donde había tenido lugar el sacrilegio. El noble podía sentirse a salvo de la justicia de los hombres, pero sin duda ya arreglaría cuentas con Dios cuando llegara el momento.

La iglesia fue derruida, y se alzó otra sobre sus mismos cimientos. Apareció, no obstante, una mancha rojiza en la escalinata del altar de la nueva iglesia, que todos juraron que sin duda debía ser la mancha de la sangre del asesinado sacerdote, y que por supuesto no pudo ser borrada.

Dios no había olvidado.

Poco tiempo después el señor feudal, que seguía entregándose con mayor pasión si cabe al ejercicio de la caza, tuvo un accidente bajando a todo galope por un sendero empinado. Su caballo resbaló y se quebró las patas, y el cayó rodando por el barranco, hasta quedar hecho un guiñapo en el fondo, con las carnes laceradas por las matas y los huesos rotos por las peñas. Fue llevado hasta su castillo, y allí murió entre horribles blasfemias por el mucho dolor que sentía, sin que ningún sacerdote le diera consuelo espiritual ni, por supuesto, la absolución.

Sus poderosos parientes decidieron trasladarlo a Oviedo, donde con sus influencias conseguirían que fuera enterrado en el mausoleo familiar de la catedral. Pero el Infierno supo reclamar lo que era suyo: una gran bandada de cuervos atacó la comitiva, llevándose el cadáver del excomulgado, para que su alma ardiera para siempre en el infierno.

IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Los PJs han de investigar, por orden del Obispado de Oviedo, la muerte de un pobre sacerdote de aldea. Pronto descubrirán que fue asesinado, y si saben ser lo bastante persuasivos puede que venzan el miedo de las gentes del lugar y descubran la identidad del asesino. Un conocimiento peligroso, tanto en el campo como en Oviedo, que no es cosa que tan poderosa familia quiera que se sepa, y quien ha asesinado una vez, bien que puede repetirlo.
- ✦ Los PJs pueden ser también campesinos en busca de justicia, que se escapan a Oviedo a denunciar el crimen sacrilego. Del mismo modo que en el caso anterior, la poderosa familia del asesino tratará de silenciarlos, por las buenas o por las malas. Y aunque logren su propósito y hagan saber del crimen blasfemo, verán con amargor en la boca cómo el asesino se sale más que bien librado.
- ✦ Por otro lado, y cambiando completamente de bando, el grupo puede estar entre los que han de escoltar el cadáver del maldito señor feudal hasta Oviedo. Un viaje interesante, si tenemos en cuenta que el Cielo y el Infierno se han puesto de acuerdo en que no llegue a buen término.

La Acusación

Es esta leyenda un caso real, que le sucedió a una vecina de la aldea de Jove, en el concejo de Gijón, a finales del siglo XV. Que hubo un mal vecino que denunció a la joven Teresa Prieto de bruja, de chuparle la sangre a los niños y de hacer pactos diabólicos y perpetrar maldades contra los buenos cristianos para mayor gloria de su señor, Satán. Y como estaba la Inquisición recién estrenada se detuvo a la acusada, y se la torturó para ver si confesaba. En concreto, según las actas del proceso, le hicieron tragar en una hora entre trece y dieciséis litros de agua (que las actas dicen "una ferrada" y los estudiosos no se ponen de acuerdo en cuánto era en realidad tal medida). Volviendo a la historia, la tal Teresa los debía tener bien puestos y ser chica corajuda, que no solamente no confesó sino que logró fugarse de donde la tenían retenida. Ni que decir tiene que ello fue tenido por prueba de culpabilidad: fue pues declarada culpable y condenada, cuando la justicia pudiera echarle la zarpa encima, a ser colgada del cuello hasta que el ánima se le saliera del cuerpo y muriera. Y como su cuerpo podía ser ocupado por el Diablo, luego había de ser quemado y reducido a cenizas, que se esparcieran a los cuatro vientos. Ni que decir tiene que todas sus posesiones fueron embargadas en el acto.

Y acabaría la cosa sin más, si no fuera que hay constancia en los archivos de la Chancillería de Valladolid que años después se personó por su propio pie ante la justicia la tal Teresa Prieto, aportando pruebas de su inocencia y logrando ser declarada inocente de toda culpa en sentencia dictada el día 21 de noviembre del año 1500, casi veinte años después de transcurrida la denuncia.

Y esta es la realidad. Pasemos a la ficción...

IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Empecemos con la fácil: Teresa Prieto es amiga de los PJs y está acusada injustamente. La maquinaria legal es algo complicado, y abrirle una segunda sonrisa (a la altura de la garganta) al mal nacido que la denunció no servirá para salvarla: hay que asaltar la cárcel donde se encuentra para liberarla.
- ✦ Y sigamos con lo obvio: Teresa se ha fugado por medios mágicos, y a los PJs (¿quizá miembros de la Fraternitas Vera Lucis?) les toca ir en su persecución y atraparla.
- ✦ Si Teresa es una bruja y ha sido acusada buscará venganza. El que la acusó puede acudir al grupo para que lo proteja de una amenaza que se resistirá a concretar. Sobre lo poderosa que puede ser Teresa, depende de la potencia del grupo.
- ✦ Una variante de lo anterior es que Teresa no tenga poderes mágicos pero sí astucia, y se dedique a aterrorizar al protegido de los PJs hasta hacerle confesar la verdad.
- ✦ Porque esta es otra, y aquí queda dicho para quien quiera utilizarla: ¿por qué denunció el anónimo acusador a Teresa Prieto en 1480? Su nombre, como sucedía con los informantes en la época, no figura en acta alguna.

La Cobera y los Vaqueiros

No hace falta que yo lo diga, que lo dicen todos, que los vaqueiros, mala gente son. Así que una historia en la que aparecen, peor que peor.

Era una tal Ana, vecina de Posada de Llanes, de padres labriegos, o eso decía, que o bien se le habían muerto en edad temprana o bien la habían abandonado, que tampoco sería de extrañar, que en épocas de hambruna es mejor una boca menos que alimentar mal a todos los demás. La cuestión es que la prójima fue criada ora por un pariente, ora por otro, si es que parientes eran los que la hacían trabajar de sol a sol por un plato de comida y un jergón de paja donde tumbarse a dormir. Cuando la niña pasó a ser mujer la miraron de otros modos, en especial los hombres, y ella, que viendo el aprieto decidió sacar provecho de ello, no tardó en tener un desliz con un tal Francisco Soga. Ese desliz nació a los nueve meses y se llamó Juan. Del tal Francisco, por supuesto, si te he visto no me acuerdo. Al igual que quizá hicieran sus padres, dejó al niño al cuidado de otra y se fue por los caminos, morando una vez aquí y otra allá. Finalmente topó en Bricia con una mujer de mucha edad llamada Catalina, a la que nadie quería, y no teniendo Ana María donde encontrar cobijo ni la vieja quien la cuidara ambas encontraron de tal modo acomodo. Era la vieja bruja poderosa, y antes de morir le enseñó a Ana María algunos de los secretos del oficio, y le pasó alguno de sus poderes. A su muerte la echaron del pueblo, y siguió por los caminos hasta que se encontró con dos hermanos, ambos vaqueiros, que al verla fuerte y aún joven y estar ambos solteros, y siendo como son los vaqueiros gente de natural descre-

ída, llegaron pronto a un acuerdo con la moza, que a partir de entonces viajaron los tres juntos, una mujer compartida por dos maridos.

Se ganó pronto el sobrenombre de puta, pese a que sólo era fiel a sus dos hombres, y el de Lobera, porque tenía tratos con los lobos, que nunca atacaban el rebaño que ella cuidaba, y aun la habían visto andar entre ellos sin que le hicieran daño. Para usar su poder sobre los lobos Ana María debía ponerse una piel de lobo sobre los hombros, y recitar ciertos conjuros mientras movía el brazo derecho. Lo que Catalina no le había dicho a Ana María es que, pasados seis años a partir de que se pusiera la piel de lobo, vendría el Diablo, a arrancarle el brazo del cuerpo (y llevarse, de paso, su alma).

Cuando llegó el tiempo y se presentó el Diablo a pedir lo que era suyo en justicia, Ana María logró huir escondiéndose en una iglesia, siendo una gran suerte que el Maligno decidiera venir a cobrarle las costas en poblado y no por los descampados en los que solía andar. Ana María confesó todo lo que supo, pidió clemencia y obtuvo absolución, librándose del trato involuntario que había hecho con el diablo. Eso sí, por haber vivido de manera tan pecaminosa la hicieron entrar en un convento, para gran desengaño de sus dos amados vaqueiros, con los que había estado tan unida.

IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Una mujer guapa, dos salvajes vaqueiros que la protegen, ciertos poderes diabólicos por en medio: un buen caso para que lo investigue un Vera Lucis. Aunque puede que salga escaldado.
- ✦ El Diablo no tiene por qué conformarse con lo sucedido, y si alguno de los PJs es adorador del Mal, puede tener como misión ir a recuperar ese brazo, y cumplir así con la venganza de su amo.
- ✦ Por otro lado, otros magos puede haber que deseen saber qué secretos le contó la tal Catalina a Ana María. Y ya se sabe que hay magos que con tal de aprender un hechizo de más son capaces de cualquier cosa.

La Loca de Candás

En la aldea de pescadores de Candás era habitual ver, al atardecer, a una mujer con el pelo revuelto y gesto desesperado, que antaño se llamó Elvira pero que ahora todos llaman simplemente "la Loca". Antaño fue una mujer bellísima, la más hermosa de la comarca. Muchos le ofrecieron su amor, pero ella sólo se entregó a un pescador llamado Jacobo. Se prometieron: la boda se celebraría en breve.

Jacobo tenía un compañero con el que faenaba en una barca propiedad de ambos. Éste compañero se llamaba Diego, y también amaba a Elvira. Ella lo intuía, y le temía, pero Jacobo, ciego a todo lo que no fuera su felicidad, nunca se percató de ello.

Un día los dos compañeros fueron a pescar juntos, como cada mañana. Al atardecer, Elvira subió al acantilado para ser la primera en ver el regreso de su amado. Y en efecto vio la barca. Pero sólo uno volvía en ella. Era Diego, que contó

que su compañero había caído al mar y se había ahogado. Muchos sospecharon, pero ¿quién tenía pruebas? El mar no responde a las preguntas, y sólo el mar había sido testigo de lo que realmente había pasado.

Pero si Diego confiaba con su asesinato (pues tal fue) lograr a Elvira se equivocó. La pobre enloqueció, y siguió fiel a su amado, subiendo cada atardecer al acantilado en espera de verle regresar.

Un día Elvira vio algo y se puso a gritar diciendo que era Jacobo, que por fin volvía. En verdad que había algo flotando en el agua, que la marea empujaba hacia la costa. Un par de pescadores se compadecieron de ella y con su barca lo remolcaron hasta la playa. Era una talla de madera de un cristo crucificado, de tamaño natural. Elvira lo abrazó y lloró. Las gentes de la aldea los rodearon, entre compadecidos y curiosos. También se acercó Diego, el asesino. Y al posar la vista en la talla de madera le mudó el semblante, y lanzó un grito aterrizado. Y allí mismo, llorando, confesó su crimen.

Pues había oído perfectamente cómo el Cristo le hablaba, con la voz de Jacobo, acusándolo del asesinato.

IDEAS DE AVENTURAS:

- ✦ Todos en el pueblo sospechan del asesino, pero nadie puede demostrarlo. Los PJs pueden optar por simplemente asesinarlo a su vez, o hacerle confesar a base de usar la competencia Tormento, pero si son de otra pasta (y no los brutos descerebrados que suelen ser) quizá decidan tenderle una trampa para hacerle confesar. Al fin y al cabo, no todos los hechizos son de goecia, por ejemplo.
- ✦ Todos en el pueblo sospechan de que Diego asesinó a Jacobo, pero ¿y si no fue tal cosa? Quizá Elvira convenciera a Jacobo de que asesinara a su compañero, para quedarse con la barca que poseían a medias, y éste se limitó a defenderse. Elvira está loca y Diego desprestigiado, e incapaz de que lo crean. Y quizá un fantasma vengador salga del agua, para terminar lo empezado, matando tanto a su víctima como a la que lo convenció para cometer el crimen.
- ✦ Y ya puestos, ¿y si Jacobo no ha muerto? Puede simplemente haber resultado herido, o haber perdido la memoria, y recordarlo todo poco a poco. Entonces, volver al pueblo será una cuestión de venganza. Claro que si Diego, mientras tanto, se ha hecho una persona poderosa no se lo va a poner muy fácil, esto del retorno. Y tenemos a Elvira, que aunque loca, sigue enamorada de su amado y viceversa, un rehén ideal para cualquier malo sin escrúpulos.

La que ha de Ocultarse

Cuentan las crónicas que hacia el año 958 Ordoño IV el Malo destronó a su primo Sancho I el Gordo, rey de Asturias y León. Sancho huyó a Córdoba, donde se refugió

en la corte del califa Abderrahmán III. Allí, además de encontrar refugio, Sancho encontró la salud, pues los médicos musulmanes le impusieron una dieta que, sin hacerle pasar hambre, le hicieron perder esos kilos de más que le habían merecido el mote. También conoció el amor, que yació con una esclava muy hermosa, uno de los muchos regalos del califa. De esa unión nació una niña cuya madre, que quizá tuviera el don de la profecía, llamó Sett al-Raxana, que significa, más o menos "la que ha de ocultarse".

Pasaron varios años. La situación en Asturias se deterioraba. Era un buen momento para que cambiasen las tornas, y Sancho volvió, al frente de un ejército musulmán cedido por el califa de Córdoba. Sus muchos seguidores se alzaron en armas contra Ordoño, y en el año 960 Sancho volvía a ser rey. Por motivos políticos se casó con doña Teresa Jimena, aunque mantuvo a su amante mora y a su hija bastarda en palacio, y las manumitió dándoles el rango de mujeres libres. Dos años más tarde, en 962, le nació un hijo y heredero legítimo, el infante Ramiro, que fue coronado rey en el 967, cuando envenenaron a su padre.

Como verán, la situación estaba turbulenta, y se decidió poner a la joven bastarda bajo la protección del abad del convento de Santo Adriano. Pues la niña no dejaba de ser la primogénita de un rey, y si alguien la desposaba podía alegar derechos al trono.

No dejaba de ser una niña, y además una infiel. El abad Creuso Lotario, pues ese era su nombre, se la llevó no a un palacio, fortaleza o casa, sino a un angosto desfiladero cerca de la abadía de Muñón. Allí la abandonó, para que nunca la encontraran ni los muertos ni los vivos.

Claro que hay cosas que no están ni vivas ni muertas, sino todo lo contrario.

En vida, Sancho se había apoyado en gran parte en una tropa de caballería ligera al mando de Jatar el-Quelbi. Cuando Ramiro fue precipitadamente declarado mayor de edad decidió partir con su tropa, pero exigió llevarse a la primogénita del rey y a su madre. De la madre, nadie supo decirle nada, salvo que había muerto. De pena, dicen algunos. Quitándose la vida, dijeron otros. Asesinada, le cuchichearon algunos. Por lo que respecta a la hija, esa niña de piel morena, ojos azules y cabello rubio, las pistas le llevaron hasta el abad Creuso, y lo que no pudieron las buenas palabras lo hicieron las amenazas de tortura. El abad le indicó que en el desfiladero encontraría a su princesa, pero también le dijo, con media sonrisa, que no la podría sacar de allí. No se sabe qué le hizo el musulmán a Creuso para que hablara, pues la conversación fue privada y el abad nada dijo luego de ella. Lo cierto es que los monjes salieron todos con trescientos sesenta azotes (ni uno más, ni uno menos) y el monasterio fue arrasado hasta los cimientos. Luego, Jatar el-Quelbi condujo a sus tropas hasta el famoso desfiladero. Se internaron en él unos pocos elegidos, que pronto quedaron atrás, pues eran gente de a caballo, no montañeses para gatear por tan angostas piedras. Sólo Jatar logró llegar arriba, donde nacía una pequeña cascada de agua. Allí creyó ver algo, una figura femenina. Luego se desmayó. Recuperó el sentido junto a una fogata, en el campamento, rodeado de sus hombres. El desfiladero los había vencido.

Años más tarde un noble, guerrero y trovador, llamado Odoario Vela investigó la suerte de la bastarda real y adivinó lo sucedido. Y fue para el desfiladero, resuelto a encontrar los restos de la muchacha, a la que con mucha razón juzgaba muerta. Pasó por las mismas penalidades que el musulmán, y aun peores, pero logró entrever, en un remanso del arroyuelo, a una doncella rubia de largos cabellos rubios. Un milano chilló entonces y se precipitó contra él, haciéndole perder pie y caer al vacío. Y todo pasó muy lentamente: la muchacha se giró, y le sonrió apenas. Y Odoario supo que había encontrado a la que estaba buscando. Cayó, pero con gran asombro comprobó al despertar que no se había hecho el menor daño. Y se propuso a narrar en sus trovas todo lo sucedido. Y llamó a su canción "El desfiladero de la xana"

Ideas de Aventuras:

- ✦ Los PJs reciben, de parte de un noble con muchas ambiciones, la orden de encontrar a la hija bastarda de un rey. Las pistas les conducirán hasta un abad cruel, un desfiladero encantado y a una xana encantada que no quiere desencantarse, gracias.
- ✦ Un trovador va difundiendo versos difamantes contra la autoridad real. Algo de una niña casi mujer abandonada para que las bestias la devoren, y un prodigio que ha hecho que se convierta en un espíritu al que los animales protegen. Supersticiones y fantasías, que sin embargo hay que silenciar. Los PJs son encargados de hacer el trabajo, ignorantes de que el trovador tiene amigos sobrenaturales que también lo protegen.
- ✦ Los PJs andan tras un grupo de musulmanes que están arrasando el territorio. Nadie sabe qué buscan, pero las pistas los conducen a un desfiladero con muy pero que muy mala pinta.

Oria, la Hija del Diablo

Según se cuenta una noche un mal hombre violó a una monja. Y de nada sirvieron los rezos ni sus penitencias: nadie del Cielo bajó a salvarla. Por ello, cuando supo que estaba encinta, gritó y maldijo al fruto de sus entrañas, ofreciéndoselo al Diablo, si es que lo quería.

Palabras dichas con ira.

Palabras que no deberían haber sido dichas.

Nació una niña, y la madre la vio tan hermosa que olvidó sus arrebatos y la cuidó con ternura. Pero al finalizar el séptimo mes la niña desapareció, y la madre enloqueció de dolor y culpa, pues alrededor de la cuna había un fuerte hedor a azufre. Durante más de dieciséis años el diablo tuvo en su poder a la niña, a la que llamó Oria. Era hermosa como el pecado, fuerte y robusta de salud, pero con el cuerpo grácil y esbelto. Con ella recorrió mil y un lugares, tanto por el mundo de los vivos como por el de los muertos.

Sucedió que en un momento determinado tuvo que dejarla sola, para tratar con un Príncipe Demonio que andaba algo revolucionado (posiblemente Belzebuth, aunque la historia no lo cuenta). Apenas fue un momento, pero bastó. Alguna fuerza celestial (algunos dicen que Santiago el Apóstol, otros que algún arcángel) aprovechó la oportunidad para grabarle a la muchacha con la uña la cruz en el dedo corazón de la mano izquierda. Al volver el Diablo y verla así marcada, se metió dentro de ella, poseyéndola, y empezó a dar grandes gritos y aspavientos.

Los del lugar, al darse cuenta de que estaba endemoniada, la llevaron a un monasterio de monjes benitos. La muchacha hedía a azufre, y los exorcismos habituales no sirvieron contra ella. Solamente, en un instante de debilidad, se le escapó al diablo que sólo saldría del cuerpo de la chica si San Salvador o Santiago se lo exigían. Es decir: había que llevarla a las iglesias de San Salvador de Oviedo o la de Santiago de Compostela. Decidieron llevarla a la primera (que por algo la leyenda es asturiana). Las fuerzas diabólicas trataron de impedirlo, pero las celestiales también velaron por ello. Por ejemplo, en su camino la comitiva se encontró a cinco caballeros que les dieron cinco panes. Estos panes tuvieron que tirarlos uno al paso de cada uno de los cinco puentes que cruzaron, para evitar que el Diablo lanzara a la muchacha al cauce de los ríos.

Llegaron por fin a San Salvador y postraron a la poseída ante el Arca Santa de las Reliquias. El arcediano encargado de la Cámara le echó encima la estola sagrada, y empezó la lucha por el cuerpo y el alma de la chica. Seis días duró la pelea. Las reliquias de la cámara, en contacto con el cuerpo poseído, lo hinchaban y casi le impedían respirar. El Demonio ora amenazaba, ora prometía, ora suplicaba, ora se jactaba de sus muchas proezas. A veces, cansado, contaba anécdotas de sus viajes con Oria, y confesaba que la quería como si su propia hija fuera. Por fin, al séptimo día, la abandonó definitivamente. Oria hubo de pasar seis semanas más en la iglesia de Oviedo, esperando que un Obispo la bautizara con el nombre cristiano de María. Tan pronto lo hizo, desapareció de ella el temperamento huraño y salvaje que solía gastar, y se transfiguró en una persona completamente distinta, para maravilla de muchos de los presentes. Y aquí acaba la historia, que aunque no me quieran creer sucedió, por lo que cuentan los manuscritos de Cambrai y Oxford, en los siglos XII o XIII.

Ideas de Aventuras:

- ✦ Una mujer que ha sido criada por un demonio aunque se haya vuelto cristiana es siempre una buena fuente de información, y un grupo de PJs que quiera luchar contra el Maligno bien puede ir en su busca para interrogarla.
- ✦ El grupo también puede encontrarse a Oria antes de convertirse en María. Una chica, casi una niña, hosca y salvaje, con poderes maléficos y un demonio como compañero. Yo, personalmente, no arriendo la ganancia.
- ✦ Y, por supuesto, pueden ser los PJs los encargados de escoltar a Oria hasta San Salvador. Puede que reciban alguna ayudita celestial, pero el Infierno vomitará todo lo que pueda contra ellos.

Aventures



Donde se narran las hazañas de los heroes que viajaron por las tierras asturianas y se enfrentaron a sus distintos enigmas y bestias en busca de la fama y renombre.

El Enigma de las Aguas

AVENTURA para *Aquelarre*, preparada para un grupo de 3 a 5 personajes vinculados en mayor o menor medida con la monarquía asturiana, seguramente como sus servidores o allegados. En esta historia, inspirada ciertamente en una leyenda de la región y en cierto hecho histórico, los PJs se las verán, quieran o no, con Iglesia, brujería y mares a partes iguales.

La partida se basa en dos hechos, uno histórico y otro mítico. El primero, la cesión de privilegio a la Catedral de Oviedo sobre las iglesias de San Félix y Santa Eulalia por parte del rey. El segundo, la leyenda del Cristo marinero de Candás (o de La Loca de Candás, como aparece en el capítulo de Leyendas Asturianas en la pág. 55), reinterpretada aquí para mejor disfrute de Pjs y DJ.

INTRODUCCIÓN

Octubre, año 912 después de Cristo.

Según los registros históricos, la primera vez que se cita a la población asturiana de Candás es en los documentos que acreditan la donación del rey Fruela II y su esposa Jimena a la Catedral de Oviedo, confirmando el privilegio de ésta sobre las iglesias de San Félix y Santa Eulalia de la (como allí se dice) "Villa de Candás". Candás es una población pesquera, con excelentes playas y una buena representación del clima típicamente asturiano. Se encuentra situada en la parte septentrional de la península, próxima a Gijón y Avilés (a menos de 15 kilómetros de cada una de estas poblaciones) y un tanto más alejada de Oviedo (unos 40 kilómetros). Hoy, además de ser uno de los centros turísticos de la región, es un lugar donde recordar a escritores que se inspiraron en tan bella población para sus textos, como Leopoldo Alas "Clarín" o Palacio Valdés.

Pero, ¿qué pintan los pjs en todo esto? Pues bien, nuestros queridos jugadores son los encargados de entregar cierto mensaje a la Villa de Candás, mensaje por el cual el rey Fruela II y su esposa Munila, otorgan privilegio a la Catedral de Oviedo sobre las iglesias de San Félix y Santa Eulalia. Este hecho tan prosaico los situará en el medio de los tejemanejes de Roque, el párroco de San Félix, que tendrá a bien conspirar para evitar la pérdida de poder sobre sus feligreses.

RESUMEN DE LA TRAMA

Y es que la casualidad brindará a Roque una gran arma, aunque ésta sea diabólica. Ocurre que Elvira, una bella joven de la región, se encuentra dividida entre dos personas que pro-

fesan su amor, Diego y Jacobo. Como quiera que ella prefiera a Diego, por muy diversas razones que ahora no vienen al caso, decidió usar ciertas habilidades que su madre le enseñó, como ésta las aprendió de su madre antes que ella, y así sucesivamente. Con dichas habilidades, Elvira se sirvió de un ome-marín (ver Bestiario Astur, pág. 20) para hacer que Jacobo se ahogara en la mar. Sin embargo, actuó impetuosamente: al volver únicamente Diego en la barca y ser su rivalidad por el corazón de Elvira algo público, todos piensan que ha sido él quien mató a Jacobo, incluso él mismo se siente culpable puesto que alguna vez deseó la muerte de su amigo.

Aún no acababan así los contratiempos para Elvira: un marino encontró en la playa un madero de la embarcación de Jacobo y Diego y, en él, un rostro marcado. El marino pensó que era la imagen de Cristo y corrió a enseñársela al párroco Roque, cuando realmente era el rostro de Jacobo marcado en el madero por culpa del ome-marín, que tuvo a bien ahogarlo impulsando chorros de agua caliente sobre el humano y claro, dejó marca en el madero. Roque, mucho más sensible que el marino para estos temas, reconoce el madero como signo de actividad sobrenatural y, descartado Diego por ser demasiado zopenco como para meterse en tratos con el diablo, decide arriesgarse y sondear a Elvira, acertando de pleno en sus suposiciones.

Con Elvira en un puño, Roque piensa que ésta puede ser su oportunidad de mantener su poder sobre San Félix, de modo que hace que la mujer utilice su "talento" para atacar a los mensajeros del rey, al párroco Bernardo de Santa Eulalia y, de paso, destruya el texto del rey. Así, Roque puede hacerse el sueco y, a la vez, decirle al rey Fruela que cree que Dios no aprueba esa decisión y convencerle de que cambie de opinión. Dependerá de la habilidad de los PJs para seguir con vida el que no se salga con la suya.

LLEGADA A CANDÁS

Los PJs tendrán un viaje tranquilo hasta la villa de Candás, salvo que el DJ, en su inmenso conocimiento, decida lo contrario para que éstos no se aburran o, sencillamente, porque se encuentra en medio de un sano ataque de mala leche. Con todo, es una oportunidad excelente para describir el campo asturiano de la época y el trayecto que media entre Oviedo (punto de partida de los PJs) y su destino.

El PJ que resulte más apropiado según las circunstancias es quién lleva el pergamino con la voluntad de su señor

Fruela II. El contenido del pergamino, hábilmente cerrado, es desconocido para ellos, aunque una tirada exitosa de Escamotear podría facilitarles dicho conocimiento, ya me entenderán ustedes.

Una vez en Candás, los PJs podrán acercarse a cualquiera de las dos iglesias, que no les esperan en ninguna de ellas. Tras la sorpresa del párroco de turno, correrá rápidamente a avisar a su par de la otra casa del señor y convidará a los PJs a algo (poco, pero a algo), esperando la llegada del otro interesado. Ya todos reunidos (Bernardo, Roque y PJs), se abrirá el mensaje y se leerá el contenido, con el consabido disgusto para ambos hombres de Dios. Con una tirada de Teología, un PJ podría darse cuenta de que esto supone una merma de la influencia y la autonomía de ambos párrocos, mientras que una tirada de Empatía haría que se dieran cuenta de que Roque se lo ha tomado muy mal, aunque intenta disimularlo. Por su parte, Bernardo parece aceptarlo sin más, como otra roca que el Señor ha colocado en su camino.

En fin, reaccionen como reaccionen y se percaten de lo que se percaten, pronto se hará de noche y fuera hace muy mal tiempo, así que los PJs son invitados a cenar con ambos párrocos y alguna otra personalidad de la villa, que aprovechará la ocasión para dejarse ver.

UN CADÁVER A LOS POSTRES

Mientras se producen estos hechos, otros de más baja cadadura están teniendo lugar. Elvira, aprovechando que hace mal tiempo y la mar está embravecida, prepara su plan. Llama al ome-marín, se encuentra con él en una cala, llegan a un entendimiento (sí, de esa clase) y éste se vuelve al mar a dar muerte a Jacobo, ahogándolo con chorros de agua caliente contra la barca, dejando su cara incrustada en un madero.

El superviviente del ataque, Diego, no se ha enterado de nada y vuelve, abatido, a Candás. Fue él quien insistió a Jacobo para que se hicieran a la mar y ahora se siente macerado por la culpa. Rápidamente se correrá la voz y ésta llegará a donde están cenando los PJs que, muestren interés o no, serán arrastrados hasta allí por las personalidades reunidas en el festín.

Cuando haya suficiente público, Diego contará su versión de la historia, Elvira correrá a abrazarle y consolarle y todo el mundo pondrá cara de sospecha contra el joven. La verdad es que el asunto es suficientemente "raro" como para que se sospeche de Diego y en los lugares pequeños ya se sabe, todo el mundo habla. De todas formas, una tirada de Empatía sobre Diego revelará que el joven parece ser sincero, mientras que idéntica tirada sobre Elvira hará que el PJ tenga la impresión de que la chica le resulta falsa, aunque no sabría decir por qué.

Es posible que el DJ o los PJs se sientan impelidos a que éstos intenten esclarecer el crimen, pero no es obligatorio que hagan de su capa un sayo y se lancen a investigar, porque al día siguiente todo se verá más claro (y ellos, obligados). Mientras tanto, podrán dormir alojados en la casa del alcalde, que éste tiene a bien acogerles.

¡MÁS CADÁVERES A LOS POSTRES!

Cuando llegue el día, todos recibirán una sorpresa en la forma del madero encontrado por uno de los marinos temerarios. Con él en la mano, Bernardo y Roque convendrán en que es una especie de milagro, y que claramente el rostro del madero es el de Cristo mismo. Roque añadirá, además, que esto sólo puede ser una señal divina que clama porque el oscuro asunto del día anterior se investigue. Además, no sin cierta sorna, dirá a los PJs que dado que son "emisarios de su excelentísimo rey Fruela II" y por tanto las mayores autoridades de la región, deberían investigar ellos el asunto, que ahora las iglesias de Santa Eulalia y San Félix son deudoras de la Catedral y ellos no pueden meterse en esos berenjenales sin permiso, aunque estará dispuesto (como Bernardo) a asistirles en cuanto pueda.

Mientras los PJs inician sus investigaciones (interrogando otra vez a Diego, mirando la playa, etc.), Roque irá a hacer una visita a Elvira y lanzará su órdago. En poco más de una hora éste volverá a reunirse con los PJs con una sonrisa en los labios y Elvira se alejará del pueblo "para pensar un poco", es decir, para volver a contactar con el ome-marín y hacer que éste se encargue de los PJs y Bernardo esta misma noche.

El resto del día lo pasarán los PJs investigando. Según sus inclinaciones y pensamientos podrán ir averiguando más o menos trozos de verdad (por ejemplo que lo que Diego ocultaba era que se sentía culpable, no que él hubiera matado a Jacobo), pero poco antes de la hora de cenar Elvira irá donde estén los PJs y les pedirá que acudan a Santa Eulalia, donde Bernardo tiene algo que contarles. Cuando lleguen allí el párroco estará tan sorprendido como ellos de verle, puesto que no les había mandado llamar, y entonces atacará el ome-marín.

HISTORIA DE DOS CULPABLES

Después del ataque del ome-marín a los PJs todo se acelerará. Elvira ha sido persuadida por Roque para que no hable, pero unas buenas tiradas de Elocuencia acompañadas de ejemplos de "persuasión" podrán convencer a la mujer para que hable y confiese (si el DJ quiere que sus PJs tengan más acción, puede suponer que tiene otro ome-marín a sus órdenes). Si acuden donde Roque, éste intentará huir, pero la verdad es que nunca fue lo suyo. Si no se ve involucrado no le quedará otra que asumir su derrota, poner cara de póker y esperar una mejor ocasión para medrar, quizás desplazándose a la Catedral de Oviedo, donde además tendría más cerca a los PJs para jugarla en otra ocasión.

Así pues, si los PJs han sabido manejar la cuestión de forma impecable tendrán a los dos culpables: Elvira y Roque. Si no se lo han montado tan bien, tendrán a uno de ellos (Elvira) y si se lo montan fatal, no tendrán a ninguno (de hecho, es muy probable que estén muertos). En fin, en sus manos queda el hacer justicia, pero que conste que tienen cerca maderos por si hay que encender alguna hoguera.

RECOMPENSAS

Por sobrevivir a la aventura, los PJs recibirán 20 PAp., a los que se les podrán añadir 10 PAp. por capturar a Elvira y 10 PAp. adicionales si se tomaron la molestia de velar por que no sea Elvira quien pague el pato. A discreción del DJ, puede decidir dar 10 PAp. menos y, en cambio, dar puntos de IRR a los PJs, si era la primera vez que éstos se enfrentaban a lo sobrenatural (hablando del juego del que estamos hablando, no dudamos que no será la última).

DRAMATIS PERSONAE

BERNARDO

Párroco de Santa Eulalia e ignorante de cuanto se fragua en la región.

FUE: 15	Altura: 1,63 varas.
AGI: 15	Peso: 130 libras.
HAB: 15	RR: 40%
RES: 15	IRR: 60%
PER: 14	Apariencia: Normal.
COM: 11	
CUL: 15	

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Degustar 40%, Leyendas 35%, Sanar 60%, Sigilo 35%, Teología 40%.

DIEGO

Galán aterrorizado por la culpa

FUE: 15	Altura: 1,70 varas.
AGI: 15	Peso: 138 libras.
HAB: 20	RR: 15%
RES: 20	IRR: 85%
PER: 10	Apariencia: Atractivo
COM: 10	
CUL: 10	

Protección: Carece.

Armas: Cuchillo 60% (1D6+1D6).

Competencias: Conocimiento Animal 40%, Leyendas 30%, Nadar 20%, Navegar 40%.

ELVIRA

De buscadora de marido a chantajeada

FUE: 10	Altura: 1,53 varas.
AGI: 15	Peso: 100 libras.
HAB: 15	RR: 40%
RES: 15	IRR: 60%
PER: 15	Apariencia: Atractiva.
COM: 15	
CUL: 15	

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Conocimiento Mágico 55%, Empatía 40%, Seducción 70%.

Hechizos: Invocación de Ome-marín.

OME-MARÍN

FUE: 20	Altura: 1,80 varas.
AGI: 15	Peso: 126 libras.
HAB: 10	RR: 0%
RES: 20	IRR: 150%
PER: 15	
COM: 0	
CUL: 5	

Protección: Escamas (1 punto de protección).

Armas: Pelea 80% (1D3+1D6), Garras 60% (1D6+3+1D6).

Competencias: Descubrir 75%, Nadar 99%, Sigilo 60%.

Poderes Especiales:

- ✦ **Respiración acuática:** Pueden respirar con normalidad tanto fuera como dentro del agua.
- ✦ **Dependencia del mar:** Por cada día en que el ome-marín no humedezca su piel con agua salada, perderá 1 punto de Resistencia. Cuando llegue a 0, morirá. Esta pérdida no puede curarse hasta que no vuelva a sumergirse por completo en agua de mar, recuperando los puntos perdidos a razón de 1 punto por hora.

ROQUE

Párroco de San Félix y hábil conspirador

FUE: 10	Altura: 1,58 varas.
AGI: 13	Peso: 164 libras.
HAB: 13	RR: 20%
RES: 15	IRR: 80%
PER: 16	Apariencia: Normal.
COM: 16	
CUL: 17	

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Correr 40%, Elocuencia 65%, Empatía 60%, Leyendas 60%, Sigilo 50%.

ANEXO: NUEVO HECHIZO

Invocación de Ome-Marín

Invocación, magia negra de origen popular, Vis Sexta.

- ✦ **Caducidad:** No aplicable.
- ✦ **Duración:** Se mantiene hasta que sea despedido por el ejecutante o hasta que salga el sol.
- ✦ **Componentes:** agua de mar, cabellos de mujer, una mujer.
- ✦ **Preparación:** La ceremonia debe celebrarse por la noche. En una cala, el ejecutante arroja al mar el agua mezclada con los cabellos y pide la presencia de un ome-marín.
- ✦ **Descripción:** Si se tiene éxito en la tirada y si hay algún ome-marín en las cercanías, éste acudirá y demandará yacer con una mujer antes de escucharle (que puede ser el propio ejecutante). Tras el acto, cumplirá la voluntad del ejecutante.

El Camín de Mieres

Traigo la camisa rexa (trailara lara, trailará)

Traigo la camisa rexa (trailara lara, trailará)

De sangre d'un compañeru (mirái, mirá Maruxina, mirái, mirái como vengo yo)

Traigo la cabeza rota (trailara lara, trailará)

Traigo la cabeza rota (trailara lara, trailará)

Que rompiémela un costeru (mirái, mirá Maruxina, mirái, mirái como vengo yo)

En el pozo María Luísa (Canción popular).

INTRODUCCIÓN

“¡En las profundidades del mundo! Y ahí vamos contra mi voluntad. ¿Quién nos conducirá en esta oscuridad sin remedio?”.

La tradición minera asturiana, tal y como la conocemos, es un fenómeno netamente decimonónico, pues comienza a mediados del siglo XIX con la apertura de minas de carbón por toda la región. Pero mucho antes, en los siglos bajomedievales, Asturias también era conocida por sus minas, aunque en ellas se explotaba principalmente el hierro, y era, tras el País Vasco, la segunda zona minera en importancia en toda la Península. En la época en que transcurre *Aquelarre*, la minería está transformando sus métodos de trabajo, pues se ha producido a nivel europeo un notable agotamiento de la minería en superficie, lo que obliga a buscar en el subsuelo, creando profundas galerías en las montañas, una forma de extracción mucho más cara que la minería superficial, por lo que no todos los que quieren pueden hacer frente al gasto de construcción de una mina subterránea. De esta forma, las minas en los últimos siglos del medievo pertenecerán en su gran mayoría a grandes familias nobiliarias y a burgueses muy adinerados. Además, por ley, todo aquello que yace en el subsuelo del reino pertenece al rey de Castilla, pero como estamos entre personas cabales que buscan beneficiarse en todos los sentidos, siempre se puede llegar a un entendimiento. Y se llega. De tal manera que el dueño de la mina se quedará con una tercera parte de lo que ésta produzca (además del dinero que haya invertido en ella), y el resto, dos terceras partes, pasará a manos de la corona. Y aquí paz, y después gloria.

Pero vamos a lo que vamos. Esta aventura tiene lugar, como has podido deducir por la introducción, en una mina asturiana y es un claro homenaje a las aventuras clásicas de “exploración de subterráneos” (dungeon crawling), sin olvidarnos del toque demoníaco medieval que tiene toda aventura de *Aquelarre*. En principio se ha concebido para un grupo de cuatro o cinco personajes con cierta competencia en el manejo de las armas, ya que puede volverse bastante dura, y puede tener lugar en cualquier año y estación.

LA HISTORIA DETRÁS DE LA AVENTURA

“Ya he visto Moria, y es muy grande, pero se ha convertido en un sitio oscuro y terrible”.

Todo fue culpa de Sindo, llamado el Carbonero. O quizás no. Pero ahora, ya no importa.

Nacido y criado en Oviedo hace ya más de cincuenta años, Sindo ha sido siempre una mente curiosa hasta extremos insospechados, por lo que a nadie extrañó que, con el dinero que recibió de su rica familia, los Carboneros de Monte Excusa, Sindo dedicara su vida al estudio de la alquimia y la astrología, aunque pronto su afán de conocimientos le llevó mucho más allá de lo que nadie podría haber sospechado, y en pocos años se inició en el estudio de artes mucho más oscuras. Hasta que una noche, hace ya cuatro años, torturara al hijo secundón de un noble de la región para contactar con el demonio Guland, al que vendió su alma a cambio de mucho más conocimiento. Es cierto que, de carambola, también se contagió de la lepra, pero es precio que Sindo pagó gustosamente a cambio del poder obtenido.

Desde entonces, el ansia de saberes y de secretos de Sindo el Carbonero ha crecido de manera desmedida, y ha servido tan fielmente a su oscuro señor que Guland le enseñó hace poco uno de los más ocultos hechizos infernales, el Bautismo Negro (pág. 215 del manual de juego), con el que Sindo puede controlar a su propio engendro del infierno, sin olvidarnos de la pareja de silfos — Nogar y Katini — que le acompañan desde hace años. Claro que para llevarlo a cabo con propiedad es necesario, además de cierto secretismo, hacerlo en algún lugar subterráneo. Y bueno, pensó el Carbonero, si en plena Asturias uno no puede encontrar un lugar oculto en las raíces de una montaña, es que es imbécil, pues hay minas a puñados. Por desgracia, a la que le había echado el ojo y que hasta hacía poco tiempo se encontraba abandonada, acababa de ser abierta de nuevo, y aunque no le costaría demasiado echar a todos sus ocupantes, no faltaba mucho para la luna llena, necesaria también para realizar la invocación. Así que en la misma Oviedo, Sindo contrató los servicios de Cachero el Mucho Hierro, líder de una banda de mercenarios y/o bandidos, con los que espantar o asesinar a los trabajadores de la mina.

Pero claro, cuando uno tiene el corazón ennegrecido y retorcido, como lo tiene Sindo, nada termina como uno quisiera. Y es que Cachero y los suyos llevaron a cabo el encargo con toda la pasión que un hatajo de desarrapados desalmados puede poner en ello — o sea, matando o mutilando gravemente a todo trabajador que encontraron en la mina —, pero Sindo no estaba dispuesto ni por lo más mínimo a cumplir con su parte. De tal forma, que con-

forme iban acabando los del Mucho Hierro con la vida de los mineros, Sindo utilizaba su Anillo de Niromancia (pág. 188 del manual de juego) para devolverles a la vida convertidos en cadáveres vivientes, ordenándoles a continuación acabar con Cachero y los suyos. Y es que cuando se trata de un brujo goético, lo mejor es no fiarse.

Una vez resuelto el problema del Mucho Hierro —o creyendo que estaba resuelto—, Sindo bajó a lo más profundo de la mina para realizar por fin el Bautismo Negro que le había llevado allí: dibujó la estrella invertida, ató a su víctima —un sirviente judío que había contratado en la aljama de Oviedo—, lo torturó durante horas y lo bautizó finalmente con la sangre de un demonio, tras lo cual el sirviente se transformó en un horroroso engendro del infierno; concretamente, un dragón en su primera fase de crecimiento, cuando es “poco más” que una serpiente gigante de más de siete varas de largo. Sindo estaba maravillado ante el éxito de la invocación, y lo hubiera disfrutado más si no hubiera sido atacado por la espalda en ese momento por Cachero, que tras lograr sobrevivir a las hordas de mineros muertos que el mago le había lanzado, se abrió camino hasta el lugar de la invocación para clavar su enorme hacha entre los omoplatos del Carbonero. Tampoco es que disfrutara él mucho con su venganza, pues tras abrirle un bonito agujero en mitad de la columna vertebral al mago, el dragón acabó con su vida en un plis plas.

Y ahora, tras esta bonita historia de traiciones, magia negra y minerales, acaba de llegar a la mina del Padrún un grupo de aventureros para refugiarse de una tormenta como no han visto antes, sin saber que allí abajo le esperan muertos vivientes, supervivientes enloquecidos, silfos desatados y una serpiente gigante con muy malas pulgas.

Y mientras tanto, Guland sonríe en las profundidades del averno.

CAMINO DE OLLONIEGO

“Tré contigo y exploraré las salas de Durin, cualquiera que sea el riesgo, si encuentras las puertas que están cerradas”.

Los personajes comienzan la aventura en el camino viejo de Santiago en el tramo que corre desde León hasta Oviedo. Esta mañana han salido de Mieres del Camino y se encaminan hacia el norte, donde una vez que dejen atrás la población de Olloniego podrán hacer noche en Oviedo. Se trata de un recorrido bastante corto, pues son poco más de cuatro leguas, pero corto no quiere decir fácil, y es que al poco de abandonar Mieres, y una vez dejado atrás el río Caudal —que corre durante un tramo junto a la senda—, el camino se va haciendo cada vez más difícil conforme se sube al puerto del Padrún. Además, el tiempo no acompaña, pues lo que comenzó siendo un día desapacible al principio del viaje, se ha convertido una vez alcanzada la cima del Padrún en una tormenta con todas las de la ley. Parece que hoy el Nuberu está enfurruñado y la ha tomado con los pobres personajes.

Cuando inician el descenso del Padrún, los personajes y sus posesiones estarán completamente empapados, y no parece que la cosa vaya a amainar, sino al contrario; todos los personajes tienen una posibilidad del 15% de pillar una buena pulmonía (pág. 105 del manual de juego). La lluvia no deja ver más allá de un par de varas y si no caminan muy cerca los unos de los otros, les será muy fácil perderse. Además, el camino, que ahora es cuesta abajo, se ha convertido en una torrentera de agua, barro y piedras, lo que les obligará a realizar una tirada de AG1x5 (o de Cabalgar, si llevan montura), para no escurrirse cuesta abajo 1D10 varas, quedando, además de mojados, embarrados hasta los huesos, lo que

aparte de un problema estético le supondrá aumentar la posibilidad de coger una pulmonía en un 35%. La cosa se pone dura, señores, y es urgente encontrar refugio en algún lugar lo más pronto posible.

Por suerte, no todo está perdido. Haz que hagan una tirada de Descubrir para ver a un lado del camino una leve luz que parece indicar la existencia de un caserío, un refugio o hasta una ermita. En todo caso, un techo bajo el que guarecerse de la tormenta. En caso de que todos la fallen, deja que vuelvan a tirar para evitar escurrirse cuesta abajo y luego diles que han visto la luz entre la lluvia. Si se dirigen hacia ella advertirán que existe una senda que lleva hacia allí entre los árboles y que parece que se utiliza con cierta frecuencia.

Tras unos minutos a paso ligero bajo la lluvia, los personajes llegarán finalmente hacia la fuente de la luz: un cándil que cuelga de una cadena a la entrada de lo que parece una mina. Quizás no sea una ermita, ni un caserío, pero está claro que es un refugio y donde quizás haya trabajadores que puedan apiadarse de unos viajeros y tengan una hoguera donde calentarse los cuerpos y algo de sidra para calentar los estómagos. Qué inocentes son...

LA MINA DEL PADRÚN

“Esto es el gran reino y la ciudad de la Mina del Enano. Y antiguamente no era oscura sino luminosa y espléndida, como lo recuerdan aún nuestras canciones”.

Vamos a describir ahora las partes principales de la mina, que son las zonas que aparecen numeradas en el mapa anexo. De todas formas, te damos a continuación una serie de guías generales sobre el aspecto del interior de la mina, para no tener que repetirnos luego en cada uno de los apartados.

La mayor parte de los corredores de las minas son galerías excavadas en la roca y entibadas con maderos y tablas cada tres o cuatro varas. La iluminación dentro de las galerías procede de candelas de aceite colgadas de cadenas y colocados más o menos cada seis o siete varas, lo suficiente para saber por dónde se va, pero que también provoca multitud de sombras y claroscuros —tenlo en cuenta por si algún personaje quiere esconderse entre las sombras—. Estos candelas de aceite se pueden desenganchar sin problemas de las cadenas e incluso ser utilizados como armas arrojadizas: es necesario hacer una tirada de Lanzar con los modificadores habituales por distancia (pág. 126 del manual de juego) y si se tiene éxito, prenderemos con el aceite en llamas al enemigo, provocándole 1D6 puntos de daño durante 1D6 asaltos. Las salas mayores, al contrario que las galerías, no están entibadas y, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la sala, la iluminación se consigue por medio de antorchas.

Por último, queremos dar un consejo sobre ambientación al Director de Juego: como todo lo ocurrido en la mina ha sido consecuencia directa o indirecta de Guland, señor de la enfermedad y la pobredumbre, su mano corruptora se deja ver por todo el lugar, y de forma sutil debes hacérselo saber a los jugadores: nubes de pestilencia que recorren de un lado a otro las galerías, maderos y tablas claramente podridos, humedad malsana en las paredes, luz de lámparas con una tonalidad muy apagada y mortecina, sonidos de gotas cayendo por todos lados, etc. En resumen, que sientan en sus carnes un ambiente opresivo, insalubre y enfermizo.

I. LA ENTRADA

Aquí es donde comienzan los personajes la verdadera aventura, cuando llegan empapados y posiblemente embarrados

justo a la entrada de la mina. En ella, además de la lámpara de aceite colgando del techo — gracias a cuya luz han podido encontrarla —, se pueden ver varios montones de escoria de hierro y de rocas, además de abundantes herramientas de minería (que en esta época se reducen a picos de mayor o menor tamaño, palas y carretillas de madera). No hace falta ser un lince para adivinar que se trata de una mina, posiblemente en activo, pues las herramientas no parecen estar abandonadas, y los montones de minerales parecen recientes. Por cierto, si alguno de los personajes tiene éxito en una tirada de Conocimiento Mineral, será capaz de adivinar que se trata de una mina de hierro por los escombros que hay almacenados en la entrada.

En principio no hay nada que impida a los personajes quedarse tranquilamente bajo el techo de la entrada esperando que amaine la lluvia, pero para empezar la tormenta no tiene visos de acabarse en breve — vamos, que puede estar cayendo agua como si el cielo se hubiera roto durante días; lo dicho, el Nuberu tiene un mal día —; en segundo lugar, que aunque ya no les caiga agua encima, siguen mojados y la humedad de la mina y el aire que corre no impide que tengan que volver a repetir las tiradas de contagio de neumonía si no se secan pronto; y por último, si todo lo anterior falla para hacer que se adentren en las profundidades, haz que hagan una tirada de Escuchar Difícil (-25%) y que deberán de repetir cada rato hasta que algún personaje la saque, momento en el que le parecerá escuchar un gemido lastimero que procede del interior de la mina.

En todo caso, suponemos que, como aguerridos aventureros que son, se adentrarán valientemente en las profundidades de la mina del Padrún.

II. LA CAPILLA

Esta sala, con un techo mucho más elevado que la galería anterior, es claramente una capilla, donde es de suponer que los mineros, muy religiosos ellos, rezaban sus oraciones matutinas antes de entrar al tajo. Claro que ahora, tras la visita de Cachero y de Sindo, la cosa no pinta igual. Para empezar, la humilde cruz de madera que había en la pared de la sala está ahora rota y desperdigada por todo el suelo. Además, sobre un pequeño altar de piedra hay una figura en terracota que representa a una joven coronada con una palma de olivo en una mano y una pequeña torre en la otra — tirada de Teología para saber que representa a Santa Bárbara, patrona de los mineros —, y que ha sido mancillada con dibujos claramente blasfemos y sacrílegos.

En una de las esquinas de la sala pueden encontrar el motivo de las lamentaciones que pudieron escuchar desde la entrada, que no es más que el cuerpo maltrecho y semiinconsciente del padre Vitor, capellán de la mina, del que aún salen leves gemidos de dolor. Cualquiera que haga una tirada de Medicina comprobará que el pobre cura está más allá de cualquier tipo de curación — incluso de la mágica, pues la pobredumbre de Guland ya campa por sus venas —, aunque con una tirada de Sanar se puede conseguir que recupere la consciencia lo suficiente para intentar hablar con él. Si se saca la tirada, el padre entornará los ojos y, con mucho esfuerzo, les hablará de hombres malvados que llegaron con la madrugada portando la muerte en sus manos. Luego les suplicará que salven a los mineros, que nada saben de la llegada de dichos hombres, y a continuación no dirá más, pues ahora sí que ha muerto definitivamente. Angelitos al cielo y todo lo demás.



Ahora ya no les queda a los personajes más remedio que seguir hacia el interior de la mina para tratar de salvar a los mineros —que, por cierto, ya llevan horas más que muertos, y más que resucitados—, o pueden salir directamente por patas y quedarse con el mal menor de la tormenta. Aquí ya no les podemos obligar a nada más...

III. LA PRIMERA ESCALERA

En esta sala se encuentra la escalera de madera que desciende al siguiente nivel de la mina. Se trata de un pozo de veinte varas de profundidad que se puede salvar mediante una escalera en caracol con unos peldaños de madera incrustados directamente en la pared del pozo. Normalmente es un método de bajada muy fiable, pero gracias a la presencia sutil (o no tan sutil en este caso) de Guland y sus acólitos, ahora los peldaños de madera están bastante podridos y pueden provocar la caída de los personajes.

Cuando el primer personaje comience a bajar, el DJ deberá hacer una tirada de Suerte en secreto. Si tiene éxito, no pasará nada, y puede seguir bajando sin más problemas, debiendo hacer el siguiente personaje en bajar la misma tirada de Suerte en secreto. En el momento en que alguien falle esta tirada, los peldaños de madera se romperán debido al peso y el personaje caerá al siguiente tramo de escalera, recibiendo en la caída 1D6 puntos de daño, y teniendo que volver a hacer una tirada de Suerte, pero ahora Difícil (-25%): si la saca, no pasa nada más, pero si falla, volverá a romper el siguiente tramo de escalera, recibiendo otros 1D6 puntos de daño al caer sobre el siguiente tramo. Y claro, volviendo a repetir la tirada de nuevo, otra vez a Difícil (-25%). Y como hay hasta cinco tramos de escalera de caracol, puede caer una y otra vez sobre los peldaños hasta cinco veces (por la salud del PJ, esperemos que no lleguemos a esto).

Si alguno de los personajes llega a romper alguno de los tramos de escalera, los que vayan detrás de él tienen dos opciones si quieren continuar la bajada: pueden saltar el tramo roto o pueden dejarse caer hasta el que hay más abajo (siempre y cuando no lo rompiera el personaje que cayó). En todo caso, deberán hacer una tirada de Saltar y luego otra tirada en secreto de Suerte para no romper los peldaños sobre los que salten y caer también ellos (aunque en este caso, la tirada de Suerte tendrá una dificultad normal, ya no será Difícil).

Si antes de comenzar la bajada, alguno de los personajes decide, por su cuenta y riesgo, comprobar el estado en el que se encuentran los peldaños de la escalera, deberá hacer una tirada de Conocimiento Vegetal: si lo saca, advertirá que están ligeramente podridos, lo que permitirá a los personajes que lo sepan hacer tiradas de Suerte Fáciles (+25%) cuando bajen por primera vez, o Normales (+0%) si caen sobre un tramo desde arriba. En todo caso, lo más probable es que, cuando lleguen al nivel inferior, los personajes, más o menos maltrechos, se den cuenta de que si se han roto demasiados tramos de escalera, luego lo tendrán muy difícil para subir. Pero ya llegaremos a eso cuando toque.

IV. MATANZA

Este encuentro se repite en varios lugares de la mina porque, con más o menos matices, es el mismo en diferentes puntos de la misma. En todos los casos, se trata de un montón de cuerpos de mineros asesinados por los hombres de Cachero mientras trabajaban al final de estas galerías. Muchos de ellos llevan la ropa justa para trabajar aquí abajo, que es poco más que un calzón de cuero largo, lo que deja al aire las terribles mutila-

ciones que los chicos de Cachero han llevado a cabo con ellos: miembros seccionados, cabezas hendidas, rostros con terribles tajos, vísceras y tripas colgando del abdomen, y sangre, sangre y más sangre, además de moscas y un hedor insoportable. Un cuadro lo suficientemente repulsivo como para que sea necesaria una tirada de Templanza para acercarse a dicho montón sin echar las asaduras sobre las paredes de la galería.

Claro que además de los hombres de Cachero, Sindo también ha pasado por allí haciendo de las suyas, lo que significa que en todos estos lugares hay una posibilidad del 60% de que haya 1D3 mineros muertos vivientes que, nada más escuchar cómo se acercan los personajes, emerjan de entre el montón de cuerpos y vísceras de los que fueron sus compañeros para acabar con los recién llegados.

Por lo demás, no hay nada más interesante en estos puntos (aunque, visto desde la perspectiva de los PJs, puede que realmente sí que sea interesante para ellos, especialmente si se ven rodeados de mineros muertos con sus picos en la mano).

V. CÁMARA DE LA EMBOSCADA

Desde mucho antes de llegar a esta cámara, los personajes que saquen una tirada de Escuchar percibirán un ruido pegajoso y un pelín desagradable, sonido que se escuchará con claridad para los que no hayan sacado la tirada un poco antes de llegar a la entrada de la misma.

Y es que en esta cámara, una oquedad natural que se descubrió durante la apertura de los corredores de la mina, tuvo lugar la emboscada de los hombres de Cachero. Tras terminar el trabajo, Sindo les pidió a Mucho Hierro y a sus hombres que se dirigieran a esta cámara, donde les haría entrega del pago convenido y podrían marchar, pero lo único que encontraron aquí cuando llegaron fue a una veintena de mineros muertos preparados para acabar con sus vidas. Así que ahora que los personajes hacen acto de presencia, se encontrarán con la dantesca imagen de cadáveres desperdigados por todo el lugar, algunos de ellos mineros asesinados de la misma forma que los de las zonas nº 4, pero otros, unos seis, tienen pinta de haber sido hombres de armas, pues llevan algo de protección (gambesones reforzados) y armas claramente de combate (principalmente, hachas y bracamontes), pues son los mercenarios de Cachero. Naturalmente, no todo el mundo puede estar preparado para afrontar tamaña visión sin recular, vomitar o incluso marearse, por lo que se exige de nuevo una tirada de Templanza.

¿Y qué es el sonido que han escuchado antes de entrar? Pues se trata de ocho mineros que sobrevivieron a la matanza y que ahora se entretienen arrancando a bocados las vísceras de los muertos (les da igual si son las de sus antiguos compañeros o las de sus asesinos) y comiéndoselas bien crudas. Aunque prefieren arrancárselas a los vivos, así que si oyen llegar a los personajes, dejarán de inmediato lo que están haciendo y, todavía goteando carne y sangre de sus bocas, se dirigirán hacia ellos picos en mano para continuar el festín con, nunca mejor dicho, carne fresca.

Naturalmente, en caso de que los personajes hayan escuchado el horrible sonido que provoca este hatajo de muertos vivientes, puede que estuvieran prevenidos y que gracias a unas buenas tiradas de Sigilo pillen a los mineros con las bocas en la masa (de carne) y sean capaces de quitarse de en medio a un puñado de ellos antes de que los demás se percaten de su lle-

gada. En sus manos queda. Por cierto, si deciden examinar los cadáveres de los mercenarios (siempre que tengan el coraje suficiente para hacerlo, claro), encontrarán una centena de maravedíes en monedas de diferentes valor y reinos.

VI. LA SEGUNDA ESCALERA

Aquí se encuentra otro pozo que desciende aún más, hacia el tercer nivel de la mina del Padrún, y que por lo demás es exactamente igual al primero: un pozo circular con una escalera de caracol cuyos peldaños son travesaños de madera incrustados en la pared del pozo. Ahora, imaginamos, los personajes irán más avisados y querrán comprobar exhaustivamente el estado en que se encuentra la madera; déjales que lo hagan, que examinen una y otra vez y que hagan mil y un experimentos. Total, los travesaños están estupendamente. Esta vez lo que deja mucho que desear es el estado de las paredes del pozo. Guland es así, todo sorpresas.

Y es que cuando el último de los personajes en bajar vaya más o menos por la mitad del pozo (que también tiene una profundidad de unas veinte varas), las paredes del pozo comenzarán a venirse abajo empezando desde arriba. Lo primero que advertirán será un pequeño temblor y notarán algo de gravilla cayendo desde arriba, y ese será el momento para echar a correr como almas que lleva el diablo (por cierto, una frase muy bien traída dadas las circunstancias), pues luego comenzará a derrumbarse la pared hacia el interior del pozo, amenazando con sepultar vivos a los personajes.

En términos de juego, y teniendo en cuenta que el último personaje en bajar iba por la mitad del pozo, va a ser necesaria una tirada de Correr. El primer personaje que debe hacerla será el que esté bajando en primer lugar: si tiene éxito, se supone que ha conseguido salir del pozo y, por tanto, pasa a hacer su tirada el siguiente personaje que estaba bajando, y así de forma correlativa. En cuanto uno de los personajes falle la tirada, se supone que no baja a la suficiente velocidad, y por tanto, bloquea el paso a los que van detrás de él, lo que significa que tanto él como todos los que no tiraron ese asalto reciben 1D6+2 puntos de daño por los cascotes y piedras que están cayendo desde arriba. Si alguno de los personajes pifia o cae inconsciente debido al daño recibido, caerá al suelo en medio de la escalera, y los que van detrás de él pueden pararse a recogerlo (recibiendo ese asalto otros 1D6+2 puntos de daño tanto él como los que estuvieran detrás), o directamente saltarlo (con una tirada de la competencia correspondiente) y seguir bajando las escaleras con Correr. Eso sí, si el personaje que cae no es recogido, quedará sepultado bajo las piedras del pozo para siempre jamás.

Una vez abajo los personajes —esperemos que todos—, ahora sí que les debe quedar claro que no tienen manera de volver sobre sus pasos. Sólo pueden seguir hacia delante o sentarse allí mismo a esperar la muerte.

VII. LA FORJA

Durante la excavación de la mina, los mineros encontraron esta oquedad natural en la montaña por cuyo centro corre un arroyuelo de oeste a este de la misma, formando una pequeña charca natural en el centro de la misma. Para aprovechar la existencia de esta corriente de agua, se decidió crear aquí una forja para reparar los materiales de excavación y comprobar la solidez del hierro que se extrae de sus vetas. De esta forma, dentro de la corriente de agua se instaló un pequeño molino de agua

que, mediante un sistema de contrapesas y poleas, mueve una gran maza de metal sobre un yunque que sirve de martillo pilón, ya sea para triturar el mineral o para dar forma al metal a base de golpearlo. Junto al molino, hay una fragua para calentar el metal.

Naturalmente, ahora mismo la fragua está casi apagada y el molino está parado, pues el herrero que trabajaba aquí acabó sus días como el resto de sus compañeros (por si te pica la curiosidad, es uno de los mineros muertos en la cámara de la emboscada), pero ni mucho menos está la cámara vacía, aunque lo parezca. Y es que Katini, uno de los silfos de Sindo, libre ahora de cualquier atadura al morir su amo, se ha venido a vivir a la forja, donde disfruta de su recién recobrada libertad antes de que Guland vuelva a llamarlo entre sus filas.

Por tanto, si los personajes entran en esta cámara, Katini se entretendrá con ellos, pues tal y como se detalla en sus características de juego, puede levantarlos en vilo y dejarlos caer, o puede incluso avivar las brasas de la fragua y lanzarlas sobre ellos. Y para colmo de males, al tratarse de una criatura inmune al daño físico, o tienen la suficiente capacidad mágica para herirle (lo que lo ahuyentaría) o tendrán que salir huyendo de la cámara (Katini ni siquiera se molestará en perseguirles). De todas formas, te recomendamos que más que acabar con ellos si deciden entrar aquí, utiliza al silfo como una molestia pasajera o incluso como alivio cómico, pues todavía tendrán que tragar con lo peor que guarda la mina.

VIII. LA GRIETA

Aquí tenemos otra de las formaciones naturales que se encontraron durante la creación de la mina. En este caso es una grieta en la roca cuyo fondo es imposible de vislumbrar (aunque está a unas veinticinco varas, si es que se dedican a tirar piedras o antorchas para verlo) y que cruza toda la galería de forma transversal, cortando el acceso. Para salvar la grieta, los mineros colocaron una serie de tablones de madera más o menos estables y que —aunque a estas alturas puede que los jugadores no se lo crean—, aguantarán el peso de los personajes sin demasiados problemas.

Pero claro, no está ahí la cuestión, sino en la presencia en dicho lugar de Nogar, el otro silfo de Sindo, que cuando pasó por la grieta le dejó ordenado que evitara el paso de cualquier persona que no fuera él, y aunque Cachero, con gran esfuerzo, consiguió atravesarla para vengarse del brujo, él sigue allí dispuesto a cumplir las últimas órdenes de Sindo, al menos hasta que Guland tenga otra tarea para él.

Por tanto, cuando alguno de los personajes intente atravesar la grieta por ese improvisado puente de madera, Nogar lanzará contra él una fuerte ráfaga de viento con la intención de derribarlo. En ese caso, el desafortunado tendrá que hacer una tirada de FUEX1: si la pasa, llegará al otro lado sin problemas, pero si falla deberá hacer una tirada de DESx1 para intentar agarrarse a los tablones, desde donde podrá, con mayor o menor dificultad, deslizarse a un lado u otro de la grieta. En caso de fallar también la tirada de DES, caerá por la grieta, recibiendo la nada despreciable cantidad de 4D6 puntos de daño, y quedándose atorado en el fondo, pues la grieta se estrecha cuanto más abajo se está. En este caso, sólo podrá salir con la ayuda de los demás compañeros (suponiendo que hayan traído una cuerda de al menos 15 varas de longitud), pues a él le será imposible trepar al estar atrapado por las paredes de la grieta.

Imaginamos que, una vez el primer personaje en intentar cruzar haya recibido la ráfaga de viento de Nogar, los demás sa-

brán a que atenerse y tratarán de atarse cuerdas los unos a los otros para poder atravesar con mayor facilidad el puente de tablones (según como se lo monten, pueden aumentar el multiplicador de la tirada de FUE en un x2 o incluso un x3).

Nogar es un silfo bastante escaso de mollera, y como la orden recibida es que intentara evitar por todos los medios que se pasase la grieta, una vez que los personajes hayan atravesado el puente, les dejará estar, pues considera que ya no es asunto suyo. Los demonios elementales del aire son así, más bien cortitos.

IX. CÁMARA DE LA INVOCACIÓN

Tal y como indica su nombre, en este lugar tuvo lugar el Bautismo Negro de Sindo. También es una caverna natural en cuyo centro hay dibujado con tiza o carbón negro una estrella de cinco puntas rodeada por cirios que ahora mismo están apagados. El centro de la estrella es un amasijo de carne y de sangre irreconocible (lo poco que ha quedado del criado judío que utilizó Sindo para la invocación). Justo al lado de la estrella hay dos cuerpos: uno de ellos es un anciano de pelo blanco con una enorme hacha clavada justo en el centro de la espalda, y el otro parece un hombre de armas, y tiene el rostro de un color gris ceniza bastante llamativo (gracias a las atenciones que le dirigió el engrendro invocado, como se verá más tarde).

Si alguno de los personajes inspecciona el dibujo de la estrella y saca una tirada de Conocimiento Mágico, sabrá que parece tratarse de los restos de una invocación de magia negra, aunque no sabrá mucho más (excepto en el caso de que obtenga un crítico o, directamente, conozca él también ese hechizo, en cuyo caso sabrá que se trata de los restos del hechizo Bautismo Negro).

Si se registra al anciano, que aún sujeta un cuchillo ensangrentado con la mano derecha, podrán encontrar la bolsa de Sindo (que tiene encima 500 maravedíes, por si al final hubiera hecho falta negociar con el Mucho Hierro) y un anillo de oro con una pequeña piedra negra engarzada (el talismán de Anillo de Nigromancia).

Y si le echan un vistazo al hombre de armas, el olor que despiden es tan nauseabundo que deberán tirar por RESx5 o directamente vomitarán sin poderlo remediar. El que logré sacar la tirada no encontrará entre sus ropas más que monedas por valor de treinta maravedíes.

X. GALERÍA DE SALIDA

Al contrario que el resto de galerías que salen desde la cámara de la invocación y que no llevan a lugar alguno, esta se convertirá, si los personajes son lo suficiente perceptivos o inteligentes, en su vía de escape de la mina, pues a pocas varas del final de la galería se encuentra una pequeña cueva natural que existe en la ladera de la montaña. Por lo tanto, si los personajes pasan por aquí pídeles que hagan una tirada de Conocimiento Mineral (con un modificador de +25% si buscan concretamente alguna zona por la que poder salir de la mina); si tienen éxito, advertirán que la pared de esta galería es diferente a la del resto, y que posiblemente indique un tramo de roca más delgado.

Si cogen unos picos (de los muchos que hay repartidos por toda la mina) y trabajan durante un par de horas (pueden picar hasta tres personajes al mismo tiempo), conseguirán llegar hasta la cueva que hay al otro lado, desde donde podrán alcanzar el exterior en unos minutos. Claro que, si hacen demasiado ruido

con los picotazos, es posible que llamen la atención del habitante de la cámara nº 11.

XI. CÁMARA DE LA SIERPE

En esta cámara se encuentra el mayor obstáculo con el que tendrán que enfrentarse los personajes que entren en la mina del Padrún. Como ya se dijo anteriormente, tras terminar el Bautismo Negro, la víctima de Sindo se convirtió en un engrendro del infierno, en concreto en un dragón en uno de sus primeros estadios de vida, cuando adopta la forma de una serpiente gigante, aunque al tratarse de una criatura de Gulan, es ligeramente diferente a la "típica" sierpe infernal: es de un color blanquecino lechoso, sin escamas, y es capaz de lanzar una nube de aliento fétido que enferma o mata a todo aquel que le afecte.

Una vez ocurrido todo aquello, fue cuando Cachero le atravesó al mago la columna vertebral con su hacha, lo que atrajo la atención de la serpiente, que terminó con el mercenario en poco más que un segundo. A continuación, la serpiente salió de la cámara y ha buscado cobijo en esta cámara, otra caverna natural en la que ha decidido dormir hasta que se transforme en un dragón.

Cuando los personajes se acerquen a esta cámara, la sierpe deberá hacer una tirada de Escuchar (enfrentada al Sigilo de los personajes, si caminan en silencio, o simple si los PJs andan despreocupados): si tiene éxito, escuchará cómo se acercan y naturalmente se preparará para el encuentro. Lo primero que va a hacer es llenar toda la sala con su aliento fétido, lo que hará enfermar a todo aquel que entre y reducirá su visibilidad. Luego, una vez que sus víctimas accedan al interior, se deslizará tras ellos haciendo tiradas de Sigilo y los atacará por la espalda.

Si los personajes consiguen deslizarse en silencio hasta la cámara y no son detectados por la sierpe, la encontrarán agazapada y enroscada en el interior de la cámara, al parecer durmiendo, lo que les permitiría atacarla por sorpresa o, si lo desean, hacerse los remolones y salir del lugar lo más rápido posible, aunque como se ha visto en la zona nº 10, la única salida viable que les queda supone hacer mucho ruido con los picos, lo que terminaría alertando a la sierpe.

CONCLUSIÓN Y RECOMPENSAS

"Apriétemos las mandíbulas y dejemos de llorar. ¡Vamos! Tenemos por delante un largo camino, y muchas cosas todavía pendientes".

Cuando los personajes salgan al exterior abriéndose camino por la galería de la mina hasta la cueva de la ladera, verán que la noche ha caído ya sobre la región y que, además, la tormenta ha parecido disolverse, pues ya quedan pocas nubes tapando las estrellas. Lo mejor que podrían hacer es pasar la noche a resguardo en esta caverna y continuar camino al día siguiente, donde tras unas horas por la ladera de la montaña podrán encontrar de nuevo el camino que lleva a Olloniego y, desde allí, hasta Oviedo.

En cuanto a la experiencia recibida por la aventura, será la siguiente:

- ✦ Si consiguen salir vivos de la mina del Padrún: +40 Puntos de Aprendizaje.
- ✦ Si matan a la sierpe: +20 Puntos de Aprendizaje.

- ✦ Si alguno de los personajes consigue reconstruir lo que ha ocurrido en la mina, aunque sea en parte: +10 Puntos de Aprendizaje.

Además, recordamos al Director de Juego, las ganancias de IRR que pueden darse en la aventura:

- ✦ Ver a los mineros muertos: +1D10 IRR si se falla una tirada de IRR (sólo se tirará una vez, por muchos mineros muertos que vean).
- ✦ Ver a los silfos: +1D10 IRR si se falla una tirada de IRR con -50%.
- ✦ Ver a la sierpe gigante: +1D10+2 IRR si se falla una tirada de IRR con -25%.
- ✦ Si consiguen acabar con alguna criatura irracional utilizando sólo armas convencionales (o sea, nada de magia): +1D10 RR.

DRAMATIS PERSONAE

MINEROS MUERTOS

FUE:	15	Altura:	1,65 varas.
AGI:	10	Peso:	105 libras.
HAB:	10	RR:	0%
RES:	15	IRR:	100%
PER:	7		
COM:	1		
CUL:	5		

Protección: Carece.

Armas: Pico de Minero 50% (1D6+1+1D4)⁸.

Competencias: Conocimiento Mineral 55%, Escuchar 50%.

Poderes Especiales:

- ✦ **Resistencia al Daño:** No puede quedar inconsciente por efecto de las heridas recibidas ni tampoco ningún penalizador a su bonificador al daño.

SILFOS KATINI Y NOGAR

FUE:	40	Altura:	Variable.
AGI:	25	Peso:	Carecen.
HAB:	15	RR:	0%
RES:	35	IRR:	150%
PER:	15		
COM:	1		
CUL:	15		

Protección: Protección mágica (son inmunes a las armas que no sean mágicas).

Armas: Carecen (aunque tienen otros métodos de ataque; véase Poderes Especiales).

Competencias: Descubrir 75%.

Poderes Especiales:

- ✦ **Control del Viento:** Gracias a su capacidad de controlar el viento, Katini y Nogar podrán realizar los siguientes ataques durante la partida:

- ✦ **Levantar a un personaje:** Una vez por asalto, Katini puede levantar a uno de los personajes del suelo y luego dejarlo caer, lo que le llevará dos asaltos (uno para levantarlo y el otro para dejarlo caer), provocándole 1D6 puntos de daño de caída. Sólo puede hacerlo con un personaje al mismo tiempo.

- ✦ **Avantar la fragua:** Si lo desea, Katini puede avivar la fragua que hay en la cámara de la forja y lanzarle las brasas a los pobres personajes. Hay una posibilidad de 40% de que alcance de esa forma a 1D3 personajes cada asalto, provocándoles 1D6 puntos de daño. Los personajes sólo podrán defenderse de este ataque con una Parada con Escudo, una Esquiva o Buscando Cobertura (pág. 121 del manual de juego).

SIERPE GIGANTE

FUE:	35	Altura:	8 varas de longitud.
AGI:	10	Peso:	2.000 libras.
HAB:	0	RR:	0%
RES:	35	IRR:	100%
PER:	15		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Carece.

Armas: Consulta los poderes especiales.

Competencias: Escuchar 65%, Sigilo 40%.

Poderes Especiales:

- ✦ **Envolver a sus enemigos:** La sierpe tiene una posibilidad del 40% de envolver a un enemigo con su propio cuerpo, un ataque que sólo se puede esquivar, pero no parar. Si tiene éxito, dicho enemigo recibirá cada asalto que esté atrapado un daño de 2D10 puntos. Para liberarse debería hacer tiradas enfrentadas de FUEx5 contra FUEx5 de la sierpe, lo que resulta especialmente difícil. Si alguien ataca a la sierpe y le hace el suficiente daño en el cuerpo (más de 12 puntos de daño), soltará a su presa, aunque si el atacante pifia su tirada, alcanzará al compañero que está siendo apresado.

- ✦ **Nube Nociva:** Cuando la sierpe lo desea puede soltar una nube de vapor pestilente de su boca, que alcanza un tamaño máximo de 10 x 10 varas, extendiéndose a una velocidad de 5 varas por asalto. Cualquiera que esté dentro de dicha nube tendrá dificultad para ver lo que le rodea (cualquier tirada que requiera el uso de la vista, como Descubrir o las habilidades de armas, tendrá un penalizador de -50%) y cada asalto se deberá hacer una tirada de RESx3 o se verá afectado por unas terribles arcadas, que reducirá cualquier tirada que haga en -30% más (y si pifia se doblará por las náuseas y sólo podrá vomitar a cuatro patas en el suelo).

- ✦ **Aliento Fétido:** Es un uso más concentrado de la nube nociva, pues se trata del mismo principio. La sierpe puede lanzar a un enemigo un chorro de gas concentrado de aliento fétido con una posibilidad del 60% de alcanzar a su enemigo, y es un ataque que no se puede parar, sólo esquivar. Si acierta a su enemigo, éste recibirá 3D6 puntos de daño (a descontar de los PV generales), la piel que se vea afectada se tornará de un color ceniza muy llamativo y además le hará envejecer 1D10 años de edad, lo que no es moco de pavo.

⁸ *Addenda:* Se considera un arma del grupo de las hachas, lo que significa que tienen mayor modificador al ataque (ya está contabilizado) y menor a la defensa (aunque nunca lo usarán para defenderse), y que las armaduras blandas y ligeras sólo protegen la mitad contra ellas.

¡Dios te Libre de Castiella!

*El Díaño, cuando non tien que facer
co'l ran espanta les mosques.*

Aventura para un grupo de 4 o 5 jugadores, ninguno de los cuales debería ser, en principio, asturiano. ¡Atención! Hay muchísimas posibilidades de ganar IRR.

INTRODUCCIÓN

Robledo, Primavera 135...

Los PJs se encuentran forasteros y de paso en dicha localidad, sea por el motivo que fuere (que no es el caso) y han tenido suficiente suerte como para, llegando a la población ya casi de anochecida, encontrar casucha que se tiene por taberna y que aparte de unos jergones de paja para dormir, les han puesto sobre la mesa una olla caliente a modo de cena. En concreto están degustando un potaje de judías y habas con tocino y morcilla que atempera mucho el estómago y es de fama en la región, y se están sirviendo raciones generosas, bien regadas con sidra, que aquí se bebe como si fuera vino. A los hombres de mundo, muy viajados, puede recordarles el potaje el "cassoulet" francés, y pensar que se trata de receta llegada por el Camino de Santiago. Los redichos pueden recordar que por Mallorca se come plato similar, hecho con habas secas. Los prácticos, por último, puede darles por pensar que hay dos platos que en todas partes se encuentran: aquellos en los que se coge todo lo que se tiene y se hierva y aquellos en los que se amasa y hornea⁹.

A SANGRE Y FUEGO

En estas que andan, decimos, los del grupo, y está el tal tabernero, muy solícito, preguntándoles si les apetecen unos champiñones cocidos con sidra, o un postre de la zona que ellos llaman casadielles (una especie de empanadilla frita, empapada en vino y miel) cuando entra un mozo por la puerta gritando:

— ¡Quieren matar a la Llara!

Si algún PJ tiene un 15% o más en Idioma (Bable) sabrá sin necesidad de tirada que es nombre de mujer, y que significa, en concreto "Reina del Hogar". Que quizá sea nombre común e inocente, o no. Los PJs pueden hacer dos cosas: quedarse con los postres y la sidra, o salir a ver qué sucede. Sea como fuere, los sucesos transcurrirán con o sin ellos.

Afuera, en la calle (si se puede llamar calle a los espacios que hay entre las casuchas) se encuentran media docena de fulanos con aspecto de hombres de armas que están prendiéndole fuego a una chozuela algo apartada, mientras los del pueblo, atrás, los miran. Ni jalean ni protestan. Que el pueblo no es tan grande, y las armas que lucen los fulanos en cuestión tienen el aspecto de ser usadas con fre-

⁹ *Adidenda:* Sí, claro, estoy hablando del antecedente medieval de la fabada. Y no, no me describan esas exquisitas alubias mantecosas tan características de dicho plato, que la alubia, como muchas otras cosas, nos viene de América.

cuencia. Sólo una mujer aúlla y ríe, más enloquecida que contenta. Antes que los PJs puedan hacer o decir nada una figura saldrá de la casa en llamas: una vieja de rostro carcomido por mil arrugas, con largo pelo blanco. Una tirada de Descubrir permitirá darse cuenta de que, pese a caminar por entre las llamas, éstas no hacen mella en ella (eso, por cierto, obligará a una tirada de Templanza, que tampoco es que sea muy normal: si se falla, el PJ se quedará paralizado unos momentos, sin poder actuar). Si se pasa la tirada de Descubrir, se podrá hacer una segunda tirada, para darse cuenta, ahora que ya ha salido del fuego, que no lo ha hecho sola: lleva en brazos un cuerpo, cubierto con una manta.

EL COMBATE

Uno de los hombres de armas será el que reaccionará primero, acercándose a la vieja. Ésta lo ignorará, y cuando levante el brazo armado para asestar un golpe vacilará, girándose y atacando a otro de sus compañeros. Todo el grupo enloquecerá de repente, atacándose entre sí y atacando a los espectadores, entre los cuales, por cierto, están los PJs. Es de suponer que estos se defiendan (sí, incluso los que hayan fallado Templanza, que a estas alturas ya se les habrá pasado la tontería). De los siete hombres de armas, dos al parecer mantendrán la cordura, y se mantendrán junto al grupo (si éstos los aceptan junto a ellos) mientras los aldeanos se esconden. Una tirada de Empatía revelará que esta extraña locura no tiene nada de normal, y les hará que sospechen lo que una tirada de Conocimiento Mágico confirmará: no son víctimas de un hechizo de Cadena de Silcharde, como quizá sus actos podrían hacer creer; simplemente están viendo visiones y confundiendo a los PJs (y a sus compañeros) por seres de pesadilla. Y ante las pesadillas, se llora, se huye, o se lucha a muerte. Opción que han elegido los fulanos en cuestión, que lucharán como eso, como posesos. Ni gritarán ni se quejarán, y pelearán hasta la muerte, independientemente de las heridas sufridas. Habrá que matarlos a todos, pues al parecer son inmunes al dolor. Si los PJs hacen la opción inteligente de esconderse en una casa y atrancar puertas y ventanas (justo lo que han hecho los aldeanos) los "posesos" se matarán entre ellos.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Tras este sangriento inicio, en la calle sólo quedan los cadáveres de los hombres de armas, sus compañeros que no perdieron la razón, los PJs y el cuerpo que la vieja (sí se le puede llamar así) sacó de entre las llamas, aún cubierto por una manta de tela basta, algo chamuscada. La mujer en cuestión (también de avanzada edad) está viva. Inconsciente y respirando con dificultad, pero viva.

Llegados a este punto, y aprovechando que los aldeanos empiezan a asomar la cabeza, quizá sea el momento de preguntar qué demonios ha pasado.

La mujer (la única, recordémoslo) que coreaba la acción de los hombres de armas tratará de atacar a la anciana, aún en el suelo, a patadas, a mordiscos y a lo que sea, enloquecida de rabia y dolor. Si los PJs no la paran lo hará alguno de sus vecinos. Debatándose, la mujer chillará que la vieja cuya casa arde (y de poco ella también) es una "insana", y la culpable de que su hijo esté muriéndose. Un vecino, más calmoso y menos crispado que el resto, tratará de hacerle comprender que, si en verdad fuera ese ser, la llavandera no la hubiera salvado, y además, las Insanas, al poder convertirse en humo, hubiera volado junto con el fuego a hacer el mal a otro lugar. Que la pobre y vieja Llara nunca ha hecho el mal, sino sólo el bien, y que ella ha asistido al parto de la mayoría de los niños (y otros que no tanto) de la aldea.

Una tirada de Leyendas (o preguntar, que al fin y al cabo es acción que sólo gasta saliva) hará que los PJs sepan que tanto las insanas como las llavanderas son criaturas mágicas propias de la zona: las primeras son seres malignos, que se transforman en humo y chupan la sangre de los niños, matándolos. Las segundas son enemigas del fuego, y en los incendios ayudan a los humanos, aunque dicen que no es muy bueno para la salud encontrárselas en el bosque, cuando lavan de noche la ropa, que de ahí les viene el nombre. Si algún PJ con conocimientos de sanación o simple curiosidad quiere ver al niño enfermo, encontrará en efecto mordeduras negras, que bien pudieran ser de criatura maligna, pero que una tirada de Conocimiento Animal identificará como de rata. Una tirada de Medicina (a nivel fácil si se pasó la tirada anterior) revelará que lo que el zagal tiene son fiebres (tifus, lo llamamos ahora). Puede tratar de curarlo o no, eso ya depende de él y de su conciencia.

Sobre los hombres de armas, si queda alguno vivo (o una vez más, interrogando a las gentes del pueblo) están al servicio del señor feudal local, y han venido para limpiar el paso de las montañas de bandidos, que al parecer ya hace tiempo que desaparecen viajeros, y uno que consiguió escapar, describió a los bandidos como monstruos no humanos. Pataricos, los llamó, que entre las supersticiosas gentes de la zona son monstruos de un solo ojo. Los vecinos protestarán mucho, diciendo que todo el mundo sabe que los pataricos viven cerca de la costa, y no tan al interior. Sea como fuere, si los PJs registran los cadáveres, se encontrarán con que el capitán que mandaba a los soldados (y que fue uno de los que enloqueció) llevaba escondido un medallón con la cruz cretense: el símbolo de la Fraternitas Vera Lucis, si los PJs han tenido contacto antes con tan alegre compañía. Las piezas encajan: alguno de tan infame secta oyó lo de las criaturas mágicas, y engatusó al señor feudal para enviar a varios hombres a limpiar el camino, poniendo cuidado en que el capitán que los mandara fuera uno de los suyos. Llegar al pueblo, oír la acusación de la madre del niño enfermo y cortar por lo sano quemando la casa sin encomendarse ni a Dios ni al Diablo es algo que sólo alguien de esta secta de fanáticos se le ocurriría hacer.

Aunque explica mucho, no explica todo. ¿Por qué enloquecieron la mayoría de los soldados? Nadie tiene respuesta a ello.

LA PROPUESTA

Los supervivientes del grupo de hombres de armas sólo piensan en que llegue el día para abandonar el pueblo, tras enterrar (que lo uno no quita lo otro) a sus compañeros caídos. Posiblemente los PJs piensen lo mismo. Nadie será tan idiota (esperemos) de tratar de largarse de noche, en tierra donde rondan los bandidos o cosas peores. En éstas que se pondrá a su vera el aldeano que tranquilizó a la madre del niño defendiendo a la pobre Llara. Dice llamarse Goyo, y es hombre común y corriente, enjuto de carnes y de nariz más bien grande y caída, que da a su cara un aspecto entre ladino y gracioso. Les dirá al grupo que mal lo tienen, ya que el señor feudal pedirá explicaciones

por los muertos habidos, y los supervivientes (si los hay) mentarán al grupo. Y si no los hay, cuando lleguen otros hombres del señor a preguntar qué sucedió con los anteriores las gentes de la aldea hablarán. Los PJs, tal y como lo ve él, tienen tres opciones: huir y ser perseguidos por la justicia acusados de haber matado a hombres de armas del feudo, ir a ver al señor feudal para dar explicaciones que sonarán poco creíbles, matar a todos (y eso significa a toda la aldea, que los muertos no hablan), o hacer el trabajo que los hombres del señor vinieron a hacer y acabar con los bandidos, obteniendo quizá una recompensa por ello. Si alguno de los PJs objeta que eso son cuatro opciones lanzará una risa escandalosa, afirmando que cierto es, pero es que nunca aprendió a contar.

Libres son los jugadores de elegir qué hacen sus PJs, pero aquí se supondrá que optarán por lo que nadie racional haría: ir en busca de unos bandidos que quizá sean monstruos.

ENCUENTROS

Goyo dará indicaciones sobre por qué zona del camino principal suelen darse los ataques, para a partir de allí dar con la guarida de los bandidos. Nadie del pueblo querrá acompañar a los PJs, ni siquiera hacerles de guía. Una tirada de Empatía (fácil) revelará que tienen un miedo supersticioso. Goyo, tras mucho hacerse rogar, accederá a guiarles, pero con una extraña condición: que se haga de noche. Por la mañana, tiene cosas que hacer.

Si los PJs acceden a seguir a Goyo pese a sus caprichosos deseos, tendrán los encuentros que a continuación se relatan. Si prefieren prescindir de sus servicios y salir por la mañana, con el sol, como los buenos cristianos, deberán hacer tiradas de Descubrir y de Rastrear para encontrar el escondrijo de los bandidos. Si optan por ponerse violentos y amenazan a Goyo con abrirle algún que otro agujero nuevo en su cuerpo si no les acompaña cuando ellos quieran, Goyo volverá a reírse con esa risa suya, tan escandalosa y con un parpadeo desaparecerá. Los de la aldea, si se les pregunta, dirán que nunca ha estado allí. Que los PJs hablaban al aire. Una tirada de Empatía revelará miedo, pero también que dicen la verdad. Si se les presiona susurrarán un nombre: diañu. Que esta es noche mágica, y al parecer los espíritus de los bosques y las montañas han decidido caminar entre los buenos cristianos. El diañu es ser burlón y travieso, capaz de adoptar cualquier forma y ser visible o invisible a voluntad. Y nada más dirán.

¡Ah, por cierto! Cruzarse con alguien que de repente desaparece no es cosa que pase todos los días. Tirada de RR, por favor, bajo riesgo de perder 1D6 de idem (y ganarlos de IRR, *of course*) si no se pasa la tirada.

Pero supongamos que los PJs aceptan seguir al tal "Goyo", el de las risitas. Bajo una luna clara, casi tan luminosa como un amanecer, los llevará por caminos extraños, que los PJs serían incapaces de encontrar por mucho que supieran de moverse en el bosque. En un momento determinado una tirada de Descubrir les permitirá ver una figura vestida con ropajes amarillos, agachada junto a un arroyuelo. Si alguno se acerca la aparición alzarla la cara, mostrando un rostro surcado de mil arrugas que los del grupo ya conocen: la vieja que salvó del fuego a la supuesta insana. Harían mejor en no acercarse, en especial si se fijan que hay un fulgor rojo muy poco humano en sus ojos. Si aun así lo hacen, la llavandera (pues eso es) se levantará muy digna y dará dos pasos, hundiéndose en el río y dejando la ropa que estaba lavando tendida en las ramas de los árboles cercanos. Cosa extraña, cuando el arroyo apenas cubre hasta media pantorrilla en su punto más profundo. Y cosa más extraña aún, el que las ropas que están puestas a tender goteen sangre, y no agua. Goyo les dirá que la llavandera ha sido muy generosa, pues normalmente el hombre que la sorprende lavando muere, y les instará a irse, no sea que se lo repiense. Premio

para los PJs curiosos: espero que no haya que recordarles que ver una criatura mágica supone ganar 1D10 de IRR si no se pasa la tirada. Esperemos que a ningún PJ se le ocurra romper las prendas, pues una muerte horrible le acontecerá (ver pág. 18 del Bestiario Astur para más información).

El segundo encuentro que el grupo “sufrirá” en esta noche mágica, de la mano del autodenominado Goyo será al pasar por un claro, donde al parecer las gotas de rocío empapan las hojas de los árboles, que brillan bajo la luz de la luna, que parece cada vez más plateada. Una tirada de Descubrir les hará ver algo raro en esas gotas de luz que resplandecen como diamantes. Otra de IRR les hará “sentir” que hay algo en el aire. Una más de Leyendas les hará pensar en el caprichoso pueblo de las hadas, que con la misma despreocupación bendice que maldice. Las gotas de luz se posarán suavemente sobre los PJs. De ellos depende sacudírselas o aceptarlas. Pero si hacen lo segundo, el DJ tomará buena nota, ya que no son sino pautos los duendecillos que los bendicen, y su bendición consiste en 100 puntos extra de Suerte para cada uno que no rechace el don.

LOS MONSTRUOS

Si han aceptado la ayuda de Goyo, llegarán sin más contratiempos hasta la boca de la caverna donde se esconden los “bandidos”. En caso contrario, deberán tirar por Sigilo para evitar ser detectados por tres miembros del clan que están afuera, y Descubrir y Rastrear para encontrar su escondrijo entre las peñas.

Dentro de la caverna viven unos quince miembros del clan. Son, o fueron, hombres y mujeres, pero las relaciones endogámicas los han convertido en monstruos vestidos con los harapos que antaño fueron las ropas de aquellos a los que mataron. Apenas hablan, sólo gruñen y babea. Con todo, lo más horrible no es su aspecto, sino el botín. Pues entre el dinero, las armas, los aperos que se amontonan en un rincón, fruto de sus pillajes, están los huesos roídos de sus víctimas. Y en un ahumadero, puestos a secar, los trozos de carne más exquisitos de los cadáveres: piernas enteras, espaldillas, etc., todo humano.

Luchar contra ellos como si fueran hombres sería un error. Es más fácil hacerlo como si fueran animales, prendiendo fuego a la entrada para sofocarlos con el humo y obligarles a salir. Si el reto de terminar con estas alimañas es demasiado duro para el grupo, siempre pueden optar por huir y dar aviso al señor feudal, para volver con más hombres que acaben con tal abominación.

EPÍLOGO Y RECOMPENSAS

El señor feudal de la zona se mostrará muy agradecido con quien le traiga las cabezas de varios miembros del clan, así como la noticia de que los caminos vuelven a ser seguros, y se espantará mucho con el relato de las atrocidades que tales monstruos llegaron a cometer. Con todo, sabrá ser generoso con los autores de tan buenas noticias, y el “malentendido” de Robledo, ni se mencionará.

Si por contra los PJs huyen de la aldea sin aceptar la propuesta de Goyo, serán perseguidos como bandidos. Nada demasiado grave, sólo tendrán que mudarse a otros lares donde los aires les sean más favorables.

Pasado el tiempo, si el grupo aún ronda por Asturias, oirán una historia que dicen que contó un vaqueiro, que se encontró con el Busgoso, que estaba entre las peñas, pensativo, y junto a él un díaño, y comentaban los dolores de cabeza que les daban los humanos, y sobre todo los de abajo, los de Castiella, que a todo veían sin razón y no paraban de meter sus narices en los asuntos de las gentes del bosque. ¡Y lo difícil que era, que ellos mismos arreglasen sus negocios, y aún más ayudarlos sin que se enterasen demasiado!

Pero claro, todo el mundo sabe que los vaqueiros son unos mentirosos.

Los PJs ganarán 35 PAP. por jugar esta aventura completa, sólo 15 si juegan sólo la primera parte (la de la aldea de Robledo). El Director de Juego puede premiar una buena interpretación o una buena iniciativa con hasta 15 PAP. más.

POST SCRIPTUM

Este módulo está basado en la historia del clan de Sawney Beane, que vivieron, mataron y murieron en las montañas cercanas a la costa norte de Escocia entorno al siglo XIV, es decir, en tiempos contemporáneos a esta historia. Los viajeros desaparecían, y alguien echó la culpa a bandidos o monstruos. Se buscó con perros, como si fueran alimañas, el escondite de los bandidos, pues uno que los había visto dijo que eran más monstruos que otra cosa. Finalmente, pasados unos días, los encontraron. En una caverna inmensa, con cadáveres humanos ahumados y conservados en salmuera, como si de cerdos se tratasen. Allí era el rey el viejo Sawney Beane, y con él estaban sus hijos y sus nietos, aunque muchos de sus nietos eran a la vez sus hijos. Al buen entendedor... Vivían en esa cueva, atacando y devorando a todo el que pasara por su territorio. Los soldados y los aldeanos mataron a muchos, y al resto se los llevaron a la ciudad de Leith. Allí se dictaminó que habían dejado de ser hombres, y que como animales habían de ser tratados. Así que los quemaron vivos a todos.

Sobre Robledo, cuidado si lo buscan en los mapas, que hay al menos tres: Robledo de Allande, Robledo de Piloña y Robledo de Somiedo. Y seguro que me dejo alguno.

DRAMATIS PERSONAE

HOMBRES DE ARMAS DEL SEÑOR FEUDAL

FUE: 12	Altura: 1,65 varas.
AGI: 15	Peso: 140 libras.
HAB: 15	RR: 50%
RES: 15	IRR: 50%
PER: 10	Templanza: 40%
COM: 5	Aspecto: 14 (Normal)
CUL: 10	

Protección: Gambeson Reforzado (3 puntos de protección).

Armas: Ballesta 60% (1D10+1D4), Bracamante 50% (1D6+2+1D4).

Competencias: Descubrir 50%, Escuchar 25%, Esquivar 40%.

MIEMBROS DEL CLAN

FUE: 20	Altura: 1,65 varas.
AGI: 12	Peso: 100 libras.
HAB: 14	RR: 5%
RES: 15	IRR: 95%
PER: 12	Templanza: 50%
COM: 20	Aspecto: 1 (Claramente Repugnante).
CUL: 5	

Protección: Harapos (0 puntos de protección).

Armas: Clava 45% (1D6+1D6), Tripa 65% (1D4+2+1D6).

Competencias: Descubrir 60%, Escuchar 60%, Esquivar 40%, Rastrear 45%, Sigilo 80%.

El Bozu

*Tonel vaciu
méte mucho ruidu.*

INTRODUCCIÓN

Los PJs se encuentran de paso (para variar) por tierras asturianas. Planean hacer noche en Laviana cuando...

Malos Vasallos para un Mal Señor

Al intentar cruzar el río Nalón por el puente de piedra el grupo se ve detenido por un puñado de hombres de armas que lo custodian (si el grupo de PJs no está formado, el DJ puede hacerlos coincidir en el puente, y crear un grupo heterogéneo que no se conozca de entrada). Los hombres de armas son tantos como los PJs + 2, para empezar con desventaja (de nada) y dicen estar al servicio del señor de Tiraña. Son un grupo bien armado pero con equipo andrajoso, de cabezas peladas por la sarna y bocas podridas por la inmundicia. Una tirada de Descubrir revelará, por cierto, que tienen marcas negras en las partes visibles del cuerpo (brazos y cuello). Como mordeduras infectadas de rata, o así.

Este encanto de gente afirmará con muchas muecas, aspavientos y algo de salivera que hay que pagar un peaje para pasar. Nada extraño, en estos tiempos que corren. Aunque el precio sí lo es: 20 monedas por persona, 40 por animal de monta. A no ser que los PJs se presenten como el séquito de un noble o clérigo importante, serán tratados con desprecio y soberbia (y aun así, no serán tratados con la cortesía requerida). A las mujeres hermosas se les insinuará (con bastante poca sutileza) que pueden pagar de otro modo que no sea con dinero, aunque si alguna accede será repasada por toda la compañía para luego burlarse de ella y no cumplir con lo pactado, que a las putas se las trata como eso, como putas. Y si alguien se estira y paga con largueza (que algunos hay que no saben qué hacer con el oro), se inventarán tasas adicionales.

En resumen: el DJ debería provocar a los jugadores para hacer que los PJs se liaran la manta a la cabeza y atacaran a los hombres de armas, que quizá sólo sean unos bandidos, ya que se comportan como tales. Éstos no rehuirán el combate, antes al contrario, parece que lo estén deseando (una tirada de Empatía revelará que, en efecto, lo están deseando). Tampoco huirán, ni se rendirán, ni se desmayarán por sus heridas, luchando hasta el final. Y con una mirada enloquecida en los ojos. Lo que hará que los PJs tengan que hacer una tirada de Templanza para no estremecerse un poco, pues a nadie le gusta que le pasen cosas raras que no puede controlar. Con la muerte, los soldados/bandidos adquieren un aspecto relajado (y no me refiero a que se está muy relajado siendo cadáver). Su rictus de odio y locura desaparece y parecen dormir. Y casi sonreír, en paz. Y si registran rápido los cuerpos, verán que las marcas de "mordiscos" van desapareciendo lentamente.

Al menos a uno de los PJs (uno de carácter mezquino y violento, a ser posible, sería ideal que fuera uno que esté registrando los cadáveres, que siempre hay alguno al que le gusta la rapiña), le salta un bicho parecido a un renacuajo de la boca de un bandido a la suya propia. Y sea lo que fuere (que tampoco se ve demasiado bien) se mueve con tenacidad dentro de la garganta y fuerza al PJ en cuestión a que se lo trague. El PJ en cuestión deberá tirar RES x 3 para no perder los sentidos unos minutos. Por lo demás, aparte del ascazo, nada más. Y no, no le aparecen las manchas raras esas. No de momento, por lo menos.

LA MALDICIÓN

Llegados al fin a Laviana los personajes se enterarán que el conde de Tiraña cayó en desgracia ante el rey hace años, por su impiedad y mal gobierno, y sus tierras son ahora propiedad del Rey.

Nota al DJ: De hecho, si pagaron como unos primos o dieron un rodeo de narices para evitar enfrentamientos, se les ofrecerán unas moneditas para que vayan a cazar a esos bandidos que infectan el camino real. Y si aun así no atacan a los susodichos desgraciados esos, suspende la partida y monta un torneo de punto de cruz. O similar.

Si alguien del grupo tiene curiosidad y pregunta, se le dirá que cuentan que "una bandada de cuervos sin duda surgidos de las simas del Infierno robó su cuerpo maldito, una vez muerto, eso sí, arrojándolo a una sima que debe conectar con el Infierno sin duda. Y que seguro que ahí reside, convertido en diablo o bestia maligna por lo menos, y con sus miasmas infecta a pecadores que cerca de la zona aciertan a pasar, que poco a poco van enloqueciendo y convirtiéndose en seres tan malvados y retorcidos como lo fue en vida el malvado Conde (ahora, con la muerte, lo es aún más)". Nada más sacarán en claro, que las leyendas, chismorreos y rumores son.

Al día siguiente, el PJ que se tragó el bicho amanece cansado (con un Punto de Vida menos, para entendernos) y con una mancha en forma de mordedura de feo aspecto junto al cuello. Y ligeramente quisquilloso, ya puestos. Nada del otro jueves, pero coméntaselo al jugador, y dale puntos extra si interpreta bien al personaje.

EL "REMEDIO" DE PRÓCULO

Una tirada de Conocimiento Mágico (Fácil, +25% si el PJ es asturiano o saca una tirada de Leyendas) revelará que lo "único" que tiene el infectado es un malino. Nada de lo que preocuparse en los tiempos que corren (bueno, puede matarlo en unas semanas, eso sí) pero es más fácil de curar que la mayoría de las enfermedades de la época. Sólo hacen falta los latines de un sacerdote junto a su bendición.

Próculo, el cura del pueblo, está más que dispuesto a curar al PJ, si se le paga una pequeña cantidad, digamos 10 monedas, que aunque Jesucristo hacía los milagros gratis él no es más hijo de Dios que los demás y hay que comer una o dos veces cada día. Si se le argumenta que no predica demasiado con el ejemplo en lo que respecta a caridad cristiana, responderá no sin demasiada razón que la maldición que infecta al PJ sólo hace raíces en los pecadores, por lo que puede tomarse el pago como penitencia para rezar misas por su alma. Con todo, Próculo es razonable (siempre que no empiecen a hacer juegos de palabras con su nombre, que lo odia). Si alguien no puede pagar con dinero, puede hacerlo en especie, que el tejado de la sacristía necesita reparaciones.

Próculo exigirá quedarse a solas con el PJ infectado, para hacer misa ante él y liberarlo de los demonios que lo atengan. Si alguien del grupo insiste en quedarse (y habrá de insistir, una tirada de Elocuencia sería bienvenida), puede que le salve la vida al curilla, ya que en medio de la ceremonia, cuando el sacerdote vaya a consagrar, el PJ infectado, sin ser consciente de sus actos, cogerá un candelabro y le reventará el cráneo desparramándole los sesos. Sus compañeros (y esperemos que sean ellos, y no alguna de las beatas del pueblo) lo encontrarán tan tranquilo en mitad de la carnicería, no recordando más que el pobre curilla de espaldas a él (lo más normal del mundo, que los sacerdotes católicos enseñan el culo y no la cara a sus feligreses y así será hasta el Concilio Vaticano II).

Si uno de los PJs estaba con el "infectado" pero no pudo salvar al sacerdote (porque estuviera lejos, o no ganase la iniciativa, o andase papando moscas) la versión del infectado será diferente: pues el poseído recordará (y así habrá de decirle el DJ) que fue su acompañante el que mató al cura. ¿A cuál de los dos creará el resto del grupo?

¿UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD?

Sea como fuere, tras asesinar al sacerdote (o intentar hacerlo) el grupo no será bien visto en el pueblo que digamos. Los PJs harían bien en poner tierra de por medio (en su defecto, pueden ser los primeros en linchar al asesino, demostrando la "solidaridad" del grupo y terminando la partida de un modo algo brusco, pero bastante realista).

En el camino, y cuando ya anden tranquilos pues nadie les sigue, se encontrarán con un hombre delgado, con poco pelo en la cabeza y unas enormes orejas (para compensar) que mira con desesperación un carro de mano al que se le ha roto una de las dos ruedas. En el carro hay provisiones y aperos varios que el hombre ha adquirido en el mercado de Pola. No puede cargarlo todo de una vez, no se atreve a dejar cosas tiradas en el camino pues las cogerá el primero que las encuentre y no puede arreglar el carro. Y tampoco puede dar aviso a su familia para que vengan a ayudarlo porque, entre otras cosas, no se ha inventado aún el teléfono móvil. Los PJs pueden ser egoístas y dejar que se las componga como pueda, mezquinos y robarle lo que les apetezca, crueles y asesinarle, o generosos y cargar entre todos con sus cosas y acompañarlo hasta su casa. ¿Que por qué tendrían que ayudar tan altruísticamente a un desconocido? Quizá porque es el egoísmo y la maldad lo que fortalece la "infección" que han sufrido por parte del Conde. Algo de generosidad no les puede hacer daño y sí muuucho bien. El DJ puede insinuárselo a los jugadores.

Y si no le hacen caso, bueno, la partida terminará antes de lo previsto.

El labriego en cuestión se llama Xervás, y vive con su familia (una mujer enfermiza, media docena de chicuelos con las orejas tan grandes como su padre y una suegra extrañamente silenciosa de ojos reidores) en una choza a la que llama granja, ganándose el pan cultivando unas tierras que pertenecen al abad del monasterio de San Vicente. No es mal señor, que ya dice el refrán, "mejor pechero de abadón que escudero de infanzón". Empieza a anochecer, así que ofrecerá a los PJs un tazón de sopa y un ríñón bajo techo donde acomodarse y pasar la noche, que no es mal pago. Y los PJs pueden ganar algo más.

Pues la suegra de Xervás, de nombre Llocava, es mujer anciana, más resabiada que sabia, que ejerce de partera y algo de curandera (es decir, de "curiosa", como dicen aquí en Asturias), que sabe de leyendas, de rumores y de certezas, y todo ello no porque sea más lista, sino porque ha vivido más. Y no se espanten los timoratos, que no es bruja, ya que las brujas asturianas son todas feas y amargadas, y Llocava sigue reteniendo algo de la mujer guapa que en su juventud fue. Quizá sea porque es más pronta a la risa que al rencor. Sea como fuere, la mujer se fijará en las marcas y el comportamiento del PJ infectado, y sabrá identificarlo como lo que en realidad es. Pues como buena bruja..., digo mujer sabia, Llocava sabe la historia completa del conde de Tiraña. Y no será plato de gusto de los PJ:

"Siendo conde de Tiraña don Álvarez de Asturias se hizo tristemente famoso por el maltrato al que sometía a sus vasallos. Ejercía derecho de pernada con las doncellas hermosas, abusando impunemente de más de una mujer honrada, y aun mató a un sacerdote, pues osó empezar la misa sin que él (que se había retrasado por estar de cacería) estuviera presente. Dicen más algunos: que lo mató por la espalda, pues bien que daba la misa de espaldas a la puerta, como los cánones indican, y que el pobre sacerdote cayó muerto sobre el altar. El rey, escandalizado ante tanta barbarie, privó de privilegios al conde, y le hizo gastar sus menaguadas arcas en derribar la iglesia profanada y construir otra mejor en su lugar.

Murió el conde corroído por sus pecados, sin que en el lecho de muerte pidiera (ni recibiera) perdón y absolución por sus ofensas a Dios y a los hombres. Sus familiares quisieron enterrarlo en el panteón familiar de Oviedo, pero una bandada de cuervos cayó sobre el cadáver desmenuzándolo con sus picos y garras. La bandada de cuervos llevó los restos sangrientos al Pozo de Fineres, donde se han oído desde entonces alaridos infernales, y en cuyo fondo, según la tradición, moran espíritus malignos, que no pudieran ser de otro modo teniendo en cuenta que es entrada al Infierno".

Para la mujer, las cosas son bastante claras: la maldad del Conde infectó a los bandidos y ha infectado ahora al PJ y quizá lo haga con el resto del grupo si no son puros de corazón. Y no precisamente con un malino, sino con su propia oscuridad, por ello atacó al pobre cura como hizo el conde en su día. ¿La solución? Llara rezará a la Santina, que estaba allí antes de que los cristianos la bautizaran y bien llamaran madre de Dios, pues en verdad Madre es. Quizá la Señora de las montañas quiera iluminarles con una visión sobre qué hacer, o qué camino seguir.

EL SUEÑO

Sea por los buenos oficios de la Santina o porque el Diablo les ha echado ojo, esa noche los PJs soñarán. Uno de esos sueños tan reales que parece ser vivido.

En un paraje desolado, blanco como la nieve, hay una mujer muy hermosa, vestida de riguroso luto. La piel pálida, que rivaliza en blancura con la nieve que pisan sus pies descalzos, lacio pelo rubio y ojos azules de infinita tristeza. Mirará con ellos al grupo y les dirá: "Yo fui una de las víctimas del Conde de Tiraña, quizá la que lo sufrió más, pues además de quitarme la honra y la felicidad me empujó a cometer el pecado del suicidio. Por ello, por estar manchada por el pecado, me arrastró con él a su infierno en el pozo de Funeres. Como ayalga le sirvo, los poderes que lo atan a él me tienen prisionera a mí. Pero la esclavitud no es fidelidad. Si no queréis caer en su maligno abrazo habréis de enfrentaros a él en su madriguera, y para realizar tal proeza escuchad mis palabras: No soltéis la cuerda hasta que vuestros pies toquen el suelo, llorad como niños ante los guardianes del conde, y finalmente enfrentaos a él alumbrándoos con la luz de su hogar. Y no olvidéis, pues es lo más importante: golpeadle en el único punto que es vulnerable".

Y no dirá más, girará la cabeza de repente como si viese algo terrible, se cubrirá el rostro con el embozo de su manto negro y se convertirá en mil cuervos más negros todavía, que se alejarán dando graznidos y haciendo que el PJ en cuestión se despierte con un sobresaltado alarido.

Llocava no puede arrojar mucha luz sobre las crípticas palabras de la profecía: sólo que el fuego de su hogar ha de estar, sin duda, en su viejo palacio, donde sólo moran ya los fantasmas, pues ningún hijo de cristiano se atreve a ir a él, ni de noche, ni de día.

Por cierto, que el PJ infectado se descuenta otro Punto de Vida. Y si andan remolones, que a otro del grupo se le empiecen a aparecer marcas oscuras en la piel, que esto es contagioso. De nada.

EL FUEGO DEL HOGAR

Ni el bandido más desesperado ni el mendigo más pobre buscarían refugio en el arruinado palacio del conde de Tiraña. Pues si hay una imagen para la expresión "casa maldita" sin duda el artista pensó en el palacio en cuestión para inspirarse. Los muros y los techos aguantan, pero el interior está saqueado por el hombre y estropeado por los elementos. Dentro no anidan los pájaros, ni sopla viento, y hace frío y humedad, tranquilamente unos cinco o diez grados de diferencia con el exterior. Y no, las chimeneas no pueden encenderse. Hagan lo que hagan.

En contra de lo que puedan pensar, no están solos en la mansión. Y no, no se trata de ningún fantasma ni alma en pena, sino del viejo trasnu doméstico. Si los PJs pasan una tirada de Sigilo y otra de Descubrir pueden cogerlo por sorpresa, que el pobre hace tiempo que no tiene visitas. Si no, finalmente se dará cuenta de la presencia del grupo, y empezará el espectáculo. Un enorme estrépito sobresaltará a los PJs que no pasen una tirada de Templanza. Uno de los que la fallen (por aquello de estar distraídos con el ruido) se encontrará con que le falta un objeto (por ejemplo, un arma que llevara al cinto) que encontrará luego en un lugar inverosímil (por ejemplo, en un desván de la casa). Otras atenciones del gentil bicho pueden ser darle una colleja en

la nuca a otro PJ, dar gritos, orinarse en su comida o en la capa si se piensan ir a dormir, etc.

A su vez, los PJs pueden mirar de cazarlo (cosa muy difícil, para verle hay que tirar por Descubrir con un penalizador de -50%), ponerle trampas (si hay un buen cebo, quizá sea un poco más fácil, el trasnu no es muy listo), o intentar hablar con él.

El trasnu, como todos los de su pueblo, es feo como la pobre madre que lo parió: cuernos en la frente, boca y nariz grandes, dientes dispares, de piel muy oscura y uñas largas. Viste una blusa y gorro rojos y mide cosa una media vara de altura. Su voz es chillona y aparenta estar enojado, aunque en el fondo, le hace ilusión la visita. Se presentará como el trasnu de esta casa, también llamado "Cornin, Pisadiel, Meque o Gorru Colorau, que los tontos de los humanos, cuando no entendéis una cosa, le ponéis muchos nombres pensando que son cosas diferentes". Afirmará ser poderosísimo y exigirá regalos (algo dulce, como miel, sería muy de agradecer), "si no queréis, humanos, saber de mi implacable cólera".

Los PJs pueden mirar de envenenarlo, asesinarlo (algo difícil pero en fin), librarse de él ofreciéndole una apuesta imposible de ganar (limpiar una piedra negra para volverla blanca, por ejemplo), u ofrecerle un hogar y una familia que lo necesiten (si estás pensando en la casa de Xervás has acertado, ya se ha dicho que la mujer anda mal de salud, y un trasnu feliz siempre es buena ayuda; los niños estarían encantados, y Llocava ya se encargaría de no ofenderlo cuidando las tradiciones). En ese caso los PJs pueden obtener del trasnu lo que andaban buscando: un tizón del fuego del hogar del castillo de Tiraña. El trasnu les dirá que les protegerá contra el monstruo en que se ha convertido el conde y dice la verdad. Si uno lo lleva en la mano todos los del grupo que estén en un radio de diez varas de él (incluido el portador, evidentemente) serán invisibles a los ojos del conde. En términos de juego, éste tendrá una fuerte penalización a la hora de atacar. Lamentablemente, no es sólo del malvado conde de quien tienen que cuidarse.

DENTRO DEL POZO

Tarde o temprano, los PJs tendrán que descender por el pozo (esperemos que hayan traído cuerdas, si no, tendrán que ir a por ellas). Hay que hacer tres tiradas fáciles (+25%) de Tregar para bajar por la cuerda (que ya da un bonificador de +40%, según las reglas). Pero nadie dijo que no hubiera vigilancia: en mitad del descenso los PJs serán atacados por horribles sombras que les harán tirar por Templanza. Si alguno la falla tratará de espantarlas, o atacarlas, o cualquier cosa para la que necesita las manos, soltándose de la cuerda y dándose soberano batacazo. Los PJs pueden ir encordados unos a otros con una segunda cuerda o hacer una lazada o tirolina para bajar haciendo rappel (con lo cual irán rápidos y se ahorrarán el susto y quizá el batacazo). Pero estaría bien que justificaran cómo saben hacer los nudos (una profesión marinero bastará). En caso contrario el DJ puede pedirles una tirada de Destreza x 3 a ver qué tal se les da lo de hacer de cordeleros. La caída es de 3D6 de daño si se falla la primera tirada de tregar (o uno se suelta de la cuerda), 2D6 si se falla la segunda y 1D6 si se falla la tercera (ya cerquita del suelo).

Una vez abajo hay una oscuridad absoluta, (pero llevan antorchas, ¿o no?), barro pegajoso y resbaladizo, y bastantes bichos (sierpes, cucarachas, gusanos, larvas, etc.). Auténticas masas hervientes de criaturas inmundas que tratarán de tregar por las piernas de los PJs. Y, claro está, hay un túnel.

La Ayalga Cautiva

El túnel tiene una bifurcación más pequeña. Si la siguen se encontrarán con una caverna en la que hay una mujer (la que vieron en sus sueños) atrapada entre las enormes raíces de un árbol al parecer de mucha edad, y que debe crecer muy alto sobre tierra. La muchacha está inconsciente, y los PJs deberán cortar las raíces a hachazos (o golpes de espada, lo que tengan) para liberarla, si lo desean. Al sacar a la muchacha de su encierro ésta recuperará la consciencia, dirá que se llamaba Dulia cuando estaba viva y añadirá que este árbol es una higuera maldita, favorito de las brujas y del Diablo pues de una higuera se ahorcó Judas. Los PJs la han liberado, pero no puede ayudarles, ya que en el fondo no es más que un espíritu, revestido de carne de modo antinatural por la magia maligna de este lugar. Si los PJs destruyen al monstruo que aquí tiene su madriguera, su alma será definitivamente libre y podrá descansar en paz.

Hay todo un laberinto de túneles que, más pronto o más tarde, conducen a la cueva central, que es la madriguera del monstruo en el que se ha convertido el conde. Tiene la forma de una serpiente gigante, con una especie de barbas en la cara. En la papada, bajo la barba, está su punto más vulnerable, el que no está recubierto por sus escamas duras como el acero.

Los Paponos Guardianes

Pero para llegar hasta él hay que pelear contra los que vigilan los túneles: dos seres monstruosos cuyo plato predilecto son los niños humanos, y que no se pueden resistir al llanto de uno de ellos, llegando a recorrer enormes distancias atraídos por él. De ahí la enigmática expresión "llorar como un niño". Los PJs pueden haberse hecho con un niño para entregárselo a los monstruos guardianes (ejem, escasos escrúpulos y mala idea, eso de hacer una mala acción para enfrentarse contra el mal, luego hablamos de las consecuencias) o, si son astutos, haberse agenciado un gato, que sus maullidos lastimeros recuerdan mucho los llantos de un bebé. De uno u otro modo, los PJs evitarán a los monstruos guardianes, que no son otra cosa que dos paponos, gigantes comeniños con una boca enorme por la que asoman sus colmillos dispares y ojos como brasas ardientes. Si los PJs deciden (o no pueden evitar) enfrentarse a ellos, siempre pueden optar por tratar de tenderles una trampa, pero cuidado, pues son enemigos temibles con sus clavos.

El Cuélebre

Esquivados (o eliminados) los guardianes, por fin los PJs se lanzan contra el monstruoso conde de Tiraña, que, no podría ser de otro modo, ha adoptado la forma de un cuélebre. Según vayan guiados por la ayalga, según vayan sigilosos o ruidosos, les estará esperando o no. Si traen el tizón que les diera el trasgu sólo podrá impactar a los PJs si saca un crítico en ataque (salvo que los tenga envueltos, que entonces tendrá su 80% normal) debido a que será incapaz de verles. Por el contrario, los golpes de los PJs no le harán mella (aunque el DJ se cuidará muy mucho de decirlo) a no ser que le den bajo la papada, y dar una estocada en una localización precisa es acción con un penalizador de -75%. Esperemos que les quede algo de Suerte, pues la van a necesitar.

FINAL Y RECOMPENSA

Si vencen al Cuélebre (del modo que sea): ganarán 40 P. Ap. por cabeza. Buenas interpretaciones y/o buenas ideas dan hasta 20 puntos más.

Y no, esto no es un cuento de los hermanos Grimm, sino Aquelarre. Dulia la Ayalga no se casará con uno de los PJs, sino que cuando muera el cuélebre se desplomará convertida en la carcasa podrida y reseca de un cadáver muy, muy viejo. Y su alma se irá para ser juzgada, y el que esto escribe espera que se salvará y fuera al Cielo, aunque no lo sabe con certeza.

Otros finales posibles

- ✦ Si los PJs abandonan a su amigo infectado, o lo asesinan: no se salvarán de la maldición, pues al haber obrado de manera mezquina y cruel quedarán condenados a ser a su vez infectados por la maldad del de Tiraña.
- ✦ Si matan a Xerbás: pues como ya digo en el texto, será un final muy rápido de la partida.
- ✦ Si los PJs no logran matar al cuélebre: morirán todos tarde o temprano víctimas de la pestilencia de la cueva.
- ✦ Y si al menos uno escapa y logra salir para morir fuera de la cueva: morirá, pero su cuerpo se alzaría al caer la noche, ¡poseído por el alma maldita del conde de Tiraña, que por agañaza del Diablo vuelve a caminar entre los vivos!

Y los vivos, penarán por su retorno.

DRAMATIS PERSONAE

Soldados/Bandidos

FUE:	12	Altura:	1,65 varas.
AGI:	15	Peso:	140 libras.
HAB:	15	RR:	50%
RES:	15	IRR:	50%
PER:	10		
COM:	5		
CUL:	10		

Protección: Gambeson con refuerzos (3 puntos de protección).

Armas: Bracamante 40% (1D6+2+1D4), Hacha de leña 45% (1D6), Clava 60% (1D6).

EL TRASGU DEL PALACIO DE TIRAÑA

FUE:	3	Altura:	0,55 varas.
AGI:	25	Peso:	30 libras.
HAB:	10	RR:	0%
RES:	5	IRR:	130%
PER:	20		
COM:	5		
CUL:	1		

Protección: Carece.

Armas: Pelea 90% (zancadillas, empujones, collejas y similares).

Competencias: Escamotear 75%, Esquivar 99%, Lanzar 75%, Ocultar 60%, Saltar 90%, Sigilo 90%, Trepar 90%.

Poderes Especiales:

- ✦ **Telequinesis:** Un trasgu puede mover objetos de hasta diez veces su peso (lo que hacen 300 libras, que no es moco de pavo), y puede lanzar proyectiles de hasta

unas 20 libras con bastante fuerza contra sus enemigos, si se siente amenazado. El daño que hacen dichos proyectiles es de 2D6+3 si dan en el blanco. El trasgu usa su habilidad de Lanzar para ver si acierta el tiro, y puede lanzar uno por asalto. Por desgracia, tiene que estar por lo menos a 5 varas de los potenciales proyectiles para poder usar su poder, y el alcance máximo al que ha de estar su víctima es de 15 varas.

DULIA LA AYALGA

FUE:	10	Altura:	1,60 varas.
AGI:	10	Peso:	110 libras.
HAB:	12	RR:	5%
RES:	15	IRR:	95%
PER:	15		
COM:	15		
CUL:	10		

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Conocimiento Mágico 40%, Descubrir 80%, Escuchar 65%, Elocuencia 65%, Seducción 75%.

Poderes Especiales:

✦ **Inmunidad al daño físico:** Una ayalga es completamente inmune a todo tipo de daño físico (no mágico) mientras esté cautiva de la xana.

DAPONES GUARDIANES (2)

FUE:	33	Altura:	2,20 varas.
AGI:	5	Peso:	300 libras.
HAB:	15	RR:	0%
RES:	40	IRR:	125%
PER:	10		
COM:	5		
CUL:	5		

Protección: Piel gruesa (2 puntos de protección).

Armas: Maza Pesada 40% (2D6+4D6)

Competencias: Escuchar 50%, Rastrear 75%, Tormento 45%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

✦ **Atracción Infantil:** Si escucha el llanto de un niño tendrá un +25% a Escuchar y Rastrear para encontrar a dicho niño.

CUÉLEBRE (CONDE DE TIRAÑA)

FUE:	30	Altura:	12 varas.
AGI:	15	Peso:	500 libras.
HAB:	0	RR:	0%
RES:	30	IRR:	175%
PER:	25		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Invulnerable al daño (ver Poderes Especiales).

Armas: Mordisco 40% (1D6+2+3D6), Envolver con los anillos del cuerpo 60% (ver Poderes Especiales).

Competencias: Escuchar 95%, Sigilo 75%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

✦ **Invulnerabilidad al daño físico:** Cuando un cuélebre es joven o no está mudando la piel (lo que hace en el día de San Juan), posee todas sus escamas, por lo que es completamente invulnerable al daño físico, excepto en la zona de la papada (se tiene un modificador de -70% para alcanzar esa zona). También se le puede dañar dándole de comer productos envenenados, panes con alfileres, piedras al rojo, etc., pues su estómago es igual de vulnerable que el nuestro.

✦ **Envolver con los anillos del cuerpo:** Se lleva a cabo de la misma manera que la acción de inmovilizar (pág. 120 del manual de juego), aunque no hay tirada de enfrentamiento de Fuerza contra Fuerza. Si se encuentra en una situación de melé y el cuélebre tiene éxito en el ataque, apresa a su rival provocándole cada asalto que dure la presa 3D6 puntos de daño directamente a los PV generales, un daño que ignora todo tipo de armaduras, excepto si se lleva coraza corta o arnés en la localización del pecho. Mientras esté apresando a su víctima, el cuélebre tiene un porcentaje de Mordisco del 80%, aunque sólo para atacar a la persona que está apresada. Para liberarse del cuélebre, la víctima tendría que ganar un enfrentamiento de FUEx5 contra la FUEx5 del cuélebre.

APÉNDICE: TIRAÑA Y EL POZO DE FUNERES, HOY

Hasta 1826 la parroquia de Tiraña (junto con las de Etralgo y Villoría) fue coto independiente, y antes de ello, señorío feudal. Aún hoy se conserva en Tiraña un "palacio" (una sólida casa cerca de la iglesia parroquial que según la leyenda fue demolida y construida de nuevo como castigo por el crimen cometido).

Si el visitante se pasa por el Pozo Funeres el 9 de septiembre, se encontrará con el acto que organiza cada año el partido socialista. Recuerdan que en ese lugar, en 1948, un grupo de maquis fueron "ejecutados" allí. La idea era fusilarlos y arrojarlos dentro, tirando luego cal para que no olieran. Me gustaría pensar que tuvo algo que ver un fantasma, una maldición o lo que fuera, y que no fue un simple acto de mezquindad y crueldad cien por cien humanas. Pero lo cierto es que a los maquis los arrojaron vivos al fondo del pozo, quizá pensando que los mataría la caída.

Y no lo hizo.

Dicen los testimonios que los ejecutores, asustados por lo que habían hecho, dispararon luego al pozo. Con poca eficacia por cierto. Y como los gritos seguían, arrojaron finalmente la cal viva y se alejaron corriendo, para no oír los aullidos de dolor de los que seguían abajo.

Un suceso amargo que ya forma parte de la leyenda del pozo.

Cumal del Acebu, Maya y Aceru

*Contra ese cielo imposible, vertical e inquebrantable,
firme sobre roca firme, herida viva su carne.
Millones de puños gritan su cólera por los aires.
Millones de corazones, golpean contra tus cárceles.
Prepara tu salto último, livida muerte cobarde,
prepara tu último salto, que Asturias está aguardándote.
Sola en mitad de la tierra, hija de mi misma madre.*

Pedro Garfías, Asturias

INTRODUCCIÓN

Hace mucho, mucho tiempo, tanto que hasta los más viejos del lugar lo han olvidado, estas eran tierras de frontera entre moros y cristianos. Los reyes tenían "por cetro la espada, y por trono la silla de su caballo". Se daba el caso de que reyes como Alfonso I recibieron de unos el título de Católico, y de otros "Adefuns el terrible, el matador de hombres". Lo que es la historia, según el lado del que se mira.

Pero esto no afectaba a los vaqueiros, los señores de las montañas, que seguían subiendo a las brañas de verano, cuando el calor, y bajando a las de invierno, cuando los fríos. Las montañas no saben de fronteras.

A la muerte de un rey siguió otro rey, y a una guerra otra guerra. Un nuevo monarca quiso arrancar sus costumbres a los vecinos vascones, que ya se sabe que siempre han sido muy suyos. E impuso el celibato a los curas gallegos, cosa que no se legislaría hasta tres siglos después, bajo el pontificado de Gregorio VII. Pero eso es otra historia. Se firmó la paz con Almanzor, señor de las tierras del sur. Y hay quien dice que por las venas de uno de los reyes descendientes corría la sangre de su padre astur... y de una esclava mora. Lo que es la historia, cuando la dobla el peso del tiempo.

Pero eso no afectaba a los vaqueiros de las montañas, que nada malo — ni bueno — quieren ni temen de sus vecinos. Las montañas no saben, no quieren saber de reyes ni guerras.

Uno de los reyes determinó un día que la montaña debía quedar bajo su autoridad feudal. Cómo puede un hombre mandar a una montaña, se preguntaron los vaqueiros. ¿Puede ordenarle que florezca, o que devuelva las vacas que quita a los pastores, para castigarles cuando no están atentos? No, nuestro rey no puede hacer eso, explicaron los siervos del rey a los señores de la montaña. Simplemente quería hacer un trato: los vaqueiros prometerían no atacar nunca a los hombres del rey — como si alguna vez les hubiera pasado tal cosa por la cabeza —, y entregarían a los emisarios una pequeña parte de su

ganado. A cambio, el rey y sus hombres se ocuparían de mantener seguros los caminos que llevaban a Vegalapedra y Borracán, o más lejos, hasta la mismísima Cangas de Narcea, y así facilitarían el acceso de los vaqueiros a los mercados.

¡Trato hecho! No era barato, pero los vaqueiros son hombres de monte, y no hombres de corte o camino, y no era mal negocio dejar que uno se llamara a sí mismo rey de la montaña, y se llevara un ternero de vez en cuando, a cambio de mantener libres unos caminos que, a decir verdad, distaban mucho de ser seguros.

Fue pasando el tiempo. El contrato se convirtió en costumbre, y la costumbre en ley, aunque los sabios vaqueiros, la verdad, nunca han tenido necesidad de otras leyes que las que rigen a la naturaleza. Los señores de las montañas seguían entregados a sus campos y su señor nominal a los campos de batalla. A una guerra seguía otra, a veces distinta, a veces la misma. Y las guerras se luchan con sangre y dinero. Los reyes se iban haciendo ambiciosos de más y más tierras, y olvidaban las que habían recibido de sus padres. Sólo querían de ellas más oro y más soldados.

MONTE DEL ACEBO, TRAS LA VENDIMIA

Este año, el verano ha sido seco. Los huertos de las mujeres no han parido sus frutos, están escarrangados, se dice en la braña. Dentro de poco los pastos de verano estarán cubiertos por la nieve, y los de invierno son sólo unas pocas hierbas resacas. Habrá poca verdura, y habrá poca carne este año, barruntan los viejos reunidos ante el fuego. Habrá que recorrer monte por los frutos salvajes, y salir a cazar entre la nieve. Todos tendrán que pasar este año con un poco menos, se dicen. También el rey se pasará con algo menos. Habrá que hablar con sus emisarios, cuando vengan. Si todos arriman el hombro, asienten esperanzados, saldrán adelante. Como los padres, y los padres de sus padres salieron. De estas, y de peores.

Oviedo, 14 de septiembre del año de nuestro señor de 1369

Voto a bríos, que vuestas mercedes, hombres de ingenio tan agudo como las hojas que penden de sus cinturas y asoman por las cañas de sus botas, no habrán dejado de escuchar la noticia. Pardiez, ¿cómo os he reconocido? Que como vos he sido soldado del Rey antes de tabernero. Sacristán antes que fraile. ¿Otra copa, me decís? Tenga vucencia, señor soldado. ¿No sois soldados? Hombres de fortuna, entonces. Tengo pues, nuevas, que pueden interesaros.

No se habla de otra cosa en los mentideros de la ciudad que del brutal crimen de los salvajes del Acebo. Son casi animales, mis señores, que viven en las montañas y aman a sus vacas más que a sus mujeres; hay quien dice que prefieren acostarse con las primeras. Aunque conociendo a sus mujeres, no me sorprende lo más mínimo. Pues escuchad: han asesinado a los recaudadores de su majestad. Los hombres, pasados a cuchillo. Las mujeres pasadas... Bueno, sois hombres de mundo. Que os voy a contar.

Se está formando una compañía que marchará contra esos feñones. Trabajo rápido y bien pagado, y puede representar algo de oro, para mejor pasar el invierno.

No parece demasiado osado pensar que los PJs correrán a alistarse en la expedición. Como si no los conociéramos.

Los oficiales de la compañía son José de Trastámara (capitán) y Al Barraz (lugarteniente). Tienen una cosa muy importante en común: nacieron en mal lugar.

José es un tercerón en una rama secundaria de la familia real, y sólo le quedaban dos caminos en la vida: monje o mercenario. Y como no le apetecía pasarse el resto de sus días entre las cuatro paredes de un cenobio, organiza una compañía mercenaria cuando es menester meter en cintura a siervos levantiscos. Cuando no, las únicas botas que calza son las de vino, y lo único que persigue son mujeres de mala vida. José es un cuarentón gigantesco, de enorme barriga y manos fuertes. Es hombre de muchas palabras, la mayoría nerviosas y en voz tonante, y no cesará durante todo el camino de recorrer la caravana dando órdenes o bien contradictorias, o bien directamente erróneas. No es un mal hombre ni innecesariamente cruel, pero todo lo que le ha dado la vida es el rastro de un nombre, un brazo cada vez más viejo, y una espada cada vez más mellada.

Al Barraz es moro. Alquila una espada —que maneja de forma mucho más que pasable— a quien sea. De joven tenía sueños y escrúpulos, pero ¿no somos acaso todos hijos de Alá? Pues hundiré mi espada donde pueda, que Alá conogerá a los suyos. Si fuera cristiano sería primero en vez de segundo, pero eso será la voluntad de Alá, y sólo Alá sabe por qué permite que sean así las cosas. Yo me limito a sobrevivir.

A diferencia de José, Al Barraz es bajo, seco, duro. Le habéis visto doblar, con una mano, la barra de hierro que sobresalía de un carro. A veces, cuando José pasa como una avalancha trompeteando órdenes suspira, saca una vieja alfombrilla, y se pone a orar no importa en qué dirección. No está para nadie. Y si le preguntas más tarde, te responde con una media sonrisa que Alá, sin duda, está al lado de los creyentes cuando le necesitan.

La compañía es abundante. Sesenta, quizás setenta hombres. Más o menos de vuestra calaña: una mezcla de soldados cristianos veteranos de cien guerras, que han tenido mala suerte y quedado sin patrón, soldados moros veteranos de las mismas cien guerras, salteadores de caminos, guerreros de fortuna, y desesperados que huyen no quieren decir de qué. Los de siempre. Ah, y un puñado de cantineras/rameras que acuden al olor del botín. Y un grupillo de rapaces, que pueden no tener aún edad para tomar mujer, pero ya la tienen para levantar un cuchillo, y harán buenos pajes o forrajeros, y de paso irán aprendiendo el oficio.

Equipaje ligero. Un carro para las putas, uno para algo de comida seca, otro con algunas herramientas. Son muy estrechos, apenas unas tablas con dos ruedas tiradas por unas

mulas piojotas, y aun así no podrán llegar a todos los rincones de la montaña ni en broma. Armamento de mano. Caballería iría bien, si fueran montados en cabras, que vamos a la montaña, hermano. Todos a pie, de jefe a paje. Bueno, las señoras en carro, que en el fondo son unas damas. Armadura ligera, a no ser que quieras triscar los riscos cargado con veinte kilos de hierro.

Que los jugadores apunten cuánto peso van a llevar encima. A partir de la llegada al monte del Acebo, tendrán que tirar por fuerza cada mañana para acarrear constantemente más de cuatro veces su fuerza en varas. Es decir, un PJ de Fuerza 15 puede transportar hasta 60 libras de equipo (¡que no está mal!), bien distribuido entre ropas, alforjas, armas, etc., por las empinadas montañas astures. A partir de ahí, penalización a la Resistencia. Pongamos -1 a la RES cada vez que fallen una tirada.

Me tiran por PER o CUL (lo que sea mayor), por favor. ¿Alguno lo ha sacado? Si los personajes se parecen al guerrero habitual que crean mis jugadores (al lado del cual Grunthos el Flatulento casi es un sabio), en fin... Démosles el beneficio de la duda. Imaginemos que hubieran creado un jugador un poco espabilao.

Mucha gente. Malo. Vamos a vivir sobre el terreno, y eso quiere decir en román paladino saquear a los pueblos del camino. Están acostumbrados a pequeñas patrullas, pero esto es un verdadero ejército. De esto hablaremos más tarde.

Mucha gente. Malo. Eso quiere decir que pintan bastos, si me entiende vuesa merced. Que hay que mirar con cuidado cuánta gente hace falta para apalea la oliva, que luego habrá que repartir el aceite. Que si vamos muchos piense vuesa merced que habrá mucho a apalea. De esto también hablaremos más tarde.

TETOBURGO

Vida de aventurero, poco bocado y mucho sendero. De vuelta a los caminos. *Pa variar*. Bordeando el río Cangas, hasta Narcea, hay unas 23 leguas desde Oviedo. Tres días de camino, sin prisa pero sin pausa.

José de Trastámara y Al Barraz aprovecharán para ir conociendo y clasificando a sus hombres. Su táctica es sencilla: un primer grupo de unos cuarenta hombres, dirigido por José, subirá hasta el grupo de chozas —llamar pueblo a eso resulta cuando menos presuntuoso— y atacará frontalmente al grito de “al asalto”. Táctica fina, vamos. El resto, al mando de Al Barraz, habrán rodeado el asentamiento para ir esperando a los que huyan y pasarlos a cuchillo.

A no ser que algún PJ tenga alguna habilidad especial se le asignará al primer grupo. Caso que algún PJ fuera curandero o algo así, se quedará con las mujeres, una de cuyas funciones es improvisar un pequeño hospital de campaña. De ser noble —o parecerlo razonablemente— se le asignará un pequeño grupo, casualmente el resto de los PJs, con la misión de reforzar una de las alas del envolvimiento.

De momento, la compañía obtendrá provisiones sin excesiva dificultad. Estamos en el camino real. Si los jugadores lo desean pueden aprovechar para estudiar a sus compañeros de camino. De sus hermanos de armas está todo dicho: como poco, carne de horca, de ahí para abajo. De las mujercitas, poco hay que decir, excepto de una.

Una de las chicas no ejerce de prostituta. A pesar de ello, el resto parecen tratarla con mucho respeto. Si se las interroga a lo bruto responderán con un muro de silencio (son chicas muy corporativas), pero si se hace con delicadeza dirán que se ha unido recientemente a ellos, y que aunque afirma venir de Aragón de vez en cuando se le escapa un “¡Pues! ¡Ayvalaostia!” más que sospechoso. No les importa: quien más quien menos, todas tienen su pasado. Además, les zurce los vestidos con mucha gracia y cariño, y cuando tienen esos días malos de las chicas les prepara un bebedizo muy bueno que las deja como nuevas.

Si le preguntas cómo se llama te responderá Niri Zer, así que todos le llaman Niri (si alguno de los jugadores hablara vasco y pasara una tirada de Cultura, averiguará que Niri Zer suena en euskera un poco parecido a “no te importa”). Por unanimidad será elegida la cocinera de la compañía, por que con un trozo de tasajo, cuatro legumbres, algunos hierbajos y unos polvos que atesora en una bolsita (orégano y tomillo), cocina una olla para chuparse los dedos. Tan sabrosa es, y tan bien sienta, que uno se siente revivir después de comer (si se sigue esta dieta, se recupera 1 Punto de Vida extra cada semana, y se ignoran los penalizadores por no haber dormido).

Una tirada de IRR detectará que la chica es una experta en magia del puchero. ¿Qué es magia del puchero? Pregúntale a tu abuela, las abuelas la practican. Si te dice que no tiene ni idea no te lo creas: tienen un pacto de silencio entre ellas. Si le preguntas a Niri quién le enseñó a preparar la sopa (y otras cosas, que me callo de momento), te dirá que su abuela. Y no miente. Pero no adelantemos acontecimientos. Un éxito en la tirada de IRR revelará que la chica es, probablemente, la maga más poderosa que habéis visto nunca. ¿Qué hace disfrazada de prostituta?

Noche en Cangas, última en la “civilización”. Antes del alba, en el camino del Acebo. Son unas tres leguas y media, pero malos. La idea de los jefes es pasar Vegalapiedra a media mañana, descansar un poco, y atacar a la puesta del sol. Cuando los lugareños estén ya de vuelta en las cabañas, preparando una magra cena, cansados del día de trabajo.

El camino es malo, y la columna se va alargando. Los carros van quedando atrás, y los más valentones se van adelantando, precedidos por sus voces y chanzas. Eh, ¿alguien ha pensado en poner exploradores?

Batalla de Tetoburgo, 9 d.C.

“El general romano Publio Quintillo Varo ha sido enviado, al mando de tres legiones, a someter unas tribus rebeldes en el noroeste de la actual Alemania. Los romanos se internan en el bosque de Tetoburgo sin exploradores. El terreno es de marismas, y la lluvia y el barro hacen pesado el avance de las legiones. La línea se estira. Los germanos, a las órdenes de Hermann der Cherusker, emboscan a los romanos. La confusión es indescriptible. Varo y sus oficiales prefieren el suicidio a la captura y los romanos, perdida su legendaria disciplina, son presa fácil. Se dice que el emperador Augusto, al oír la terrible noticia, vagó durante días por el palacio gritando: “Varo, Varo, Varo, devuélveme mis legiones”.

El camino es muy ancho para lo que es la zona, es decir cabrían justo dos mulas. Se marcha, pues, en fila de a dos. Sigue la ladera de una montaña, relativamente empinada. A vuestra derecha, una pared. A la izquierda, un barranco.

A no ser que alguno de los PJs haya tomado alguna precaución especial, la disposición de la columna es la que sigue:

- ✦ Diez o doce de los más jóvenes se han adelantado unos cien pasos. Se les puede oír a leguas.
- ✦ El bloque principal: unos cincuenta hombres y muchachos, entre los que se os incluye a vosotros y a los jefes. La fila se estira unos ciento y pico pasos más.
- ✦ Los carros pasan justito, justito por el camino. Son tres, y vienen detrás vuestro, a dos minutos de camino. De vez en cuando tenéis que esperarlos un poco, para que rompan alguna rama o quiten alguna piedra.

Las noticias de vuestra llegada os preceden. Y los vaqueiros han decidido improvisar una fiesta de bienvenida.

De repente, suena un aullido, seguido a los pocos segundos por un terrible bramar. ¡Un terremoto! ¡La montaña se nos viene encima!

Loa vaqueiros han seguido vuestro rastro por la cresta de la montaña, y han dejado caer encima vuestro montón de piedras y rocas, preparado para la ocasión, que a su vez ha arrastrado todo lo que no estaba fijado a la montaña.

Si los PJs se hubieran ofrecido como exploradores, José y Al Barraz hubieran aceptado su sugerencia. Si se limitan a apuntar que “alguien” debería hacer la dura faena, José pasará. Desprecia un poco a esos salvajes. Al Barraz, sin embargo, es harina de otro costal. Ha viajado mucho como para considerar a un enemigo pequeño. Si los PJs le insisten, y le convencen de no pringar ellos solos, dispondrá un sistema de relevos y guardias avanzadas a pesar de los displicentes bufidos de José de Trastámara.

Caso de haber establecido avanzada, puede que estos sorprendan/sean sorprendidos a/por los vaqueiros. Dependerá de cuan sigilosos sean, y de cómo les salgan las tiradas. Si los vaqueiros sorprenden a los exploradores (estos a su vez hacen mucho ruido, no toman ninguna precaución de ir por parejas, etc), intentarán matarlos en silencio, por la espalda. De conseguirlo, la emboscada funcionará.

Los vaqueiros no son más allá de media docena, y tan pronto como empujen las piedras echarán a correr. Parecerá un ataque de fantasmas, en vez de humanos.

Lo peor del marrón se lo comerán los guerreros del bloque central. Las putas y los chavales, por suerte —para ellos— viajan algo retrasados. Los adelantados eran pocos, y los vaqueiros han preferido dejarlos pasar. Caso de que los exploradores (si los hay) no entren en escaramuza con los vaqueiros, el desprendimiento costará a la compañía una veintena directa de despeñados barranco abajo —muertos directos—, y catorce o quince heridos de diversa gravedad.

Entre los heridos se encontrará José de Trastámara. Su voz de mando y su porte indicaba un jefe a leguas, blanco ideal para tirar las piedras. Al Barraz, ha salido mejor parado. José tiene una fea herida en el brazo, quizás el hombro roto. Niri se lo vendará cuidadosamente, y le aplicará un bálsamo calmante, como al resto de los heridos.

Poco se puede hacer por los muertos, salvo una rápida plegaria. José ordena una cura rápida para los heridos y que se siga

adelante. Ya les atenderemos con más cuidado cuando hayamos dado lo que se merecen a estos salvajes.

Dien Bien Phu

Los vaqueiros no viven en pueblos, sino en lo que ellos llaman brañas. Por fin llegáis a la más importante de las bajas, las que ocupan en invierno. José dispone el asalto como estaba previsto, os lanzáis a la carrera para encontrarla completamente vacía.

Bueno, vacía del todo no. A la entrada de las dos docenas de chozas —realmente un enclave importante— yacen los cuerpos de los recaudadores de impuestos. Sus ropas aparecen rotas, la carne que cubrían desgarrada. No fue una lucha limpia, si es que eso existe. Hablaron cuchillos, palos y piedras.

Alguien se ha molestado en disponer los cuerpos uno al lado del otro, boca arriba. Las armas que portaron en vida están a su diestra. Para los jugadores que pasen las correspondientes tiradas, el mensaje está claro. No fueron ejecuciones, fue una pelea desordenada. Y no quisieron deshonrarlos. No era nada personal.

Delante de una de las chozas un anciano espera, sentado, apurando una frasca. Sonríe cachazudo. Se le da un ardite que dos docenas de guerreros armados hasta los dientes se dirijan hacia él.

Cuando un vaqueiro siente que va a morir viste su mejor traje, se sienta en la puerta de su casa, enciende un puro, y queda mirando aquello que ha sido su vida, es decir, sus vacas. No sabemos qué piensan en esos momentos, pero no debe ser tan malo, pues mueren serenos. Morir es una cosa importante, que ni nos sucede todos los días ni se puede preparar. Nosotros nos avergonzamos de ella. ¿Ves lo que te decía? Son mas sabios que nosotros.

— Esto es sidra — dirá Al Barraza, olisqueando la frasca.

— ¿Cómo lo sabes? ¡Pero si tú eres moro! — ríe Niri. El viejo guerrero sonríe también.

José de Trastámara da un paso hacia delante, y queda enorme ante el vaqueiro. El anciano levanta el porrazo (mezcla entre bastón y tronco de árbol pulido) hacia el pecho del hombretón, y empieza a hablar. ¿Algún PJ habla bable? (¡Velaístá los PJs pamosaos!). Pues lo que dice, os viene a sonar algo así:

— ¡Aparente modorro! Forroñoso puedo estar, pero denantes no me he achantado ante un barbo. D'hoy mas no voy a escomencipiar. ¿Pa que quieres nuestros achiperres, nuestros ajuares? ¡Lambrón! ¡Y además alabancioso! Un puqirritín nos basta. No queremos haceros una mandanga. Los mozos se han escolumbrado, pero no os emborriqueis. Tenían que pecar el dos, pai que si pai que si. Pero si no nos engaritaís, si no somos modorros... ¡Deja tantos asparabanés, o te doy un torniscón con el porrazo, ridiela!

El viejo seguirá un rato así, ante la ira de José y la risa (mal) contenida de Al Barraza. El mensaje está claro, para quien quiera (y pueda) entenderlo. Hablemos, por favor. No queremos ser enemigos vuestros.

El viejo mueve la cabeza. Velaí está, que el modorro ese nada entiende. De repente mira a Niri y abre mucho los ojos. Está claro que ha visto algo que vosotros no habéis sabido encontrar.

— Tú eres musa —le dice, con voz apenas audible. La chica se pone roja como un tomate—. Escarduz, pero musa. Y yo estoy canso. Haz que no se envasque la jarrapundia. No te amorriñes, farfantona. No ahora, no ahora...

El anciano termina su discurso, y queda mirando las vacas. Cualquier intento de comunicar con él será vano. Si los vaqueiros tienen alma, ésta ha marchado a un lugar mejor. ¿De pena, de edad? No elegimos nuestra muerte, pero los sabios vaqueiros eligen el modo.

¿Qué ha dicho? Pues más claro, el agua. Les ha explicado a José y su mesnada que todo ha sido un malentendido. Que sus vecinos mataron por miedo, y que por miedo han huido. Que no quieren la guerra, que quieren hablar. Que no son sus enemigos. Y le ha pedido a Niri que medie en el conflicto.

Pero estos no lo habrán entendido.

Pero ella sí.

De hecho, sólo dos personas se habrán coscado del discurso del anciano: Al Barraza no habla bable, pero ha viajado lo bastante como para saber que aunque los idiomas son diferentes, las palabras son las mismas, y ha captado bastante la idea. Niri lo habla perfectamente, pero chica discreta, nada dirá de momento. José no la creería.

¿Decidís registrar el enclave? Las cabañas están vacías, no hay nada. No hay comida. No hay agua. ¿Hablamos de equipaje ligero?

Batalla de Dien Bien Phu, 7 de mayo de 1954

Aún hoy en día viejos veteranos miran sus polvorientas medallas, y recuerdan una de las más crueles e inútiles batallas del siglo de la violencia. Tras la segunda guerra mundial Indochina se ha declarado independiente del yugo colonial francés. La metrópoli no acepta lo que considera bravatas de una guerrilla, y se dispone a reprimir la revuelta.

Navarre, el general francés, desprecia a su rival Giap, el "Napoleón Rojo", e intenta una maniobra arriesgada: establecer una fortaleza "impugnabile" en el mismo centro de la zona controlada por la guerrilla, en el norte, a fin de estrangular sus líneas de comunicación con las "neutrales" Laos y China. Se elige la ciudad de Dien Bien Phu, de 25.000 habitantes. Navarre se refiere a ella como un armadillo. "Si se atacan frontalmente se romperán los dientes".

La fortaleza es impresionante. Artillería pesada, aeropuerto con dos pistas, tanques, minas, etc., todo lo que el dinero puede comprar. Excepto líneas de comunicaciones.

Los franceses se han equivocado: han despreciado a su enemigo. Giap consigue artillería y aviación de sus aliados (las guerras las gana el dinero) y corta las líneas de aprovisionamiento de la fortaleza. Sin comida, sin munición, los valientes parás franceses no pueden hacer otra cosa que levantar una bandera y dejarse matar debajo de ella, luchando hasta la última bala, quizás maldiciendo la criminal ineptitud de sus líderes. La caída del frente provocará la intervención americana en el conflicto, y eso a su vez la guerra de Vietnam.

Bien, llega el momento de demostrar qué buenos sois. José es un líder competente (que nadie se ría, de verdad), pero está herido. Debe permanecer recostado. Puede dar — y dará — ór-

denes razonables, pero le cuesta mucho moverse. Necesita, si no de vuestro cerebro, cuando menos de vuestros ojos, y vuestras manos.

Vuestros compañeros son soldados profesionales pero eso, soldados. Valientes y duros sin imaginación. Si los PJs empiezan a tomar iniciativas razonables, Al Barraza — enfascado en una de momento infructuosa caza del vaqueiro — los nombrará sus lugartenientes y les irá dando responsabilidades.

- ✦ **Agua:** Hay un pozo cerca del poblacho. Los vaqueiros, antes de marchar, han echado dentro el cadáver de uno de los recaudadores, a fin de contaminar las aguas. Si los PJs no toman la precaución de echar un vistazo dentro, Niri se dará cuenta, después de que hayan tomado un par de tragos. Hay un par de manantiales a unos quinientos pasos del asentamiento pero a) hay que buscarlos y b) hay que ir a acarrear el agua. No he dicho en ningún punto anterior que el bosque no pueda estar lleno de vaqueiros emboscados y cabreados.
- ✦ **Comida:** Negativo. Puede que haya algo de caza, pero desde luego no para manteneros a todos. Y estamos en septiembre, de los árboles sólo se pueden esperar hojas secas. Un buen caminador puede ir y venir a Cangas de Narcea el mismo día, pero contando conseguir las provisiones, etc, mejor ir un día y volver al siguiente. Eso sí, hay que atravesar las líneas enemigas. Y ya ves lo que ha pasado. Conviene que lo organicen bien.
- ✦ **Seguridad:** Nula. La braña no es más que un conjunto de chozas alrededor de una plazuela. No hay muros, no hay empalizada. Tienen dos opciones: montar unas guardias efectivas — con centinela avanzada, a ser posible —, o abandonar el enclave y buscar un lugar mejor aprovechando alguna formación rocosa (lo hay).

Tenéis unos cincuenta hombres y rapaces capaces de empuñar un arma. Cuenta que un puesto de guardia fijo requiere tres personas (uno lo cubre, otro descansa, el tercero atiende a necesidades como leña, fuego, agua, comida, etc.). Cuenta también que necesitamos traer y escoltar las provisiones, dedicar algunos hombres a curar a los heridos, explorar la zona, etc. Ah, sin olvidar la misión principal: “castigar” a los vaqueiros.

Las brañas de verano quedan mucho más cerca de la cumbre de la montaña. Será necesario planear pequeñas expediciones para llegar hasta ellas. No hay más que senderos de cabra, el camino real no llega más que a nivel que las de invierno, más bajas. Por cierto, ¿mapas?

Buena suerte.

Por cierto, la solución táctica evidente sería esperar al General Invierno. Los vaqueiros están dispersos por la montaña, y tampoco tienen provisiones. Cuando venga la nieve no les quedará otra opción que bajar o congelarse. Pero no puede ser. José y Al Barraza tienen órdenes de terminar con los “salvajes” rápidamente y volver. Además, seguro que no os apetece pasar un invierno en medio del monte.

Las Mujeres

Tan pronto como se haya dispuesto el campamento y atendido a los heridos, Niri se irá, para volver al cabo de un rato con

noticias. En el claro de un bosquecillo cercano hay una cueva. Y está habitada.

En la cueva viven dos mujeres y dos rapaces. Una es una morenaza aún de muy buen ver en sus treintay-pico, de cuerpo fuerte y duro. Se llama Petra. La otra es Mari, mucho más joven, apenas aparenta los veinte. Rubia, pálida, muy bella. De una belleza que no es de este mundo.

Una tirada de Descubrir mostrará que no pueden ser madre e hija. Físicamente son muy diferentes, razas distintas que han aprendido a vivir juntas. Y también mostrará que la mayor no trata a la más joven con esa soberbia teñida de desprecio que a veces empleamos los mayores con los más jóvenes, sólo por que aún no han cometido nuestros errores. Son iguales. Una tirada de IRR detectará paz.

Lo mismo pasa con los críos. Uno es Martín, un mocito moreno, de unos doce años. Se parece a la mayor, y tiene el aire despierto y audaz de los chavales de esa edad. El otro, Xan, aparenta algo más de edad, y es ya un mocetón peludo. Parece algo introvertido, pero todos sus actos y palabras muestran una curiosa madurez. Los dos se tratan entre sí con respeto y cariño, y atienden a las razones del otro.

Las mujeres no pueden daros comida, pues apenas si tienen para ellas. Se ofrecerán a ayudaros con los heridos, y realmente tienen mano para ello. Una fractura con cuidados son cuarenta días, y sin cuidados seis semanas, no hay vuelta de hoja, los heridos deben esperar. Pero se ocuparán de que las heridas no se infecten, de que las fracturas se reduzcan bien (¡muy importante!), y de que los heridos estén cómodos. Niri dejará a sus compañeras y se mudará a vivir con las dos mujeres, sin dar más explicaciones. Eso sí, seguirá preparando la rica olla, especialmente apreciada por los convalecientes, si vais consiguiendo algo para echar dentro.

¿Quiénes son realmente Petra y Mari? Dos mujeres que perdieron a sus hombres, y decidieron colaborar para sobrevivir. Mari es una xana, y Xan su xanino. Las xanas no tienen leche, así que tuvo que buscar ayuda para amamantar a su retoño. Petra acababa de perder a su marido en una de las estúpidas y constantes guerras del reino, y se encontraba con un recién nacido que criar. Las habilidades artesanas de la xana les permiten comerciar con los vaqueiros, y así han ido tirando.

Si se les pregunta a Petra y Mari por los vaqueiros, dirán que no tienen ni idea de dónde están. Son nómadas, y ellas sólo les veían ir y venir, y les vendían cosas. Mentira. Bien saben por dónde andan. Pero también saben tener la boca cerrada. Los chicos son igual de discretos, y siempre andan triscando por el bosque. De hecho, son los mensajeros con los vaqueiros.

Si uno de los PJs intentara entrar en contacto con los vaqueiros, las mujeres son su contacto. Ellas pueden hacerles llegar un mensaje, si consideran que es razonablemente sincero. Una parte de los vaqueros estaría abierta a abrir negociaciones, porque, ¿qué ha pasado realmente?

La versión que se dio a los PJs cuando se alistaron es cierta, a medias. Ni los vaqueiros son unos salvajes, ni asesinaron a unos indefensos recaudadores de impuestos sólo por ansia de sangre.

Como cada año, los recaudadores se presentaron ante los vaqueiros, a cobrar los diezmos del rey. Los vaqueiros intentaron negociar con ellos, explicarles que el año no había sido bueno, y que ambas partes podrían bien pasarse con un poco menos, para que todos tuvieran algo. Los recaudadores,

funcionarios de poco pelo y menos cerebro, se cerraron en banda y de las palabras se pasaron a los nervios. Y de los nervios a las manos.

Los vaqueiros eran más, y vencieron en el tumulto. Para cuando se tranquilizaron los ánimos, y tranquilizar es un decir, los recaudadores estaban literalmente hechos pedazos. Los vaqueiros, asustados, se han refugiado en sus brñas de verano. Dentro de ellos hay dos bandos: uno quiere la guerra, y expulsar de la montaña a estos bárbaros extranjeros (vosotros) que sólo habéis traído dolor y sangre. Otro, más moderado, comprendería que no tienen más remedio que convivir con los estados vecinos, y estaría dispuesto a sentarse a hablar, si supiera con quién o cómo hacerlo. No te engañes, no son muy buenos, ni muy malos. Son gente que se ve agredida, superada por los acontecimientos, con miedo. Pueden ser muy peligrosos.

Petra y Mari son conscientes de la situación. Si los soldados entran a saco en la montaña se asustarán, y mantendrán la boca cerrada. Se defenderán si intentan interrogarlas violentamente (por cierto, revisa la magia de las xanas en la pág. 25 del Bestiario Astur). Si, por el contrario, se les convence de una razonable buena fe, ayudarán en consecuencia.

La Amante

Pero sigamos con nuestra historia. Si uno de los PJs hace una buena obra (pongamos que se muestra amable con las mujeres, intenta hablar con ellas, etc., a discreción del DJ) notará que Niri se le queda mirando. Y que le sonrío.

A la que Niri tenga un ratito, andará rondando al PJ. Le hará algún pequeño regalo, le sonreirá siempre, vamos, que le hace tilín. Que le hace gracia. Que le ha enamorado un poquito.

El PJ puede hacer dos cosas:

- ✦ **Intentar aprovecharse de la chica.** Bien sacándole información sobre sus amigas las mujeres, intentando usar la magia que suponen que tiene, o en fin, de otra forma. Perfecto. Niri puede ser romántica, pero no tonta. A la que esto resulte un poco evidente dejará al PJ y buscará otro, o pasará de todo. Ya me decía mi madre que no me fiara de los chicos.
- ✦ **Tratarla con relativa amabilidad y sinceridad.** La amistad con Niri se irá fortaleciendo. Puede que incluso llegue a ser algo más importante. Puede que incluso Niri le revele su verdadero nombre. Pero eso lo veremos en el punto siguiente.

Y sigamos aún con la historia. Aquel PJ que haya hecho una mala obra (queda también a discreción del DJ) sentirá envidia. Envidia de que Niri se haya prendado de su compañero. Envidia de los tesoros que tienen las mujeres. Seguro que guardan oro, etc. Llama aparte al jugador, o si lo prefieres elige uno antes de la partida que acepte estar "conchabado" contigo. Ese jugador estará convencido de que Niri es algún tipo de bruja. Evidentemente, no es una prostituta. ¿Qué hacía entre ellas? Es una espía, pero ¿qué querrá? Corroído por la envidia, el jugador andará husmeando hasta descubrir que Mari es una xana. ¡El tesoro! El resto de los jugadores, ocupados en otros pensamientos, sólo descubrirían el secreto de Mari y Petra con un crítico, y después de haber investigado durante un tiempo razonable.

El nuevo objetivo del jugador está claro: el tesoro. Puede compartirlo con el resto de compañeros, puede actuar solo. Si

Niri descubre que intentan saquear a sus amigas, evidentemente intentará evitarlo.

La Diosa

La magia nace de la naturaleza, y muere con ella. Hoy en día, la cumbre del monte Acebo es el final de una etapa ciclista, pero hace muchos, muchos años, ahí vivía la Santina.

La magia es una. No entiende de fronteras, no sabe de banderas. El dios de los moros, el dios de los cristianos y el dios de los judíos es el mismo, y durante siglos hemos estado matándonos los unos a los otros en su nombre. Igualmente la Diosa Blanca. La Diosa Madre. La Dama de Amboto. La Santina. Son el mismo principio, con nombre diferente.

Los hombres hemos expulsado a la magia de nuestro día a día. Así nos luce el pelo. Y los seres mágicos han ido buscando refugio allí donde han podido. En el tiempo de nuestra historia, uno de los rostros de la diosa vivía en paz entre los vaqueiros. Otros rostros vivían en los montes Colobreiro y Belén... Pero sigamos con nuestra historia.

¿Quién es realmente Niri? Sorguiñak de Aralar. Quizás a alguno de los lectores veteranos de Aquelarre le suene este nombre. Servidora de la diosa, Sorguiñak es una de las brujas más poderosas del mundo, sólo superada en hechizos por su madre, Indarr, y su abuela Birutia. Ha sido enviada por estas con la misión de reestablecer la paz, e intentar que uno de los pocos lugares mágicos que quedan en un mundo en guerra, en un mundo en caos, aguante unos años más. Sorguiñak sabe que llegará un momento en que esa magia arcana se convertirá en fábula. Pero luchará hasta después de la muerte por conseguir un día más. Literalmente¹⁰.

Y de ahí vienen gran parte de los nervios de los vaqueiros. No sólo luchan por su vida, o por su dinero. Luchan por todo lo que son, por todo lo que han sido. Jamás se rendirán.

POSIBLES FINALES

Bueno, DJ. Ahora te toca a ti. Formas en que puede evolucionar la historia.

- ✦ Los PJs se pasan todo el invierno persiguiendo a los vaqueiros hasta morir de hambre y frío por las montañas.
- ✦ Los PJs se mueren de asco todo el invierno protegiendo el camino a cuatro chozas pojosas.

Naaa. No nos gusta. Vamos a hacerlo mucho más divertido. Deja que los PJs trisquen un poco por los riscos, y que los vaqueiros les machaquen un rato a emboscadas. Perfecto. Si no se dan cuenta que Petra, Mari y Sorguiñak pueden ayudarles, échales una mano. Llegará un momento en que entren en contacto con los vaqueiros. Incluso que empiecen a negociar. Perfecto. Puede que vean que estos ocultan aún algo (¡Oro! ¡Es evidente para el "envidioso"!). No, no son tesoros. No es dinero. Para nada vale en la montaña. Es el escondite de la Santina, ahí en la cumbre.

Los vaqueiros están asustados por el alcance que tienen los hechos. Se les ha ido todo de las manos, y ahora ya no hablamos de comida para pasar un invierno. Hablamos de que se puede descubrir su más preciado tesoro (ver pág. 30 de Geografía Mágica). Si el "envidioso" hace bien su trabajo, o los PJs dedican parte de su tiempo a investigar, descubrirán que los vaqueiros protegen la cumbre de la montaña. Si van a saco, no.

¹⁰ *Addenda:* Sucesoras de ellas siguen luchando hoy en día, entre nosotros. Pero eso es otra historia.

Y ahora viene lo más divertido. ¿Te acuerdas de José de Trastámara? Es un soldado. Tiene una misión. Tiene órdenes. Y cuando volváis a su cabaña no aceptará bajo ningún concepto la negociación. Y si se entera que los vaqueiros protegen "algo" ahí en la cumbre, no pensará más que en un asalto frontal.

Al Barraz es harina de otro costal. Ha viajado mucho, y sabe que es mejor una mala paz que una buena guerra. Puede que incluso se os una, con siete u ocho hombres. Puede que no. Depende de la actitud de los jugadores.

Suerte.

Y UN FINAL

Que lo sepas: va a ser muy difícil machacar a los guerrilleros (recuerda Dien Bien Phu), y mucho más pasar por encima de Sorguiñak. Los jugadores no lo saben, pero su enemigo real es José. Llegará un momento en que será él el único que se oponga a negociar. Pensad algo (se impone un golpe de estado, pero yo no quiero dar ideas. Soy solo el que escribe el módulo. Esto es cosa de los jugadores).

Y cuando se sienten a negociar, será cosa de que todos miren mucho hacia otro lado, y que inventen una buena historia para contar de vuelta a casa. Si deciden volver. Si la milonga es lo bastante buena el Rey se la tragará (o al menos no tomará medidas contra los PJs). Total, hablamos de cuatro peñas, ¿verdad?

La Santina no intervendrá con su magia. Si los jugadores no logran evitar un asalto final frontal a la cumbre del Acebo, marchará. Como ha marchado de tantos sitios, a medida que los humanos la hemos ido expulsando.

Si el jugador que amó a Sorguiñak realmente se lo ha ganado, ésta llorará una lágrima sobre su corazón antes de volver a la sierra de Aralar. No puede quedarse con él, su destino es otro. Dentro de nueve meses Sorguiñak dará luz a una niña, pero eso es otra historia.

La lágrima se convertirá en un colgante. Lo que no sabe el PJ es que Sorguiñak le ha entregado su corazón. Cuando el jugador reciba un golpe a partir de ahora, los puntos de daño no irán contra él, sino contra Sorguiñak. Sólo cuando el cuerpo de esta muera empezará a recibir los puntos el personaje (si lo decide el DJ, otro o todos los PJs pueden compartir la protección de Sorguiñak). No digas nada al jugador, solo se dará cuenta al recibir la próxima herida. Puede que quiera entonces buscar a Sorguiñak, y devolverle su corazón. Puede que no.

Hoy en día aún existen lugares en el mundo donde vive la magia, pero son muy pequeños y están muy dispersos. Pero eso es otra historia.

DRAMATIS PERSONAE

AL BARRAZ

FUE: 20	Altura: 1,60 varas.
AGI: 15	Peso: 116 libras.
HAB: 17	RR: 30%
RES: 20	IRR: 70%
PER: 15	Aspecto: 18 (Normal, pero carismático).
COM: 8	
CUL: 8	

Protección: Gambeson (2 puntos de protección).

Armas: Espada de Mano 95% (1D8+1+1D4).

Notas: Al Barraz puede ser vuestro aliado o vuestro enemigo. No es tonto. Es un soldado fiel y leal a José, pero también un hombre realista. Y cree en la magia, por que ha visto mucho a lo largo de sus viajes.

CORTESANAS "DE COMBATE"

Notas: Características variables, pero Aspecto como mínimo 18. No entrarán en combate bajo ningún concepto, limitándose a establecer un hospital en la braña y a atender las "necesidades" de los soldados. En el fondo tienen muy buen corazón, y aparte de su trabajo ayudarán a los soldados en lo que les sea posible. Son seis chicas, más Niri.

RR: 60%

IRR: 40%

Competencias: Cantar 40%, Escamotear 25%, Medicina 24%, Sanar 60%, Seducción 85%.

JOSÉ DE TRASTÁMARA

FUE: 20	Altura: 1,80 varas.
AGI: 15	Peso: 180 libras.
HAB: 20	RR: 95%
RES: 20	IRR: 5%
PER: 15	Aspecto: 16 (Normal).
COM: 10	
CUL: 5	

Protección: Gambeson Reforzado (3 puntos de protección).

Armas: Espada de Mano 75% (1D8+1+1D6).

Notas: José no intervendrá en combate por las heridas que sufrió en la emboscada. Tiene una clavícula rota (no puede empuñar ningún arma), y apenas puede moverse del catre donde le cuidan con maña y cariño Sorguiñak... Digo, Niri y las chicas. Eso sí, su potente vozarrón se puede escuchar por todo el bosque. No tiene más información que la que recibe verbalmente, por lo que sus órdenes se basarán únicamente en la impresión que obtenga de lo que le dicen los jugadores.

José tiene instrucciones de destrozar a los vaqueiros, y eso intentará hacer a toda costa y pasando por encima de todo y todos. No cree en la magia, ni en paparruchas de xanas, y mucho menos en la Santina.

PETRA, MARI, XAN Y MARTÍN

Notas: Su misión es actuar como enlace entre los vaqueiros y la compañía, si ésta llega a la conclusión de que esto es buena idea, y no es exageradamente agresiva ante ellas. Mari sólo abandonará la cueva acompañada por Petra y Niri. Xan y Martín andan todo el día triscando por los montes. Si se los sigue, puede que lleven a los jugadores a los vaqueiros, si los jugadores son lo bastante sigilosos.

Para la ficha de Mari o Xan, consulta las características de las xanas en la pág. 25 del Bestiario Astur. Si se ataca a Petra, Xan, Martín o si alguien es lo bastante suicida como para

atacar a Niri intervendrá para defenderlos o defenderse. Xan y Martín tienen Sigilo a un 50% en su bosque. Para las características de Petra, usa las siguientes:

FUE: 10	Altura: 1,55 varas.
AGI: 12	Peso: 100 libras.
HAB: 13	RR: 5%
RES: 13	IRR: 95%
PER: 18	Aspecto: 16 (Normal).
COM: 17	
CUL: 12	

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Conocimiento Mágico 60%, Conocimiento Animal 50%, Conocimiento Vegetal 60%, Conocimiento de área 80%.

SOLDADOS

FUE: 16	Altura: 1,65 varas.
AGI: 14	Peso: 150 libras.
HAB: 15	RR: 90%
RES: 19	IRR: 10%
PER: 15	Aspecto: 12 (Normal)
COM: 6	
CUL: 6	

Protección: Gambesón (2 puntos de protección).

Armas: Bracamante 60% (1D6+2+1D4), Arco Corto (1D6+1D4).

Notas: Guerreros profesionales, cien por cien músculo y el resto cerebro. No tomarán ninguna iniciativa, dependen de las instrucciones de José de Trastámara, Al Barraç, o de los PJs si estos asumieran liderazgo. Tras la emboscada, quedan 40 hombres sanos (olvidando algún contuso), 10 heridos (que no actuarán en toda la aventura) y 10 mozos (con FUE 13, AGI 18, RES 12 y Cuchillo 50%).

SORGUIÑAK DE ARALAR

FUE: 15	Altura: 1,72 varas.
AGI: 15	Peso: 136 libras.
HAB: 16	RR: 0%
RES: 12	IRR: 170%
PER: 18	Aspecto: 25
COM: 17	
CUL: 20	

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de protección).

Armas: Cayado 75% (1D4+1+1D4) (el cayado de Sorguiñak tiene lanzado sobre sí los conjuros de Arma Invicta, Arma Inquebrantable y Presteza, activos sin caducidad y con duración permanente).

Competencias: Alquimia 75%, Conocimiento Mágico 90%, Conocimiento Animal 80%, Conocimiento Mineral 75%, Conocimiento Vegetal 85%, Idioma (Euskera) 100%, Idioma (Castellano) 90%, Idioma (Catalán) 30%, Idioma (Bable) 50%, Empatía 90%, Leyendas 85%, Medicina 60%, Sanar 75%.

Hechizos: Casi todos.

Notas: Así como la función de Petra y Mari es comunicar a PJs y vaqueiros, la de Niri/Sorguiñak es reestablecer la paz y que las aguas vuelvan a su cauce. No se dará a conocer a no ser que los jugadores empiecen a liarla, y aun así intentará ser lo más discreta posible. Si algún jugador consigue su confianza le dirá primero que quisiera intentar que los bandos hablaran, que seguro que habría un acuerdo, y sólo si es imprescindible le revelará el hogar de la diosa.

ANEXO: IDEA DE AVENTURA El Tributo de las Cien Doncellas que ya no lo Son

Asturias es tan rica en historia y leyendas como en paisajes y gastronomía. Ahí va una idea de aventura. Es una leyenda, pero durante mucho tiempo se tuvo por historia. Ocurrió en tiempos del rey Mauregato, hijo del Alfonso I que antes comentábamos y al que los cristianos llamaban el Católico y los árabes el matador de hombres, y una esclava mora. En fin, lo que son las cosas. Pero vamos al tema. Estamos alrededor del año 785. Fruela, hermano de Mauregato, ha firmado una tregua con Almanzor. Los moros no atacarán al norte. Los cristianos respetarán al sur.

Los tiempos ya no son lo que eran, y las relaciones entre moros y cristianos se han, cuando menos, suavizado. Ahora somos vecinos. Las cortes de otros reinos no acaban de ver esto con buenos ojos porque a) eso resta brazos en la conquista de las tierras del sur y b) esto deja brazos libres para la guerra contra esos reinos.

Corre el rumor de que el precio de esta paz es la entrega anual de cien doncellas por parte de los cristianos para el harén de los califas. ¡Oprobio! ¡Vergüenza! ¡Infamia!

Cabe la posibilidad de que alguno de los reyes cercanos decida enviar un grupo de agentes, a fin de torpedear el tributo. El motivo final sería provocar una guerra entre moros y astures, para debilitar a dos reinos rivales, pero esto los agentes no lo sabrán, hasta más adelante. Cabe la posibilidad también de que esos agentes sean... Adivina. Es que el mundo es un pañuelo.

Así que los PJs llegarán a tierras moras, con la misión de rescatar a las doncellas. Deja que inviertan un rato en (intentar) disfrazarse, en preparar un plan, etc. Y cuando por fin estén sobre el terreno, descubrirán... Bueno, había dicho que los tiempos ya no son lo que eran, ¿verdad? ¿Recordáis aquella vieja película, *Caravana de Mujeres*? Pues eso. Rescatar, rescatar. Esto, de aquella manera.

En las guerras han muerto muchos chicos. Y hay muchas chicas a las que les cuesta encontrar novio. O que han enviudado muy jóvenes. O no tan jóvenes, pero aún se sienten en edad de merecer. Por otra parte, los moros muy a menudo son soldados que han venido de tierras muy lejanas en busca de una vida. Es un sueño para ellos encontrar a una compañera y un trozo de tierra por cultivar.

¿Vas cogiendo la idea? Cuando los PJs lleguen, se encontrarán que las chicas se resisten ferozmente a ser rescatadas. Muchas ya tienen novio. Incluso algunas marido, o críos. Y el resto andan buscando partido. Mmm, un Pj de buen ver puede ser incluso muy solicitado.

¿Qué hacéis? Vuestro señor espera que volváis con las doncellas, o al menos que provoquéis un casus belli con los vecinos del sur.

Más tarde, moros y cristianos volverían a las manos. Pero eso es, en efecto, otra historia. Nuestra historia.

OVIEDO



- A. Calle de Cimadevilla
- B. Calle de la Rúa
- C. Calle San Juan
- D. Calle Gascona
- E. Calle del Portal

- 1. Catedral
- 2. San Vicente
- 3. San Pelayo
- 4. San Isidoro
- 5. San Tirso
- 6. San Juan
- 7. Mercado Trascorrales
- 8. Puerta de Cimadevilla
- 9. Puerta de la Ferrería
- 10. Postigo de Regla
- 11. Puerta de Nocena
- 12. Puerta de Gascona
- 13. Puerta de Santiago
- 14. Puerta de Socañello
- 15. Casa de Rodrigo de la Rúa.
- 16. Palacio de Valdecarzana

Apéndice I: Nombres Propios Asturianos

Hombre						Mujer		
Adrianu	Canor	Fredo	Milio	Sendo	Xermán	Dulia		Perfeuta
Antón	Céfero	Goyo	Mino	Sidro	Xicu	Adriana	Felecita	Sinda
Arximiro	Chuis	Inaciu	Miyán	Silverio	Xinés	Antona	Hevia	Sira
Ayán	Cloyo	Ladio	Nardo	Silvino	Xinio	Ayalga	Ladia	Tsucía
Barte	Colás	Lamuño	Nayo	Sindo	Xipu	Balarma	Lena	Tsuz
Belardo	Daviz	Lías	Nel	Sisto	Xosé	Bastiana	Llarina	Vitorina
Belarmo	Dolfo	Llisardo	Norino	Tano	Xosepín	Belarda	Llicia	Xela
Beneitu	Enol	Llocayo	Olay	Vítor	Xosepu	Beneita	Llocaya	Xesusa
Benino	Fael	Llorián	Oreyo	Xamín	Xuacu	Benina	Melina	Xetrudes
Bertu	Fano	Máisimo	Pelayu	Xandru	Xuan	Bersinda	Milia	Xosefa
Bras	Farrucu	Maxín	Perfeuto	Xelu	Xurde	Céfera	Narda	Xuaca
Cachero	Fonso	Mayo	Roxelio	Xerardo	Xusto	Ciliasa	Norina	Xuana
	Foro	Mero	Selmo	Xervás	Yayo	Conce	Olaya	Xusta

Apéndice II: Vocabulario Popular Astur Leonés

A

Abangar (un caño).- Alcanzar, doblándola, una rama de un árbol.

Abarquillarse.- Alabearse la madera, torcerse longitudinalmente.

Abondo.- En abundancia, mucho de cualquier cosa de que se trate.

Aborrecer.- Abandono del nido cuando la pareja descubre que alguien lo descubre

Aburarse.- Se dice del pan cuando se requema o tuesta durante la cocción en el horno.

Acarrear.- Transportar en el carro los cereales desde las tierras a la era para trillarlas.

Acerandar.- Cribar el grano con la ceranda en la era.

Acoronjarse.- Apollillarse la madera, ponerse coronjosa.

Achantarse.- Es sinónimo de acobardarse.

Achiperres.- Trastos, cacharros, objetos más o menos extravagantes. Bártulos.

Afrecho.- Mezcla de harina y agua que se da a los cerdos en determinados casos.

Agabuchas.- Plantas que crecen en el campo en determinado tiempo.

Agamones.- Se dice de los desperdicios del lino.

Agavanza.- Baya de color rojo, de forma alargada y de sabor dulce, fruto del zarzal.

Agaducho.- Abertura que hay en la orilla del canal por la que entra el agua a una finca.

Aguantar.- Se trata de hacer algo muy deprisa, rápido.

Aguijada.- Vara de estímulo para hacer obedecer a las vacas, con una punta afilada.

Aguzar (la reja del arado).- Afilar la punta de la reja en la fragua.

Ahumar.- Humear; salir humo por el humero, por la chimenea.

Ajuares.- Desorden en el interior de una casa.

Ajustarse.- Contratarse como criado, pastor u obrero durante un tiempo determinado.

Alabancioso.- Se dice del vanidoso, jactancioso.

Albando.- Se dice del hierro candente, quemando mucho por el calor.

Alcaraván.- Pájaro de ala muy larga que caza a la orilla del río con un grito muy fuerte.

Alejar.- Aumentar mucho la leche en las ubres en las vacas días antes del parto.

Alhamares.- Desorden en el vestir o ir vestido de manera pintoresca o extravagante.

Aliestra.- Barba de las espigas de la cebada o del trigo ya maduro.

Amagarse.- Aplastarse contra el suelo, esconderse acurrucándose al lado de un objeto.

Amañarse.- Acostumbrarse a trabajar mejor con una mano que con la otra.

Amedias.- Se dice de la aparcería cuando dos personas trabajan una cosa determinada.

Amorrinarse.- Enfermar de morriña las ovejas y cachines.

Amurarse.- Agacharse, encogerse, agazaparse para protegerse de la lluvia o de algo.

Amurniarse.- Entristecerse de melancolía encerrándose en un mutismo total.

Andada.- Se dice de la hijastra, en boca de madrastra.

Andancio.- Especie de gripe benigna y muy contagiosa. Epidemia leve.

Andarica.- Nécora

Apéndice II: Vocabulario Popular Astur-Leonés

- Andorga (llenar la).**- Humorísticamente, comer invitado en casa de alguien.
- Andrino.**- Fruto de hueso, pequeño y de sabor agrio que al madurar es de color morado.
- Androja.**- Chorizo especial que no lleva más que grasa, harina, pimentón y sal.
- Anojo.**- Es el ternero que aún no ha cumplido un año.
- Antruido, antroito, antruejo.**- Es sinónimo de carnaval.
- Aortar.**- Abortar, hablando de los animales, en especial de las vacas.
- Apañar.**- Es ir a coger con la mano, una azada o una hoz las plantas de los sembrados.
- Apañijo.**- Es el producto de la acción de apañar. Conjunto de hierbas apañadas.
- Aparatar.**- Tener habilidad para hacer algo, ordenar cachivaches, arreglar, aderezar.
- Aparente.**- Semejante, bien arreglado.
- Aparvadero.**- Instrumento de madera hecho con un tablón para amontonar la trilla.
- Apear.**- En sentido figurado y en frases negativas 'comprender'. Tu no te apeas de nada.
- Apegamanos.**- Plantas que crecen entre los cereales y que se pegan fácilmente al cogerlas.
- Apercollar.**- Agarrar y sujetar con fuerza y violencia, aunque no sea por el cuello.
- Apostar.**- Las vacas apuestan sobre la vara del carro para esforzarse menos al tirar de él.
- Apoyar.**-La vaca apoya cuando el ternero va a mamar, y da la leche de forma continuada.
- Aprender (un nido).**- Se dice cuando los niños descubren la existencia de un nido.
- Apurrir.**- Apurrir las gavillas es dárselas al que está en el carro para que las coloque.
- Aqueda (perro de).**- Perro pequeño que emplean los pastores para detener el ganado.
- Arbañal.**- Gatera por donde salen las aguas del corral a la calle.
- Arbeyu.**- Guisante.
- Arcas.**- Mojones que separan los terrenos comunales de distintos pueblos.
- Argayu.**- Corrimiento de tierra.
- Aricar.**- Arar superficialmente con objeto de limpiar de plantas dañinas el fruto ya nacido.
- Armante.**- Pieza suplementaria que se pone a la guadaña para segar cereales.
- Arniajo.**- Se dice de la persona muy menuda y más aún si se trata de un niño.
- Artesa.**- Utensilio hecho de madera empleado en las cocinas de horno.
- Arracadas.**- Pendientes, adornos de la oreja, femeninos.
- Arramplar.**- Arrebatar, llevarse algo violentamente, arrasar.
- Arrancar.**- Se dice sacar de la tierra los fréjoles y los titos cuando ya están maduros.
- Arrear.**- Ir a la zaga de un conjunto de reses impidiendo que se dispersen.
- Arrebañaduras.**- Lo que queda cuando se arrebaña una cazuela o un recipiente.
- Arrebucido.**- Es una habitación muy pequeña para el número de personas determinado.
- Arregañarse.**- Caerse el carro sobre su trasera quedando la vara en el aire.
- Arregazarse.**- Subirse los pantalones o las faldas hacia arriba para no mojarse.
- Arrempujones.**- Es sinónimo de empujones.
- Arresblagarse.**- Ponerse a horcajadas sobre una caballería o sobre cualquier cosa.
- Arricarse.**- Morirse de frío, se dice de un animal si pasa la noche al raso.
- Arrojar.**- Poner rojo el horno de amasar.
- Arrozarse.**- Romperse una cuerda, sogá o cordel, una atadura.
- Arruñar.**- El arañar del gato. Señales de las uñas en el rostro semejantes a una araña.
- Asadura.**- Se dice indistintamente la asadura o los hígados, en plural.
- Asobear.**- Enganchar la yunta al carro mediante el sobeo.
- Asparabanos.**- Aspavientos, gestos exagerados.
- Asparse.**- Cuando a uno le gusta mucho una cosa se dice "se aspa por ello".
- Aspearse.**- Resentirse de las patas el ganado vacuno, y por eso hay que herrarlas.
- Atazarar.**- Cortar algo de un golpe separando del todo las dos partes.
- Atijos.**- Cintas de las alpargatas para sujetarlas al tobillo.
- Atollarse.**- Hundirse en un sitio fangoso o una depresión del terreno.
- Atrecharse.**- Quedarse arrugada la fruta a causa de las heladas o con el tiempo transcurrido.
- Atropos.**- Son objetos desordenados.
- Atrollicau.**- Estado en el que se queda uno tras escuchar un ruido muy fuerte (te zumban los oídos, te retumba la cabeza...)
- Aújas (del vino).**- Se dice del vino un poco picante.
- Auñar.**- Hincarse de uñas las vacas cuando tienen que arrastrar un carro muy cargado.
- Avenas (locas).**- Plantas de avena que nacen aisladamente entre otros cereales.
- Aventar.**- Ventear la presa los perros de caza. Limpiar al aire paja y grano en las eras.
- Averse.**- Quedar uno tan ensimismado que no se pestaña.
- Avesedo.**- Es el costado de un valle que está orientado al norte y opuesto a la solana.
- Azafate.**- Cestilla de muy poco fondo, empleada para guardar los útiles de la costura.

B

- Bago.**- Conjunto de fincas sembradas todas de cereales o de legumbres. Lugar determinado.
- Balagar.**- Montón de mies cuando está en la era antes de ser trillado.
- Balea.**- Escoba hecha de una planta especial que se emplea en la era.
- Banzos.**- Los costados laterales de la masera, del escaño o sillón.
- Bandrullo.**- Conjunto de todas las vísceras en el ganado vacuno, ovino.
- Barazón.**- Anilla de hierro, que cuelga del yugo y por el que entra el puntal del arado.
- Barbada.**- Toda la parte inferior del cerdo que va desde el hocico hasta el rabo.

Asturies *Medieval*

- Barbo.-** En sentido figurado se dice al que golfea, al aventurero sin escrúpulos.
- Barda.-** Tabique hecho de ramas entretreídas en la casa del monte para acotar un espacio.
- Bardal.-** Redil improvisado hecho con ramas para recoger el abono de las ovejas.
- Bardina, -o.-** Se aplica al ganado vacuno de color ceniciento canoso, de color ceniza.
- Barga.-** Rambla cuesta arriba, repecho en un camino.
- Barril.-** Botijo para el agua.
- Batel.-** Balsa de cañas atadas, muy ligera, usada por los pescadores del río.
- Beberaje.-** Comida de cerdos hecha con salvados y agua.
- Berrar.-** Se dice del hecho de balar las ovejas y las cabras. Berrido=balido.
- Bienda.-** Instrumento de madera que se emplea para cargar la paja en el carro en la era.
- Biendo.-** Bieldo. Instrumento de madera de 4 dientes para aventar la mies trillada en la era.
- Binar.-** Aradura que recibe una tierra en junio después de haber sido alzada y quedar vacía.
- Bizma.-** Una especie de parche, cataplasma o venda, aplicada a personas o animales.
- Bocarón.-** Abertura cuadrada en la pared del pajar para meter por él la paja y la hierba.
- Boceras.-** Residuos de comida que quedan alrededor de la boca por falta de higiene.
- Bocoy.-** Tonel para vino, más grande que los que se usan en las casas, para transporte.
- Boja.-** Ampolla que sale en la piel a causa del trabajo continuado.
- Bomba (en).-** Para ponderar una inundación se dice: la finca está en bomba.
- Boñica, Boñiga.-** Excremento de ganado vacuno. Boñiquero=montón de boñicas.
- Borrego, a.-** Las crías entre dos y tres años en el ganado ovino.
- Batero.-** Macho cabrío que empeña a las cabras cuando éstas están botiondas.
- Botillo.-** Es igual que decir estómago de los animales.
- Brazao.-** Cantidad de forraje que cabe entre los brazos de un hombre.
- Bresna.-** Astillita que uno se clava a veces en la carne.
- Brezos.-** Urces gruesas.
- Brunal.-** Ciruelo que da brunos. Árbol frutal.
- Bruno.-** Ciruela morada pero más grande que el cascabelillo. Ciruela silvestre.
- Brusco, -s.-** Orificios nasales de los animales bovinos. Morro de los animales.
- Buche.-** Es el asno de corta edad mientras mama de su madre y la acompaña siempre.
- Bufa, bufina.-** Viento no intenso pero frío y seco.
- Burreño (macho).-** El resultado del cruce entre un caballo y una burra.
- C**
- Cabezada.-** Objeto hecho de varias correas para la cabeza de las caballerías.
- Cabija.-** Palo redondeado para insertarse en el agujero del trillo o puntal del arado.
- Cabijo.-** Palo redondo que se usa para trancar la puerta por dentro cuando no hay cerradura.
- Cabras.-** Espigas que deja sin cortar el mal segador en el rastrojo.
- Caceta.-** Cacillo para sacar sopa o líquidos en general del recipiente que los contiene.
- Cacida.-** El conjunto de platos, cazuelas y cubiertos que hay en una casa.
- Cacín.-** Dicese del cordero o cordera que tiene más de un año y menos de dos.
- Cachas.-** Se dice de las posaderas, la nalgada de las personas.
- Cachiparra.-** Es un insecto, una garrapata.
- Cacho.-** Trozo, pedazo, en general, parte de un todo.
- Cadril.-** En los animales la articulación más alta de las patas traseras.
- Cagaletas.-** Se trata del excremento de las ovejas y cabras.
- Cagar (la mosca).-** Se dice de la carne en general cuando aparecen los gusanos.
- Cagarriatas.-** Es el excremento que las gallinas dejan en todas las partes de casa.
- Cagarruta.-** Se trata del excremento de las ovejas, muy apreciado como abono orgánico.
- Caída.-** El conjunto de las vísceras, más la cabeza y las patas, en los animales de matadero.
- Caliente.-** Se dice de las yeguas y burras cuando están en celo.
- Calisma.-** Bochorno en días en que el horizonte aparece velado por una neblina blancuzca.
- Calocas (metérsele algo a uno en las).-** Encapricharse por algo tenazmente.
- Cama.-** La huella que deja en la tierra un animal después de haber ocupado un lugar.
- Camba.-** Pieza curvada del arado en la que se insertan la reja y el dental.
- Campera.-** Se dice de una parte del monte llana y sin árboles, clara de césped.
- Canciella.-** Especie de portilla formada por varias tablas entrecruzadas.
- Canso.-** En la frase "estoy canso de verlo", es decir estoy harto de verlo.
- Cantaridos.-** Es el cantar de gallos y gallinas.
- Cantazo.-** Pedrada, golpe que se da o recibe al lanzar una piedra, un canto.
- Canteros.-** Curruscos del pan de hogaza
- Canto.-** Piedra de tamaño mediano o grande y de forma redondeada.
- Cantudos (titos).-** Se llaman así las almortas o muelas.
- Canuestros.-** Leche de una vaca recién parida en los dos primeros días.
- Cañada.-** Se dice así del tuétano del hueso largo de los animales.
- Cañones (estar en).-** Se dice de los pájaros que empiezan a echar pluma.
- Caraquear.-** Ruido que emiten los gallos y gallinas.
- Carbonera.-** Pájaro de color negruzco con una mancha rojiza en la cola.
- Carajones.-** Excrementos de las caballerías.
- Carbayu.-** Roble
- Carcaval.-** Cauce que el agua de lluvia abre en los terrenos pendientes, erosionándolos.

Apéndice II: Vocabulario Popular Astur-Leonés

- Cardencas.**- Cardos grandes y de vistosas formas que se pintan de colores para adornar.
- Cardina, -o.**- Se dice del caballo con pelaje ceniciento o vaca de pelo tordo.
- Cardos borriqueros.**- Cardos bastos que sólo comen los burros.
- Carear.**- Encaminar al rebaño mientras pasta en la dirección adecuada.
- Careo.**- Dirección que el pastor da al rebaño mientras pasta.
- Careto.**- Caballo que tiene una mancha blanca en la frente.
- Carral.**- Es un tonel para envasar el vino.
- Carrascu.**- Acebo.
- Carriegos.**- Cestos grandes, hondos, que se dejan en el carro para echar en ellos la uva.
- Carrigüela.**- Planta que nace entre los sembrados y se extiende a ras de suelo.
- Carrilleras.**- Mandíbulas: quijada de ciertos animales de carillo.
- Carriza.**- Planta que crece en el soto en forma de vaina de espada.
- Carruchao.**- Se dice del carro cargado de mies o de hierba cuando lleva poca carga.
- Cartearse.**- Mellarse el corte de una guadaña por no saber picarla.
- Cascabelillo.**- Ciruela pequeña de color morado, redonda y más pequeña que los brunos.
- Cascajal.**- Terreno lleno de cascajo, guijo.
- Cascar la liendre.**- Zurrarse los chicos entre ellos. Pegar a un chico, castigándole.
- Cascarría.**- Mocos secos pegados a la cara de los niños descuidados.
- Castañeta.**- Tubérculo pequeño y comestible que sale entre las tierras al pasar el arado.
- Casulla.**- Envoltura de cada uno de los granos en las espigas de trigo y centeno.
- Catar (las colmenas).**- Quitar la miel de las mismas en épocas determinadas.
- Cavar el barro.**- Operación de ir cavando la tierra para hacer los adobes.
- Cavicuerna.**- Planta de tallos duros y flexibles que sirve para hacer los ramaos de la era.
- Calzapetes.**- Plantas muy abundantes en el soto de flores amarillas que duran mucho.
- Cazolero.**- Se dice de una persona que es un fisgón, un entrometido. Metomentodo.
- Cazuelo.**- Vasija de barro sin asas y más alta que ancha para recipiente de alimentos.
- Ceazo.**- Cribio fino que se emplea para la harina que se va a emplear en el amasado.
- Ceba.**- Es la hierba que se guarda en el pajar para alimento del ganado vacuno.
- Cebada (ganar la).**- Revolcarse las caballerías con las patas por el aire.
- Cebón.**- Cerdo al que se engorda para matarlo en invierno.
- Cegarato.**- Cegato, que ve poco, pistañoso.
- Celar.**- El retroceder la yunta de vacas uncidas a la vez bajo el mismo yugo.
- Cemingar.**- Sacudir un árbol para que caiga la fruta.
- Cendera.**- Trabajo colectivo de todos los vecinos del pueblo a labores del común.
- Cepas.**- Raíces de vides y urces muy usadas para proporcionar calor en la casa.
- Cepo.**- Colmena hecha del tronco hueco de un roble.
- Ceranda.**- Criba de cuero, con agujeros redondos, empleada para cereales y legumbres.
- Cerlas.**- Flequillo que llevan las melenas de las vacas y sirven para ahuyentar las moscas.
- Cernada.**- Se llama así a la ceniza que queda de quemar madera.
- Cerner.**- Es el florecer de los cereales en el campo.
- Cernido.**- Es la operación de separar la harina y el salvado al moler el trigo.
- Certera.**- Se dice de la res que pare todos los años.
- Chamarguera.**- Terreno húmedo que se presenta en valles y en los que aflora el agua.
- Chambra.**- Blusa de mujer.
- Chanfaina.**- Sopas de pan hervidas que se añaden al hígado frito del cerdo.
- Chaparroto.**- Es la persona de baja estatura pero ancho de tórax.
- Chapuzar.**- Pescar a mano, sumergiéndose y buceando bajo las orillas para pescar.
- Chaveta.**- Barranta de hierro que sirve para cerrar una puerta.
- Chicharros de grasa.**- Trozos de grasa que se añaden al mondongo para hacer las morcillas.
- Chichas (en).**- Se dice de los pájaros cuando acaban de salir del huevo. Están en chichas.
- Chicho.**- Nombre que los niños dan al tocino cocido, ya para comer.
- Chichos.**- Chicharrones, manteca de cerdo con trozos de carne que se fríen y se comen.
- Chivarro.**- El cabrito de unos dos años.
- Chivo.**- Macho adulto de la cabra (no el semental, que se llama botero).
- Chochos.**- Legumbre que se siembra para los cerdos, altramuces.
- Chopa.**- Chopo desmochado que echa ramas a partir de esa copa inicial, son los emplantos.
- Chozo.**- Cabaña de ramas de roble que el vaqueiro utiliza para dormir en verano.
- Chufleta.**- Cuchufleta; palabra zumbona.
- Chupa.**- Una gran mojadura, volver a casa "pingando".
- Cimorra.**- Enfermedad en el ganado caballar.
- Ciscar, se.**- Jiscarse, ventosear sin ruido.
- Cingar -se.**- Sacudir un árbol, columpiarse, estar desajustada una cosa.
- Cirojal.**- El árbol que da ciruelas.
- Cirrio.**- Es el hollín de las chimeneas.
- Cisna.**- Se dice de la vaca de color rojizo, pero más pálido que el de las bardinas.
- Clamuras.**- Gritos exagerados que algunas personas lanzan en momentos de dolor.
- Clisarse.**- Quedarse pasmado de asombro; embobarse, entontecerse.
- Cobertera.**- Tapadera de cualquier vasija de las usadas en la cocina.
- Cobertero.**- Cubierta de cuero que va sobre la melena de las vacas y tapando las cornales.
- Coco.**- Gusano y cualquier bicho pequeño de nombre desconocido.

Asturies *Medievalta*

Cocoso.- Se dice de cualquier fruta atacada por las orugas, también se dice que tiene gata.

Cocotazo (caerse un).- Caída en la que se recibe un fuerte golpe en la cabeza.

Cocote abajo.- Con la cabeza para abajo y los pies en alto.

Coime.- Es igual que decir: ¡Caramba!

Colambre.- Se dice para definir el pellejo de vino.

Colar (el río).- Atravesar, vadeándolo, el río o un cauce de agua en general.

Columbrón.- Vuelta de campana; cuando algo baja rodando por una cuesta. Voltereta.

Comemeriendas.- Flor azulada a ras del suelo que sale al terminar la trilla en las eras.

Comisquiar.- Andar comiendo entre horas, comer un poquito de cada cosa.

Compango.- Alimento de cerdo, en especial tocino o chorizo.

Comparanza.- Es el equivalente a comparación.

Comporta.- Compuerta usada para trancar la presa de riego.

Conrobla.- Convite que se celebra al cerrarse un trato y paga el más beneficiado.

Convánida.- Se dice de la carne en descomposición, cuando ya empieza a pudrirse.

Coplas (sacar).- Comentar un suceso en tono de burla y en verso.

Corcho.- Una fuente que se protege con un tronco hueco de roble metido en el suelo.

Cornales.- Correas para uncir los sobeos de las vacas.

Coronjo.- Carcoma de la madera. La madera está coronjosa, carcomida.

Corra.- Aro hecho de mimbre o vilorta retorcida usada para diversos usos.

Corrida.- Turno por el que los vecinos de cada pueblo se rigen para cualquier menester.

Corrusco.- Pedazo de pan con mucha corteza, el canto de una hogaza.

Corte.- Redil, casa de monte donde se guarda el ganado. Aprisco para el ganado.

Coruxa.- Lechuza.

Corzas.- Dos barras de hierro que llevan los carros de las vacas en la parte delantera.

Coscas.- Es el equivalente de las cosquillas.

Crespo (ponerse).- Se dice del que se enfada sin justificación, por suspicacia.

Cuadra (echar la).- Limpiar el establo sacando con una horca excrementos y paja sucia.

Cuajo.- Cachaza, calma, lentitud para hacer algo que los demás consideran urgente.

Cuarta.- Yunta supletoria para ayudar a otra cuando ésta no es capaz de salir de un apuro.

Cuartear.- Enganchar una pareja cuando la que tira del carro no es capaz de salir del apuro.

Cubeto.- Se trata de una pequeña cuba para el vino.

Cucar.- Con un matiz jocoso significa fornicar.

Cucho.- Estiércol de vaca.

Cuelmos.- Haces de paja de centeno sin grano empleados para jamuscar el cerdo muerto.

Cular (tripa).- La tripa ancha del cerdo cuyo fin es el culo.

Curioso.- Habilidadoso, que hace y termina bien las cosas y es un tanto artista en sus trabajos.

Curro.- Es el pato, ave de corral. Los salvajes se llaman alavancos.

Curso.- Es la palabra fina para referirse al final del intestino grueso.

D

Daño.- Voz que designa, sobre todo, el perjuicio que causan las tormentas.

Deahecho.- Totalmente, todo seguido, sin interrupción.

Demedio.- Lleno hasta la mitad, se aplica a cualquier clase de recipiente y contenido.

Denantes.- Antes. Se usa mucho como adverbio de tiempo. Anteriormente.

Dental.- Pieza del arado en la que va apoyada e inserta la reja.

Dentro un poco.- En seguida, pronto.

Deseguida.- En seguida, acto seguido, pronto.

Desojao.- La carga de la caja del carro con las costanas simplemente, sin armadura.

Despintarse.- En forma negativa reconocer a alguien por su fisonomía.

D'hoy más.- De ahora en adelante, a partir de hoy, a partir de ahora.

Diquiera.- Es la preposición "hasta". "Vamos diquiera el soto. Vamos diquiera Villanueva".

Disbarate (vender al).- Vender a precio de saldo para acabar pronto la mercancía.

Dispensa.- Despensa, sitio de guardar los comestibles.

Disviar -se.- Apartar, -se, separar, -se, de algo.

Dos (pescar el).- Largarse, emprender la marcha con viveza.

E

Echarse.- Empezar las aves el periodo de incubación.

Embalagoso.- Se dice de las personas a quienes es difícil dar gusto, que protestan por todo.

Embazar, quedar embazao.- Producir un síncope reflejo a causa de un golpe en el pecho.

Embelga.- Cada una de las partes en que el sembrador divide una tierra antes de sembrarla.

Embelgos.- Mellizos, nacidos del mismo parto.

Emborricarse.- Enfadarse con los demás guardando un mutismo total.

Embraídas (las manos).- Ateridas por el frío.

Embruciada.- La cantidad que cabe en el hueco de las manos juntas.

Empajar.- Crecer mucho las cañas de las mieses en las tierras.

Empapizarse.- Atragantarse comiendo o bebiendo mucho y de prisa.

Empedrao.- Se dice del cielo cuando aparece cubierto de nubes espesas y redondas.

Empicarse.- Acostumbrarse los animales a burlar la guarda del vaqueiro.

Empisna.- Herpes que padece el ganado vacuno y que se contagia a las personas.

Empontigar.- Engañar a alguien mediante promesas más o menos realizables.

Empozarse.- Irse al fondo, hundirse, empozar.

Apéndice II: Vocabulario Popular Astur-Leonés

- Encadillarse.**- Quedarse trabados y de espaldas el perro y la perra después del coito.
- Encalcar.**- Apretar, en especial la verdura que los apañadores recogen por las tierras.
- Encalcatierras.**- Pájaro de color terroso, algo mayor que el gorrión que anda por las tierras.
- Encañar.**- Se dice así cuando hay que vendar una herida exterior.
- Encerrar hierba, paja.**- La faena de recoger la hierba y la de la paja del campo a casa.
- Encetadura.**- Llaga que se produce en la piel de los dedos del pie o en el cuerpo. Corte de piel.
- Encetar.**- Es comenzar a comer de ciertos alimentos, empezarlos, cortar el primero.
- Encorujarse.**- Acurrucarse a causa del frío, sobre todo se dice de los pájaros en el invierno.
- Enflacar.**- Adelgazar; se aplica casi exclusivamente a los animales.
- Enfoscar -se.**-Ensuciar, especialmente aplicado a los potes que se teñían de negro al fuego.
- Engañapastores.**- Pájaro que vive en el monte. Chotacabras.
- Engarilla.**- Portilla de tablas que cierra la entrada a las huertas o fincas cercadas.
- Engaritar.**- Engañar con astucia y mediante promesas dudosas de cumplir.
- Engolipiau.**- Encaramado.
- Enguarina.**- Prenda masculina de mucho abrigo y más larga que la pelliza.
- Enguillar.**- Es trepar a los árboles.
- Enseño (estar).**- Estar acostumbrado, tener hábito, tener experiencia.
- Entá.**- Todavía. Es reducción de entavía, entodavía.
- Entafarrarse.**- Se dice de los niños cuando comen y se manchan los labios y el exterior.
- Entalancarse.**- Trabarse, quedarse aprisionado en una sebe o entre zarzas.
- Entavía.**- Todavía, aún.
- Entelarse.**- Accidente que sufre el ganado vacuno al comer con ansia ciertas yerbas.
- Entero (burro).**- Es el burro que está sin capar.
- Entisnarse.**- Tiznarse.
- Entornar.**- Poner de costado violentamente el carro, inclinar cuando se trata de un recipiente.
- Entrada.**- Convite que paga el muchacho a los mozos al entrar como mozo.
- Entramparse.**- Se entrampan en la garganta las espinas de pescado o huesos, etc.
- Entrecallar.**- Cocer algo no totalmente.
- Envernizo.**- Tiempo frío, propio del invierno.
- Enviscar.**- Azucar a los perros entre ellos o contra una persona, sembrar cizaña entre gente.
- Esbalagar.**- Extender la mies en redondo, en trilla, según se va arrancado del balagar.
- Esberrizar.**- Se dice que las vacas esberrizan cuando huelen sangre de otra res. Bramar.
- Esburciarse.**- Desmoronarse un montón, o tierra de la orilla socavada por el agua.
- Escabuchar.**- Excavar superficialmente y de prisa para quitar las hierbas malas.
- Escabuche.**- Azada pequeña usada mucho para excavar los sembrados de leguminosas.
- Escacharse.**- Hacerse pedazos un objeto, en especial platos y vajillas en general.
- Escanda.**- Trigo salvaje.
- Escarduz.**- Arisco, que no se deja acariciar; se dice siempre de los gatos y ciertos niños.
- Escarmenar.**- Desenredar la lana del vellón después de haberlo lavado.
- Escatimar.**- Se dice de la caza o la pesca cuando no se deja acercar.
- Escogolladero.**- Montón de vainas vacías y verdes después de haber comido el fruto.
- Escogollar.**- Romper a mano las vainas de fréjoles cuando no se pueden trillar en la era.
- Escolumbrarse.**- Perderse de vista tras el horizonte por la lejanía.
- Escombullir.**- Desenredar la mies, esparciéndola bien con horcas para deshacer las gavillas.
- Escomencipiar.**- Es igual que decir empezar.
- Escornarse.**- Se dice de las vacas cuando, por accidente, se rompen un cuerno.
- Escorreduras.**- Las últimas gotas de un líquido. Arrebañaduras de los sólidos.
- Escriño.**- Recipiente de cañas y paja trenzada, se emplea para la harina y el grano.
- Escurecer, escurecido.**- Al anochecer, anochecido.
- Esforzar.**- Violar a una mujer.
- Esgañar -se.**- Estrangular -se.- ahogarse; ahorcarse. Las ovejas se esgañan.
- Esgancharse.**- Romperse la rama de un árbol, por la fuerza del viento o por el peso de fruta.
- Esgarrarse.**- Resquebrajarse la madera, de un árbol o una tabla, un mueble.
- Esgrullarse.**- Ponerse de cuclillas.
- Esmadrarse.**- Accidente de las vacas preñadas. Salirse la madre al parir.
- Esmoreciu.**- Amaratado.
- Espandillarse.**- Dislocarse la paletilla las reses vacunas o caballerías.
- Esparavanes.**- Aspavientos, gestos ampulosos o extraños.
- Espeluchar.**- Engordar, fortalecerse, crecer, se dice de los chicos y en frases negativas.
- Espeluciao.**- Con el pelo revuelto y en desorden.
- Espellejarse.**- Despellejarse. Levantarse la piel sin llegar a sangrar.
- Espetera.**- Tabla con unos ganchos de los que se cuelgan los útiles de cocina.
- Espigar.**- Se dice de las lechugas cuando ya están talludas, viejas.
- Espiritarse (por algo).**- Desearlo vehementemente.
- Estingarriarse.**- Extenderse con las piernas y los brazos separados y estirados.
- Esturar -se.**- Quemarse ligeramente, quemarse.
- Excolumbrar.**- Perderse de vista en el horizonte.

Asturies Medievalia

F

- Fallero.-** En una tabla o una viga, el adelgazamiento por donde se muestra más frágil.
- Falispá.-** Pavesa de fuego o de lumbre.
- Falso.-** Se aplica al hipócrita, al que traiciona con actos dañinos a otra persona.
- Farfantón.-** Fuerte, gallardo, y de buena planta. Farfantona = "moza de garbo".
- Farmiento.-** Levadura de pan, que también se dice hurmientu.
- Farocho,-a.-** Se dice de la cosa mal acabada, toscamente terminada o hecha.
- Farol.-** Especie de candil que va encerrado entre cuatro paredes de cristal.
- Fartucu.-** Harto de comida.
- Fato.-** Tontuelo, que cuenta todo, presumido.
- Feje.-** Haz de leña o de hoja o de cualquier cosa del campo.
- Feúra.-** Fealdad; se opone a guapura.
- Fiestina (el día la).-** Es el día siguiente al de la fiesta principal del pueblo.
- Folixa.-** Fiesta
- Forrascar.-** Extender las brasas por toda la superficie del horno de amasar.
- Forroñoso.-** Se dice de algo que está oxidado. De mal aspecto.
- Fotre (gordo como un).-** El que está gordísimo se le denomina así.
- Fréjol.** Es la denominación muy común al expresar la judía pinta. La blanca, es alubia.
- Frejolines de arroz.-** Blancos como las alubias pero de forma redondeada como fréjoles.
- Friúra.-** Frío intenso, tiempo de heladas. Friúsko es el tiempo anterior a la friúra.
- Fuella.-** Hoja
- Furacu.-** Agujero
- Fuñicar.-** Trabajar sin orden, sin talento, sin resultado o provecho.

G

- Gacha.-** Se dice de la vaca que tiene los cuernos hacia abajo.
- Gafas (las manos).-** Ásperas a causa de ciertos trabajos ordinarios.
- Gafura (tiempo de).-** Tiempo de fríos intensos y muy secos, a menudo con viento.
- Gafuras.-** Reptiles, sapos y cualquier animal de nombre desconocido que viva en la tierra.
- Galbana.-** Pereza que se siente en verano a causa del calor.
- Galumbo.-** Se dice de un carro con una carga de hierba o mies muy voluminosa.
- Gallarota.-** Esferilla muy ligera que crían los robles producida por una larva.
- Gamones.-** Plantas que se crían en el monte, y se emplean para dar de comer a los cerdos.
- Gañate.-** Gaznate, garguero, gorja, nuez, pasapán.
- Garabito.-** Palo que termina en un ganchito formando un ángulo muy agudo para la hierba.
- Gargüello.-** Garganta.
- Garrafa.-** Arte de pesca, una red que se lanza desde la orilla.
- Gata.-** Es una oruga en general. Las manzanas están llenas de gatas.

- Gatero.-** En una sebe, abertura por donde salen y entran reses.
- Gatuña.-** Planta espinosa, muy baja, que abunda en el campo con ramitas muy espesas.
- Gavilucho.-** Gavilán, ave de rapiña de pequeño tamaño, de color pardo jaspeado.
- Gazuza.-** Hambre, en tono un tanto festivo.
- Gochinera.-** Es la estancia donde se crían los cerdos.
- Gochipero.-** Se dice en tono jocoso de una casa miserable, pequeña y sucia.
- Gocho, -a.-** Cerdo, cerda; también se usa mucho como adjetivo aplicado a personas.
- Golismear.-** Fisgar buscando provecho personal, meterse donde no le llaman a uno.
- Gorgoto (encogerse como un).-** Acurrucarse en la cama cuando hace mucho frío.
- Gorjas.-** Equivale a garganta, cortarse las gorjas es suicidarse cortándose la garganta.
- Gorrumba.-** Joroba muy pronunciada de las personas.
- Grancias.-** Granzas, desperdicios de la mies trillada.
- Guaje, a.-** Es el nombre con el que se designa normalmente a un niño o una niña.
- Guarrear.-** Se dice de los niños cuando lloran a voz en grito.
- Güelga (de).-** Se dice de la finca que se deja sin sembrar. Tengo tal finca de güelga.
- Güero.-** Es el huevo que se pierde por haber quedado sin fecundar.
- Guetar.-** Recoger castañas.
- Güevero.-** Fisgón, curioso, metomentodo.
- Gueyu.-** Ojo.
- Gutir.-** Se usa en frases negativas con el sentido de responder, contestar. No gutió.

h

- Halitar.-** Volver en sí, recobrar el conocimiento, se dice de las personas y animales.
- Harrén.-** Cereal que se siega verde, sin espiga, para dárselo a las vacas. Ferreño.
- Hazañas.-** Diabluras, ocurrencias de los chicos, trastadas sin consecuencias.
- Herejías.-** Crueldades que, a veces, cometen con los animales los niños.
- Hijuela.-** La parte de herencia en tierras que corresponde a cada heredero.
- Hincha.-** Se trata de una antipatía que alguien coge contra otro.
- Hocejo.-** Especie de hoz con una ligera curvatura usada para repodar las sebes.
- Hocil.-** Instrumento de hierro, recto y ancho, para cortar la leña.
- Hoja (ir a pelar).-** Recoger en un saco hojas de negrilla para dar a los cerdos.
- Hondón.-** El fondo de cualquier vasija o recipiente, como vasos, cazuelas, etc...
- Hornera.-** El horno de amasar el pan que está siempre en una pequeña edificación aneja.
- Horqueta.-** Rama bifurcada que se emplea como mango para rastros y soporte de caños.
- Hortelana.-** Hierbabuena; se emplea en algunos guisos de cocina.

Apéndice II: Vocabulario Popular Astur-Leonés

I

Ijada.- Vara recta y larga, con un rejón en la punta, empleada para guiar las vacas.

Ilaga.- Aulaga, planta espinosa que se utiliza a veces para encender fuego.

Incordio.- Hinchazón de un ganglio, en el sobaco, a causa de ciertas infecciones.

J

Jalma.- Albarda que se pone a los asnos para usarlos como cabalgadura.

Jamosta.- Lazada, en oposición a nudo, que se suelta fácilmente tirando de un cabo.

Jamuscar.- Chamuscar, quemar el pelo. Quemar las cerdas del cerdo.

Janciana.- Planta de raíz con sabor amargo.

Jándalo.- Mozo de elegante presencia.

Jarca.- Grupo en general de chicos ruidosos, bullanguero, y numeroso.

Jarrapundia.- Un grupo numeroso de rapaces, bullanguero, del que se esperan fechorías.

Jato, -a.- Es una palabra muy usada para ternero -a. Choto.

Jeringao (qué).- Exclamación aplicada a los chicos, de matiz admirativo, afectivo.

Jijas.- Persona menuda y delgada.

Jisca.- Vulva de la mujer.

Jiscos de lobo.- Hongos que nacen en el soto, que al tocarlos se deshacen en un polvillo.

Jitas (en).- Desnudo, en cueros. En coritos. Los niños se bañan en jitas en el río.

Jostra.- Costra de una herida en vías de curación, de mayor tamaño que la postilla.

Jostrapada.- Caída violenta con todo el cuerpo en tierra.

Jotar.- Hacer que mame un cordero o ternero, sujetando a su madre, cuando ella no quiere.

Jotricón.- Embestida que da la cría sin soltar el pezón, cuando la madre no "apoya".

Jurriarse.- Se dice de los terneros lactantes cuando tienen diarrea, jurriatela = diarrea.

L

Lacena.- Alacena, armario de cocina mayor que el vasar y con unas puertecillas.

Lambrón.- Aprovechado, amigo de aprovecharse de lo que es de todos, de lambronear.

Lástico.- Especie de chaleco de lana que los hombres se ponen en invierno.

Lastra.- Henil sobre la cuadra de las vacas, de techo bajo.

Latre.- Se dice del juerguista, algo Don Juan y poco escrupuloso. Juan es un latre.

Lebráncano.- Liebre grande, de mayor tamaño que el normal. Lebrato = Cría de liebre.

Lecherinas.- Plantas tiernas y dulzonas, que nacen en mayo y junio en las huertas.

Librar -se.- Ayudar a la parturienta a expulsar la placenta. Librarse ella sola.

Lila.- Pene.

Limos.- Sustancia gelatinosa que sueltan las vacas para facilitar el parto o en celo.

Limpiarse.- Expulsar la placenta después del parto. Limpias = La placenta de la hembra.

Linares.- Terrenos sembrados de lino.

Livianos.- Los pulmones, hablando de los animales de matadero.

Lobada.- Matanza de varias reses que a veces hace el lobo. Lobines = Las crías del lobo.

Lomada.- Es una caída violenta de una persona en el suelo.

Lucido (dar de).- Enjalbegar las paredes de la casa, por dentro. Encalar las paredes.

Lumia.- Se aplica este adjetivo a una joven demasiado delicada.

LI

Llagar.- Lugar donde se fabrica la sidra.

Llamar la pareja.- Ir delante de la yunta con la ijada, conducirla desde delante.

Llana (dar de).- Recubrir las paredes con barro para que queden bien lisas.

Llapazos.- Plantas inútiles. Que crecen en las tierras de labor y que no sirven para nada.

Llemer.- Recoger avellanas.

Lloverse.- Se dice de la casa cuyo tejado está viejo.

Llovistar.- Llover agua menuda y suave, propio del tiempo de blandura.

M

Macho.- Mulo, el fruto del cruce de un caballo y una burra o de una yegua con un burro; o mazo de hierro que usa el herrero en la fragua del pueblo, que los dos son lo mismo.

Machorra.- Es la hembra que no está preñada.

Madero.- Tronco de árbol colocado a la puerta de la casa para sentarse en él las noches.

Madre.- Matriz de las hembras: a las vacas a veces se les sale la madre durante el parto.

Madreña.- Calzado de madera, con tres tarucos, ideal para el barro y el tiempo de lluvia.

Madriz -ces.- Zanja que se hace en las tierras húmedas para que sirva de drenaje.

Magosto.- Se dice cuando se asan las castañas.

Mainante, -a.- Se aplica al instigador, al organizador del hecho reprehensible.

Majada.- Una parte del monte que suele estar de robles donde pasa la noche el ganado.

Majar el ajo.- El ruido que hacen las cigüeñas con el pico y torciendo el cuello.

Majuetos.- Bayas rojas que produce cierta clase de espinos; los espinos dan andrinos.

Malandrán.- Es igual que desgarbado.

Mancadura.- Lesión muscular o fractura de algún hueso, aplicado a personas o animales.

Mancar.- Hacer daño, lastimar.

Mancarse.- Hacerse daño, lastimarse en general.

Mandanga (hacer una).- No trabajar haciendo que se trabaja, fingiendo que se colabora.

Mandar.- Otorgar bienes a un heredero que no tiene derecho a recibirlos automáticamente.

Asturies *Medievalta*

- Manear.**- Atar las patas delanteras de una caballería para que no se escape de donde está.
- Manflorita.**- Se dice de ciertos animales hembras con apariencia de machos.
- Mangante.**- Se dice del vago, del que se arregla para vivir a costa de los demás.
- Manguán.**- Torpe, sucio y descuidado en su persona. A veces se aplica a los mendigos.
- Maniega.**- Ganado que sólo trabaja uncido a una mano determinada.
- Maquila.**- La cantidad, en grano, que el molinero percibe por moler otra cantidad.
- Marallo.**- Calle que abre el segador en viaje de ida y vuelta cuando siega.
- Marcaciones.**- Conjunto de marcos de madera de las puerta y ventanas de una casa.
- Marcarla.**- Se usa siempre en frases negativas: el que no la marca es el que no trabaja.
- Marcialín.**- Cerdo para matar, de unos siete meses de edad.
- Marecer.**- El cubrir el marón a las ovejas; quedar preñadas. Marionda = la oveja en celo.
- Marinera.**-Zarzamora acuática de granos gordos y muy dulces, en los cauces de agua.
- Maruéndano.**- Fresa silvestre. Meruéndano.
- Masera.**- Artesa grande, con patas, en la cual se hace la pasta del pan en la cocina horno.
- Mata.**- Conjunto de hojascos y ramas de roble muy espesos.
- Matadura.**- Herida producida en el lomo de las caballerías por roce de los arreos.
- Matar el gocho.**- Sacrificar el cerdo en casa. Matanza es el conjunto de sus productos.
- Materia.**- Pus de las heridas infectadas.
- Material.**- Cuero, piel curtida. Pellejo.
- Mayar.**- Maullar el gato, en especial el maullido lastimero. También se dice miagar.
- Mejorar.**- Dejar a un heredero más herencia que a los otros, tratándose de hermanos.
- Melena.**- Cubierta de cuero que se coloca entre el cuello de las vacas y el yugo.
- Mermar.**- Disminuir el volumen, se dice mucho del agua que trae el río.
- Metá.**- Mitad.
- Miagar.**- Maullar; en sentido figurado se dice del que ha venido a menos en su hacienda.
- Miaja, miajina.**- Un poco, un poquito, hablando de sólidos. De líquidos, una pinta, una gotina.
- Mielga.**- Planta rastrera muy apreciada por los animales, en especial por los burros.
- Migar (las sopas).**- Cortar el pan para hacer las sopas de ajo o leche migada.
- Migas.**- Plato típico de la época de la matanza: chicharros con pan esmiajao y miel.
- Mocho.**- Carnero sin cuernos; una clase de trigo que no tiene barbas como el candela.
- Modorro, -a.**- Reses ovinas atacadas de una especie de meningitis mortal, que dan vueltas.
- Modorro.**- Estúpido; se emplea con el que no reconoce su error e insiste en él.
- Mofa, a.**- Se dice del que está gordo y fofo.
- Mogo.**- Moho que crían los alimentos; se dice sobre todo, del pan. El pan está mogoso.
- Molledo.**- Una hogaza tiene rescaño (corteza) y muelle o molledo (miga).
- Mondongo.**- Es la masa que se pone en las morcillas.
- Moña.**- Muñeca con la que juegan las niñas, a veces es un simple palo al que arropan.
- Morrada.**- Golpe en la cara con la mano o con el puño, bofetada.
- Morrillazo.**- Golpe que se da con un morrillo.
- Morrillo.**- Pedrusco, canto grande.
- Morugo.**- Huraño, poco hablador, reservado. Existe el verbo amorugarse.
- Moscar.**- Correr desenfadadamente el ganado vacuno cuando le pica la mosca en verano.
- Mosquilón.**- Cachete, pescozón que dan los mayores a los niños.
- Mostalilla.**- Comadreja.
- Motazo.**- Golpe fuerte, trompada, caída violenta contra el suelo.
- Mote (caerse a).**- Caerse desde un lugar elevado, como un árbol, una pared.
- Motril.**- Criado joven, muchacho que se contrata en la temporada de más trabajo.
- Movición.**- Aborto; se aplica sólo a las mujeres; en los animales se dice aortar.
- Mozón, -ona.**- Hombre o mujer corpulentos y elegantes de tipo.
- Muchazo.**- Demasiado; se oye siempre en frases negativas.
- Muelo.**- El montón de grano que resulta al separar la paja y el grano en la faena de limpiar.
- Mullir (a las vacas).**- Echar paja seca y molida donde se acuestan las vacas en la cuadra.
- Mundilla.**- Escobilla de saúco para barrer el horno cuando se amasa el pan.
- Muradal.**- Montón de abono, al lado del camino y junto al pueblo.
- Murar.**- Cazar ratones los gatos. Se dice: las gatas muran mejor que los gatos.
- Muso.**- Astuto, zorro. Se dice de la persona que tiene esta característica.
- ### N
- Nacerse.**- Germinar una simiente sin estar sembrada, por la humedad reinante.
- Nación.**- Vulva de los animales.
- Nangel.**- Clase de manzana roja y ácida de suave carne.
- Negrillo.**- Se trata del olmo normal. Negrillera es un plantío de negrillos.
- Neguilla.**- Planta perjudicial que crece entre el trigo, cuyas semillas se mezclan con él.
- Niadero.**- Huevo que se deja en el cesto, para que las gallinas vuelvan a poner en él.
- Niales, Nidales.**- Cestos colgados de una pared donde ponen sus huevos las gallinas.
- Niciar.**- Probar una simiente en determinada finca. Tener descendencia los animales.
- Novillo, -a.**- Res vacuna de más de dos años y que no ha parido si es hembra.

Apéndice II: Vocabulario Popular Astur-Leonés

Nube.- Manchas en un ojo, tanto de animales como de personas.

O

Obrar.- Hacer efecto un purgante.

Ocas.- Especie de algas que crecen en el canal de riego y algunos sitios del río.

Ofrecido, -a.- El que ha hecho una promesa de asistir a un santuario como penitencia.

Ojalba.- Es la oveja que tiene blancos los alrededores de los ojos.

Orbayo.- Llovizna fina, rocío.

Oriciu.- Erizo de mar

Oriégano.- Planta que crece en el monte de un intenso aroma utilizada como condimento.

Ortigarse.- Sufrir el contacto de las ortigas.

P

Pación.- Hierba que ya no se siega, que se deja para que las vacas la coman a diente.

Pachorra.- Tranquilidad, calma, lentitud que tienen algunas personas para hacer algo.

Pago.- Pagado: "eso está ya pago, tú no debes nada".

Pai.- Pronunciación frecuente en frases como "pai que sí, pai que no". Me parece que sí.

Pajarayo (mayo).- Alude a que las aves sacan sus pollos en mayo.

Pajones.- Partes nudosas de las cañas de los cereales que los trillos nunca muelen bien.

Palera.- Es árbol que, desmochado, echa una copa con gran espesura de ramas.

Paletos.- Se dice de los dientes incisivos cuando son anchos.

Pámpanos.- Tallos de roble que nacen del suelo, el roble recién nacido.

Panderete (a).- Poner los adobes sobre la cara más estrecha y larga para emplear menos.

Pandilla.- Tablilla delgada que se coloca en los tejados sobre los cuarterones y debajo de tejas

Pando.- Plano, aplastado, se dice de las piedras de río que están muy gastadas y planas.

Pandorga.- Se dice de la mujer torpe, sosa, sin brillo ni garbo, sin éxito social.

Panguada.- Es una caída violenta de una persona contra el suelo.

Panposao.- Se dice de una persona sosa, lenta, sin garbo ni iniciativa.

Panzada.- Comer mucho de una misma cosa.

Pañiceras.- Chamargueras. Zonas húmedas del monte donde mana agua durante todo el año

Paño.- Mancha que sale a veces en el rostro de las mujeres embarazadas.

Papo.- Garganta de las aves, el buche. Para medicarlas se echa la medicina "al papo abajo".

Parada.- Donde se llevan las hembras vacunas y yeguas para que las fecunde el macho.

Paradín.- Tímido, sin iniciativa, de poco carácter.

Parajismos.- Gestos y ademanes ampulosos y fingidos.

Paralís.- Quiere decir parálisis. Al tío Juan le dio un paralís.

Parao.- Soso, tímido, sin confianza en sí mismo.

Parar.- Hospedarse, estar de posada en determinado albergue. Juan para en casa de la Eusebia.

Parba.- Montón de estiércol.

Parición.- Época en que paren las ovejas. Parida, hembra que aún da de mamar a su cría.

Parlada (echar una).- Hablar en exceso, o abandonando los quehaceres domésticos.

Parniquebrar.- Romper una pata a un animal, o rompérsela él mismo en accidente.

Particiones (hacer las).- Repartir una herencia sus herederos.

Parva.- Echar la parva es cuando se madruga y se desayuna una copa de aguardiente y pan.

Pava.- Se dice a veces de una chica sosa, sin gracia, "parada".

Pega.- Es nombre más común con el que designa a la urraca. Pego = Cría de la pega, urraca.

Pelo.- Cada corte de siega que se da a una huerta, o a la alfalfa o al trébol o a la hierba.

Pelona.- Se dice cuando ha caído una helada muy grande.

Pelote (andar a).- Estar con la cabeza descubierta, sobre todo en el verano.

Pellejo.- Se dice de una moza que no gusta por ser o estar muy delgada.

Pellellu.- Pellejo.

Penillo.- Planta de color muy verde que nace entre los potajes en las primaveras húmedas.

Perdones.- Golosinas, naranjas, higos, pasas o caramelos, comprados en las fiestas.

Perendengues.- Ajuares de la casa, adornos de los vestidos de las mujeres.

Perigüela (cazuelas de).- Son de un barro un poco más oscuro y duro que las corrientes.

Penera.- Carunco, enfermedad mortal entre el ganado vacuno.

Perniego.- Se dice del trillo cuyas tablas se han albeado a causa de la humedad o lluvia.

Pernil.- La pata del cerdo curada y formada de tocino.

Perucos.- Peras tempranas de pequeño tamaño, dulces y sabrosas.

Perujo.- Poste de madera que se emplea como puntal en una pared que se cuarteo o se cae.

Pescar a correr.- Iniciar una rápida huída o persecución. Darse o pescar el dos.

Pescuada.- Cuello de aves y mamíferos, y también de personas.

Pestorejazo.- Cachete fuerte en la cabeza o en el pestorejo, en la parte posterior del cuello.

Pía.- Se dice de la res vacuna cuya piel presenta unas manchas blancas sobre fondo oscuro.

Piajes.- Las huellas que deja en el suelo la pisada humana o de los animales.

Piala, -ada.- Grupo numeroso y bullanguero de chicos o de una familia muy numerosa.

Picuruta.- Lo más alto del árbol, en especial del chopo. Juan se subió a la picuruta.

Pillar a correr.- Empezar veloz carrera en persecución o en huída.

Pina.- Cuña de madera, más o menos grande, empleada en aperos de labranza.

Pinao.- Se dice del que siendo de baja estatura anda muy erguido. Juan anda muy pinao.

Pinche (ponerse).- Ponerse chulo, desafiante, como un gallo, altivo, presumido.

Asturies *Medievalta*

Pindio.- Se dice del terreno pendiente, en cuesta pronunciada. El carro no sube por pindio.

Pinganillo.- Pingajo que cuelga de un vestido desgarrado.

Pingar.- Gotear, caer el agua por los canales del tejado. Ya pingan las goteras.

Pingarates.- Gotas.

Piojín.- Los parásitos de las aves en especial de las gallinas. Se escogollan el piojín.

Pispájaros.- Plantas de flores amarillas que crecían entre los sembrados de legumbres.

Pispoleta.- Se dice de la mujer vivaracha, activa y menuda de cuerpo muchas veces.

Pitañoso.- Se dice del que tiene los ojos con legañas, por padecer una irritación crónica.

Pixín.- Rape.

Polvorera.- Polvareda, nube de polvo, masa de polvo.

Polla de agua.- Ave que vive en las orillas del río y que nada sumergida un buen trecho.

Pontón.- Tronco por el que se cruza la presa o canal de riego. Pontona = Igual, más grande.

Porfiao,-ada.- Insistente en la petición o en la afirmación de algo.

Porraco.- Especie de cayada arrojadiza que usan los vaqueiros.

Porrada.- Gran cantidad.

Porretero.- Se dice a los niños con el valor de picarón, pillín. Este niño es muy porretero.

Postema.- Pus de una herida infectada.

Postilla.- Costra de una herida pequeña y las de los niños escrofulosos. Herida seca.

Privar.- Gustarle a uno mucho una cosa. El mazapán no me da más; el flan me priva.

Puchas (como).- Se dice de las sopas de ajo cuando están deshechas, blandas.

Puelme.- Se dice de la tierra cuando está suelta, el estado ideal para sembrar en ella.

Puerca.- Se dice de la finca que se llena de broza, como ocurre en terrenos húmedos.

Puerto.- Muro de cantos y estacas para desviar el agua hacia la bocapresa de riego.

Puesto.- Lugar donde hay un caballo padre que deja preñadas a las yeguas.

Pujos.- Esfuerzos que hacen las hembras al parir.

Puquirritín.- Cantidad muy pequeña de algo.

Puquitín.- Como el anterior.

Pusla.- La paja más menuda y más fina, la que mejor lleva el aire al aventar.

Q

Quilma.- Saco de tela fina, bastante largo, para transportar el grano desde la era a la panera.

Quísio.- ¡Qué sé yo!. ¡Había quísio cuántos en la reunión!. Había muchísimos.

Quitameriendas.- Flor que aparece a últimos de agosto en las eras.

Quiénsabe.- Muchísimos. "¡Había quiénsabe gente en el entierro de Juan!".

R

Rabiarse.- Quedarse raquílicas y mustias las plantas de los garbanzos en mayo o junio.

Ragüetu.- Renacuajo.

Raigón.- Raíz grande de un árbol, "raíz de las muelas y dientes".

Ramao.- Escoba sin mango que se emplea para barrer la era cuando se trilla, de espino.

Ramascazo.- Golpe dado con un ramao.

Ramos.- Ramas tiernas de chopo que los conejos comen muy bien en verano.

Ranagüeis.- Bichos semejantes a las ranas, de un verde mimético, casi invisibles en la yerba

Rapaz.- En tono familiar o despectivo, niño, chico, muchacho.

Rascantín.- Se dice del sabor un tanto agrio de ciertos vinos, es voz de tono jocoso.

Raseras.- En el río, las partes pendientes y poco profundas, cubiertas de cantos, para pasar.

Rata de agua.- Rata grande que vive en las orillas del río y de las presas. Es comestible.

Reblincar.- Retozar de los animales (y de las personas).

Rebojo.- Pedazo residual de pan que queda al terminar una comida, cortado del canto.

Rebujó.- Cantidad de hierba mayor que el "puñao" y menor que el "brazao".

Reburdiar.- Rezongar, gruñir entre dientes cuando uno está enfadado.

Rebusco.- Coger los frutos que hayan podido quedar en el suelo después de haber retirado.

Recentadero.- La levadura, un trozo de masa, que se deja de un amasado para otro día.

Recuécanos.- Recovecos, recodos, rincones.

Reguilo (andar).- Se dice de una persona anciana que anda con agilidad y tiesura.

Regutir.- En frases negativas responder, contestar, contradecir. Le regañé a Juan y no gutió.

Rejo (a).- Quiere decir de muy mala gana, a la fuerza. Juan lo hizo a rejo.

Relatar.- Rezungar, reburdiar, retrucar, retahilar; todos son sinónimos.

Relinchido.- El grito que lanzan los caballos y yeguas. Bramido se dice en las vacas.

Relincho.- Salto dado por el mozo sobre la moza a la vez que gritaba, como broma.

Relleno.- Masa frita de pan migado, perejil, ajo y huevo y luego echado al cocido.

Remango.- Agilidad, soltura, vivacidad para el trabajo que ciertas personas tienen.

Remanizarse.- Aflorar el agua que se ha filtrado al regar otros terrenos próximos. Remanar.

Renegrído.- Cardenal, huella violácea que queda en la carne a consecuencia de un golpe.

Repinar.- Llenar un recipiente sobrepasando el nivel de sus bordes. Repino = Lo que sobra.

Repisar.- Se dice de las paredes que se tuercen cuando los cimientos no soportan el peso.

Reposterías.- Mantas hechas con retales.

Resgar, -se.- Desgarrar, -se la ropa. Resgato = Desgarrón en la ropa.

Resno.- Parásito de las vacas, parecido a una garrapata, que se clava en las patas traseras.

Apéndice II: Vocabulario Popular Astur-Leonés

Resolgar.- En tono familiar, respirar; "¡no me dejáis ni resolgar, qué barbaridad!".

Respingar.- Relincho a las mozas, resoplar.

Respinjar.- Suspirar ruidosa, ostensiblemente; se dice en tono burlón.

Resuelgo.- Beber algo sin separar los labios del vaso y sin pausa para inspirar.

Retahilar.- Rezungar, repitiendo una y otra vez las faltas de la persona a quien se acusa.

Retestera.- Estar o ponerse al sol en las horas que más calienta. Juan está a la restetera.

Retortijón.- Torcedura del tobillo; dolor de vientre muy agudo.

Revenirse.- Ponerse húmedo algo sin mojarse, con sólo la humedad del aire.

Rezungar.- Gruñir las personas que están enfadadas.

Ribazo.- Espacio inclinado entre una finca y el camino que están a distinto nivel.

Riestra.- Ristra de ajos o cebollas. Racimo hecho a mano de cosas parecidas.

Riqueto.- Se dice del Labrador medianamente rico, de buen pasar. Pelete = Labrador pobre.

Risión.- Se dice de alguien ridículo, o de una situación ridícula.

Rodapieses.- Zócalos de madera o de baldosas de las habitaciones, a ras del suelo.

Rodete.- Peinado consistente en una trenza que luego se enrolla en forma de moño.

Rolla.- Niñera, muchacha joven encargada de cuidar y tener en brazos a un niño.

Romper.- Roturar los rompidos, terrenos que fueron soto, pradera o juncales.

Roncero, -ón.- Se dice del que trata de escabullirse del trabajo.

Rosnar.- Rebuzzar. Que emite rebuznos.

Ruca, rucó.- Voces afectivas para designar a la yegua o caballo de talla más bien pequeña.

Rugirse.- Rumorearse, correr el rumor. Se ruge que Juan se va a casar.

Ruín, ruínín, ruínina.- Se dice de la mala calidad de las tierras, de las cosechas o animales.

Rular.- Representa la idea de que algo va tirando, que de momento funciona, marcha.

Rungar.- Comer algo que está duro, como la corteza del pan con dientes estropeados.

Rutar.- Corretear, recorrer calles. Le dice la madre al niño: "Hala, toma esto y vas que rutas".

S

Sabariegos, Sabadeño.- Chorizos de inferior calidad hechos con la mezcla de los menudillos.

Salitre.- Jugo o humedad que tienen las plantas de los garbanzos cuando están verdes.

Saltadero.- Escalera rústica que hay sobre una sebe en un sendero que cruza una finca.

Saltipajo.- Saltamontes, lo mismo los de las huertas que son verdes que los pardos.

Sansiroolé.- Se dice de la persona lenta, torpe, que vale poco, y a menudo sosa.

Sapada.- Caída violenta de barriga, de bruces.

Saque.- Capacidad de trabajo acompañada de garbo y brillantez. Juan tiene mucho saque.

Sarro.- Es el hollín de la chimenea, que a veces se prende fuego cuando hay en exceso.

Seguranza.- Seguridad. "Para mayor seguranza vamos a preguntar a Juan".

Sementerá.- Acción y época en que se siembran los cereales de ciclo largo. Octubre-noviembre.

Sentido.- Sensible en sentido emocional. "Ese chico es muy sentido, como le riñas".

Serón.- Cesto hecho con mimbres, sin base.

Servendo.- Tardío, en oposición a temprano. Los productos sembrados en primavera.

Servir.- Lo que hace el caballo padre con la yegua en celo (¡y no hagan que les dé detalles!)

Sestiar.- Echar la siesta el ganado ovino en el verano. Las ovejas están sestando en el sestil.

Seto.- Panal de miel y cera de la colmena normal.

Silbo.- Especie de flauta que se fabrican los chicos con una caña verde de palera.

Sinoés.- Un poquito. "Ese vestido te está un sinoés largo, no es nada, un puquirritín".

Sirga.- Se dice de las vacas que tienen manchas blancas en la barriga, por debajo.

Soba.- Paliza de trabajo o de golpes. Juan se dio una soba por terminar el trabajo.

Sobaquillo (a).- Manera de lanzar una piedra describiendo con el brazo un arco ascendente.

Sobar (el barro).- Pisar y dar muchas vueltas la masa de barro de que se hacen los adobes.

Sobeo.- Tira de cuero larga con la que la yunta se engancha al carro.

Sobiyuelo.- Sobeo corto con el que se engancha la yunta al arado y a los trillos.

Solana.- La ladera de un monte opuesta al aveseado. La parte del valle orientada al sol, al sur

Solanada (coger una).- Tener que andar, trabajar o estar al sol a las horas de más calor.

Soleadura.- Insolación. Juan cogió una soleadura porque estuvo toda la siesta trabajando.

Soloño.- Como sansiroolé, pasmao, helao, designa a una persona torpe, lenta, sin gracia.

Somanta.- Es igual que decir paliza.

Sopas.- En plural son siempre las de ajo con las que desayunan los vecinos.

Sosera.- Se dice de un mozo o de una moza tímidos, sosos. Faltos de animación.

Sotámbanos.- Huecos profundos que el agua socava en la orilla del río; refugio de truchas.

Soto.- Terreno comunal próximo al río al que se envía el ganado vacuno durante el verano.

Sustancia.- Las grasas de los alimentos condimentados, nunca en crudo.

T

Tabla.- Lugar hondo en el río donde el agua se remansa, sobre todo en el estiaje. Tablizo.

Asturies *Medieval*

- Tafear.-** Oler las vacas sangre de otra res, fatear, olfatear, sospechar.
- Tafo.-** En general equivale a mal olor pero se aplica al que desprenden cabras y ovejas.
- Tajadera.-** Instrumento del herrero para cortar el hierro.
- Talanquera.-** Cuerdas para colgar objetos, chorizos, etc.
- Talludo.-** Se dice de cualquier vegetal comestible que está ya demasiado viejo o duro.
- Tapaculos.-** Granza o semilla, roja del rosal silvestre.
- Tapial.-** Pared o muro hecho de barro prensado entre dos maderos.
- Tapín, -es.-** Pedazos de tierra cubiertos de césped, redondos, para trancar el agua de riego.
- Taranca.-** Es un palo grueso atravesado.
- Tasto.-** Olor que desprende la carne cuando empieza a pasarse.
- Telares.-** En sentido figurado, trastos, chismes, cosas cuyo manejo no se conoce.
- Tempero.-** En la tierra, el grado de humedad apropiado para ciertas labores.
- Temprano.-** Se opone a servendo: que se da antes de la época normal.
- Tenada.-** Pajar.
- Tendal.-** Así se dice de la ropa colgada al sol para secarse después de lavada.
- Tendalera.-** Las cosas que están extendidas y en gran desorden.
Tender = Extender, esparcir.
- Tente-carnero (ponerse a).-** Ponerse de cabeza en el suelo con las piernas por el aire.
- Terciar.-** Arar una tierra por tercera vez en la misma temporada.
- Terrecer.-** Sentir pereza para hacer algo que hay que hacer más o menos tarde.
- Teso.-** Elevación apenas perceptible en una finca, pero que no alcanza el agua del riego.
- Tiñuela.-** Planta parásita de la alfalfa, que se extiende por el suelo en manchas redondas.
- Titos redondos.-** Guisantes. Para decir lo moreno de una persona se dice, está como un tito.
- Toñada.-** La hierba que se siega en septiembre, después de los riegos de verano.
- Topinera.-** El montón de tierra que levanta el topo en la superficie.
- Toquilla.-** La capa de grasa que envuelve el bazo y el estómago del cerdo.
- Tora.-** Se dice de la vaca en celo, verrionda, butionda.
- Torar, -se.-** Dejar preñada el toro a la vaca; quedar preñada la vaca.
- Torba.-** Ventarrón brusco de verano, precursor de algunas tormentas. Remolino de agua.
- Torcida.-** Es la mecha del candil con que se alumbra la gente en la noche.
- Torna.-** Surco ancho que sirve de separación entre dos fincas.
- Torniscón.-** Cachete en la cabeza.
- Torrezo.-** Pedazo de tocino frito que se come para el desayuno, después de las sopas.
- Torrijas.-** Rebanadas de pan en huevo y leche frita.
- Torta.-** Pan de forma aplastada que se hace en horno de amasar, y a veces lleva leche.
- Tortolla.-** La roncha que origina la picadura de los insectos y de las pulgas en especial.
- Torzón.-** Cólico que padecen las caballerías.
- Tosta.-** Pedazo de pan cubierto de miel o de manteca.
- Trabar, se.-** Enganchar, sujetar. "Me trabé de una zarza y me desgarré la camisa".
- Trafalla.-** Chapucero; se dice del que hace mal las cosas en su oficio. Juan es un trafalla.
- Tragador.-** Zampón. Se dice del que es vago, que no merece lo que come sin producir.
- Trampa.-** Roble más viejo que la rebolleta, adulto, que no ha sido podado. Rama de roble.
- Tras dello (dar).-** Empeñarse en resolver una cosa. Juan está dando tras dello.
- Trastes.-** Chismes abandonados y en desuso.
- Tratos (hacer los).-** Acordar la dote que llevará al matrimonio la moza que se va a casar.
- Tremuela.-** Recipiente donde el molinero echa el grano de donde cae sobre la piedra.
- Tresmallo.-** Red para pescar en el río.
- Tresmano (a).-** Se dice de lo que queda fuera del camino, lejos. "Eso pilla a tresmano".
- Troja.-** Recipiente panzudo, y grande a veces, hecho de paja trenzada, para guardar cosas.
- Trompada.-** Golpe en la cara o en la cabeza. Caída de bruces.
- Trullo.-** Se oye sólo en la frase "está gordo como un trullo", cuando está gordo de verdad.
- Turriazo.-** Golpe que un carnero da con su testuz cuando embiste. Turriagazo.
- Turullo.-** Cuerno del vaqueiro que hace sonar para advertir que sale con el ganado a pastar.

U

- Una de.-** Muchísimos: "¡Había una de gente en la feria!". "¡Este año hay una de cangrejos!".
- Uñas.-** Las dos partes del casco de las patas de vacas, caballos y ovejas.
- Urmiento.-** Levadura natural hecha con los restos de la última hornada.
- Urz, urces.-** Planta semejante al brezo, o el mismo brezo, propia de montes pobres.
- Uvas de perro.-** Bayas de cierta planta que no se comen: son negras, tal vez grosellas negras.

V

- Vacada.-** El rebaño de ganado vacuno que va al monte o al soto bajo la guarda del vaqueiro.
- Vacío.-** Es el conjunto de carneros y ovejas machorras que se aparta de las ovejas paridas.
- Vana.-** Se dice de la fruta de cáscara, avellanas, nueces, cuando aparece vacía. Está vana.
- Vaquirueta.-** Salamandra.
- Vecería.-** Turno para guardar el ganado vacuno, caballar, asnal u otros.
- Velaciones.-** Amonestaciones prematrimoniales anunciadas en la iglesia.
- Vélaiestá.-** Quiere decir: "ahí lo tienes, helo ahí"; es expresión muy viva y frecuente.

Apéndice III: Dichos e Insultos en Bable

Verastes.- Amenaza de los chicos: "ya verastes cuando venga tu padre y se lo diga".

Verde.- Genéricamente quiere decir forraje, hierba o trébol recién segado.

Verdocha.- Se aplica a la fruta cuando aún no está madura, muy verde.

Verraca.- Se dice de la cerda que está en celo, verrionda, verrida.

Verrón.- Se trata del cerdo semental para cubrir las cerdas verracas.

Vielda, o.- Instrumento de trabajo para aventar la mies trillada.

Vilorta.- Vara verde de palera, de balsa o de mimbre empleada para muchos usos.

Volquete.- Carro de vacas que es capaz de bascular hacia atrás.

Y

Ye.- Es.

Yegüero.- Se trata del pastor de yeguas.

Yezca.- Una corteza muy delgada de chopo o de palera, muy seca, que arde muy bien.

Z

Zagal.- Es el ayudante del pastor y suele ser un muchacho joven.

Zamarra.- Chaleco del pastor hecho con piel de oveja sin curtir.

Zampón.- Es la persona que vive con relación a otras, sin trabajar, o trabajando menos.

Zancajo.- Talón del pie; en el arado, el extremo inferior de la cama.

Zapateros.- Bichitos de patas muy largas a modo de flotadores, que están nadando en agua.

Zaquilada.- Saquilada. Cuando se lleva grano al molino, una quilma o saco llenos.

Zarabeto.- Tartamudo, el que cecea, zarabito.

Zarangüenganos.- Grosella, fruta muy apreciada y relativamente abundante en las sebes.

Zarazos.- Cortinas de agua que se ven en el horizonte en días parcialmente claros.

Zarzo.- Tejido de varas entrecruzadas, de diversos usos, como soportar las tejas del tejado.

Zuela.- Instrumento cortante y curvo, que hay en casi todas las casas de los labradores.

Zurrona.- Bolsa grande de piel de oveja donde los pastores guardan su comida y otras cosas.

Apéndice III: Dichos e insultos en Bable

DICHOS

Al igual que en el caso del vocabulario, que un personaje asturiano (en especial si es un vaqueiro) reniegue de cuando en cuando con algún refrán de su tierra puede ayudar mucho a la ambientación de una partida. Todos están referidos (aparentemente) al tiempo, pero pueden tener un segundo significado (y el que quiera o sepa entender, que lo haga):

La neblina ena Ablanarina, por la mañanina y no por la tardiquina.

Cuando' Canto Amanil pone la toca, el maíz de la Huelga se remoja.

Si suena Andara, unce los gües y ara.

Cuando hay niebla'n picu Arbolín, non i falta' l agua al molín.

Si ye de la Artosa, nube peligrosa.

Cuando' Pico Benzúa pon la toca, el concejo de Llanes se moja.

Cuando Peña Biguera pon la montera, agua certera.

Si soa a curuxa na Bouza, fai un sol que relouza.

Cuando truena pa Lloroza desunce los gües y vete a la choza; cuando truena pa Sanmelar unce los gües y vete a arar.

El borrín en La Collada, de tarde y no de mañana

Cuando'l monte de Cuana se pone la toca, la marina de Llanes toda se moja.

Cuando truena'n Cuera, agua'n tierra.

Truena'n Cuerno, agua'n suelo.

Si el borrín está en Espina, mala espina.

Si el Estoupo ten niebla, echa la capa, que nieva.

Truena pa la Faya, agua.

Cuando po' l altu' l Fornello asoma la neblina, ya tenemos la nieve por vecina.

Niebla en la Jana, por la tarde y no por la mañana.

Pa la mar claro, pal Puerto oscuro: tiempo seguro.

Cuando al sierra del Llanu tien capa, non dexes la tuya 'n casa.

Cuando la cuesta del Naranco pon la toca, mujeres de Noreña, quitai la ropa.

Cuando la cuesta del Naranjo tien capa, non dexes la tuya 'n casa.

Cuando les nubes van pa la mar, unce les vaques y ponte arar; cuando les nubes van pal Puertu, desunce les vaques y ponte a techu.

Cuandu truena para Urriellu unce los gües y vete al eru y si truena pa Casaño desunce los gües y vete al escaño.

INSULTOS

Que nunca vienen mal...

Aciclave, estoribíau.- Deforme.

Castrón.- Cabrón.

Caxotu.- Capullo.

Fiu/fiyu de la pinga.- Hijo/a de puta.

Foriön, medranu, tremosu.- Cobarde.

Futir! - ¡Joder!

Pinga, pingu, pendanga.- Puta.

Tolanos.- Cojones.

Aquelarre

*Entre los verdes pastos y las escarpadas montañas asturianas, las leyendas y mitos del lugar cobran vida en este nuevo suplemento de **Aquelarre**, el aclamado juego demoníaco medieval.*

Ilustrado a todo color siguiendo el estilo marcado por la tercera edición del juego, **Asturies Medievalia** es el primero de una serie de suplementos geográficos que completan y complementan lo expuesto en el manual, llenando de detalles diferentes lugares de la geografía peninsular.

Escrito por **Ricard Ibáñez**, el creador del juego, e ilustrado por **Jaime García Mendoza**, a lo largo de las 100 páginas que componen el suplemento encontrarás abundante información sobre las tierras asturianas, tanto histórica como legendaria, para llenar de magia y dura realidad tus aventuras de **Aquelarre**.

