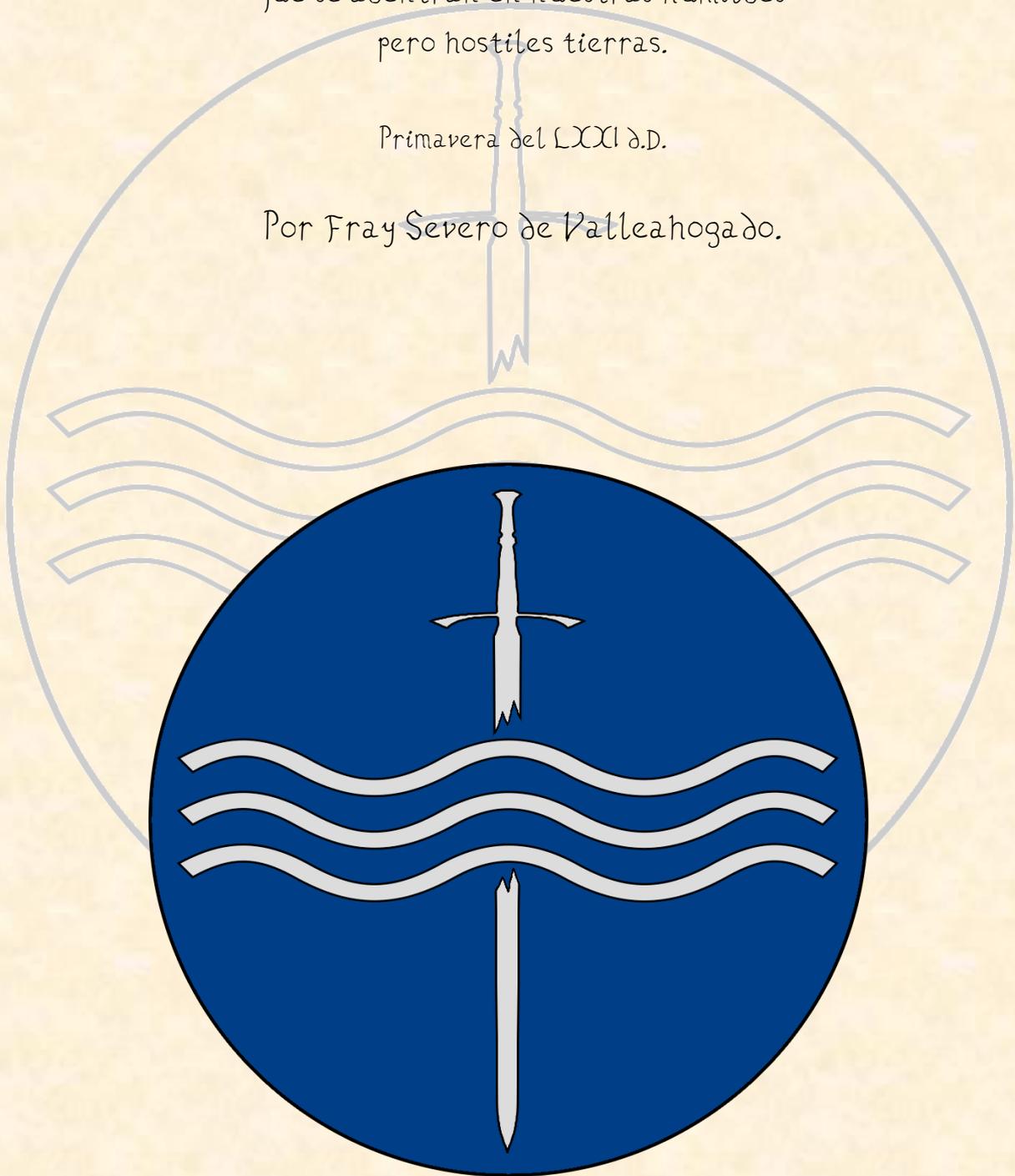


El Viajero de Valleahogado

Rutas y humildes consejos para los caminantes
que se adentran en nuestras humildes
pero hostiles tierras.

Primavera del LXXI d.D.

Por Fray Severo de Valleahogado.



R. CCIV
Bolskan

R. CCXVIII
Valle Blanco

Condado de Castelgris

R. CCXVII
Cier' Zar

R. CCVIII

R. CCXV
Lila Szet

Pacto de la Torre

Reino de
Cierza

R. CCX

1
legua



Prólogo a un viaje arriesgado.

Salve, lector o lectora, seas quien fueres y cualquiera que sean las razones que te han traído a nuestro hogar. Cuidate de Valleahogado. No malinterpretes mis palabras como amenazas vanas, sino como la advertencia de un amigo que ha sobrevivido largas décadas a los peligros de esta región.

Como bien sabrás, los hijos de Valleahogado somos una comunidad humilde y sin pretensiones dedicada al estudio, recopilación y custodia del conocimiento; especialmente, aquellos perdidos. Pues el Olvido ha medrado con especial violencia en nuestro hogar, hasta punto tal que aquí ya no queda huella del esplendor que se recitan en nuestros cuentos y leyendas. Lo que otrora fue una digna comarca del esplendoroso Reino de Cier'zar fue ahogado, unos dicen por la codicia, otros por la arrogancia y hay quienes culpan al Cataclismo que asoló otras tantas naciones; en cualquier caso, he aquí que ahora estos bosques ocultan peligros sutiles y remedos de la vieja magia que escapan al control de los comunes mortales. Queremos, oh viajero o viajera, que llegues a nuestra Abadía y nos permitas agasajarte con nuestra hospitalidad, queremos escuchar tus nuevas, aprender tus tradiciones, estudiar tus ciencias y resolver tus problemas.

Y para que tu viaje sea seguro, he aquí esta guía, escrita por este humilde siervo de los Benditos Cones con la esperanza de que te sea de ayuda.

Del legado perdido y recuperado.

Para abordar el tema que aquí propongo debo comenzar, cómo no, por el principio. O al menos, por lo que este humilde estudioso puede entender como principio. hasta apenas hace unos meses nada sabíamos sino leyendas sobre nuestro pasado, pues nuestros antepasados no sólo bregaron contra las consecuencias del Cataclismo, que aquí sacudió la tierra en forma de Diluvio, sino que también nos asoló una grave maldición que consumía en cuerpo y alma a cuantos desenterraban los antiguos secretos sepultados bajo el lodo. Incapaces de afrontar la Maldición por nosotros mismos convocamos el I Torneo de Valleahogado, trayendo a nuestro hogar gentes de valor y astucia que nos ayudaron a espantar las amenazas mundanas y quebrantar las ultraterrenas.

Libres de la Maldición del Taumaturgo y con los deshielos, allá por la luna creciente del tercer mes del año LXXI d. D., pudimos explorar con algo más de libertad la Comarca.

De la función de nuestra Comarca en los tiempos pasados poco podemos decir todavía, salvo lo que nos hallamos traduciendo en estos días de los viejos volúmenes que hemos rescatado del Olvido. Según aquellos consta que ésta era la Comarca de Luna, señorío de los Barones de Luna en servicio a la Asamblea de Condes y el Rey Electo Agalor I de Cier'zar. Y sabemos también que el último Barón de Luna recibía en nombre de Pedro el Evergeta, que ordenó la construcción de muchas torres, palacios y capillas, siendo hombre dedicado a la fe de su tiempo, pero aún más dedicado a dejar la huella de su nombre y de su Casa en esta tierra. Coincide esta descripción con la que contaban las leyendas de nuestros abuelos, sobre el Evergeta que quiso tallar su nombre en la posteridad atrayendo los avisos, según unas versiones, o las amenazas según otras de un hombre santo que decía conocer el futuro. Y le advirtió que si no se arrepentía de su arrogancia, la tierra quedaría sumergida y las aguas borrarían su nombre. Tal y como sucedió.

La población estuvo a punto de desaparecer si no hubiera sido por los dos cerros que rodean la aldea de Valleahogado. En un cerro se encuentran las ruinas de un antiguo castillo y allí, según cuenta la leyenda, se refugiaron los nobles; en el otro cerro no había refugio alguno y es donde corrieron los más humildes. Pero las aguas que rápido llegaron tardaron largos años en bajar, y mientras que los

aldeanos del cerro desnudo prosperaron ayudándose a sobrevivir, los nobles en el castillo fueron agitados por el recelo y la culpabilidad, atacándose los unos a los otros. Cuando las aguas regresaron a su cauce, los nobles eran muchos menos que los aldeanos y exigieron su servicio, pero aquellos simplemente les dieron la espalda. Sin vasallos ni fuerzas para someterlos, tuvieron que aprender a trabajar o dejarse morir.

Durante los siguientes setenta años, nuestra tierra ha sido bosque, barrancos y lodos. La población es escasa, en su mayoría consumida por el desastre y en menor parte por la Maldición, y labra la tierra con desespero al abrigo de las ruinas olvidadas de un tiempo que suponemos mejor pero que nadie lo suficientemente sensato se atrevía a estudiar. Los archivos se deshicieron en las aguas, las torres se derrumbaron, las piedras se convirtieron en cantos rodados y la naturaleza salvaje reclamó sus dominios de antaño mientras la Maldición consumía a los curiosos y espantaba a los otros.

Cabe destacar que, desde el año LXX d. D., estos bosques conforman la Comarca de Valleahogado bajo la soberanía del joven Reino de Cierza, aunque este hecho fue de gran sorpresa para nosotros los hijos de Valleahogado, que habiendo nacido y crecido en estas tierras nunca habíamos oído hablar ni habíamos visto las heráldicas de la Casa Székol. Y es que, aunque el Lord Regente reclamase el usufructo de estos bosques para su joven reino, que proclama heredero de la vieja Cier'zar, ni Su Alteza ni ninguno de sus caballeros ha visitado nuestras tierras que probablemente creían despobladas y totalmente salvajes; y no es de extrañar, pues hemos permanecido aislados durante muchas generaciones.

De las tierras y sus climas.

Descrita la breve historia por ahora descubierta de este territorio, puedo decir que está dominado por los bosques y en sus entrañas se ocultan toda clase de fieras y alimañas, muchas de las cuales se atienen a lo que cabria esperar de ellas y no supondrán problema para el viajero que procure rehuir sus territorios. Y donde no dominan los bosques la tierra es irregular y abrupta, si bien de cerros no muy altos, si de laderas muy inclinadas y barrancos abruptos, hechos de una tierra arcillosa y frágil dada a desmenuzarse en polvo y licuarse con el agua; barro y cristal es la tierra que pisamos. Quien no desee perderse en estos parajes, siendo que las antiguas carreteras de Cier'Zar ahora yacen enterradas bajo el lodo, bien puede guiarse por las corrientes de los rios que riegan estas tierras; pero el camino que es, por una parte, la seguridad del viajero también puede ser la causa de su desdicha, como bien explicaré más adelante.

El clima de esta tierra tiene su particularidad, dado a vientos feroces que vienen del norte y el oeste, o bien a cielos despejados que sacuden la espalda con el calor más abrasador, o bien a lluvias torrenciales y feroz granizo que sacude sin compasión ni aviso al labrador y su campo. Y es especialmente este último clima sobre el que advierto al viajero, pues muchos de nuestros rios se alimentan de los torrentes de los barrancos, que si bien parecen sólidos y secos, no requieren de mucha agua antes de tornarse en corrientes bravas y densas capaces de sepultar a cualquier incauto.

De las rutas fluviales.

Como ya dije antes, el viajero que no quiera extraviar el rumbo deba seguir o remontar la corriente de los ríos, según donde se halle su destino. Tal es la naturaleza aislada de esta Comarca que, como ya mencioné con anterioridad, ni conocíamos que nuestra tierra perteneciera a un reino mayor ni la corte de aquel reino sabía de nuestra existencia; y por esa misma naturaleza, todas las exploraciones de la región se realizaron tomando la aldea de Valleahogado como punto de partida y referencia.

El principal curso fluvial que cruza la Comarca partiéndola por la mitad es el que llamamos Río Negro, que proviene de la Región CCVIII bajo la administración de la vecina nación del Pacto de la Torre y fluye hacia Cier'zar en el noreste, la Región CCXVIII, correspondiente al Condado de Castelgris. La aldea que habitamos y nuestra Abadía se encuentran a medio camino de este curso, entre las desembocaduras del Río Viento al suroeste y el Río de los huesos al noreste. Mi primer viaje comenzó recorriendo a pie la ribera del Río Negro, remontando su curso de agua; a unas dos leguas más allá del Río Viento encontré el Cruce, formado por la desembocadura de un río en la ribera norte y otro río en la ribera sur del Negro, más o menos en el mismo punto.

El río del norte lo llamé el de las Sierras, dado que tras cinco leguas de viaje a través del bosque acabé llegando a un salto de agua donde estas alimañas abundan. Un poco más allá el río venía de un valle en el que pude identificar las marcas propias del Pacto de la Torre, ubicándome en algún punto norteño de la Región CCVIII.

El río del sur era corto y nacía de un enorme lago en el que abundaban ruinas sumergidas, lago alimentado por otros tres ríos que se abrían como un abanico para recorrer todo el sur de aquel territorio. El más oriental lo llamé Río Laina por la fuente de la que manaba y las extrañas características de aquella, que me recordaron a los cuentos sobre ciertas criaturas de naturaleza arcana, vinculadas al agua y llamadas de tal modo. El río central me apresuré a llamarlo Piedra porque, aunque su nacimiento nada tenía que ver con las rocas, caminé durante una larga legua por un extraño paraíso repleto de cascadas y lagos encerrados entre boscosos cerros de una belleza más allá de lo natural. Finalmente, el río más

occidental de los tres que alimentaban el lago lo llamé el de las Maravillas, pues aún no puedo definir si las cosas que allí contemplé son buenas o malas, o están más allá de todo calificativo mortal.

De regreso al Río Negro y remontando la corriente, tras algo más de legua y media llegué a un nuevo lago, más pequeño y sin embargo más sorprendente. Pasando noche al abrigo de sus aguas pude comprobar que el calor que desprendía éste lugar se conservaba incluso en las horas más frías de la madrugada. Y no mucho más allá, a las tres leguas del Cruce, pude encontrar un vado natural en el río, razón por la que un simple caminante como yo pudo realizar estos viajes sin barca ni conocimiento alguno sobre el vado. A partir del Vado en adelante los bosques se abrieron a la llanura y el valle. Recorri más de tres leguas para llegar a unas antiguas ruinas en la ribera sur del Negro que, apenas sobresaliendo del terreno, dibujaban lo que a mi parecer fue una fortaleza. Más allá de estas ruinas, en algún punto indeterminado, comenzaba la frontera del Pacto.

De estos cursos de agua al oeste de Valleahogado puedo decir que desaconsejo al viajero tomar el Río Negro, pues en el Cruce pulula cierto individuo, no sé si criatura o bandido, pero cuyas intenciones resultan poco amigables y su naturaleza resulta tan misteriosa como amenazadora. Siendo que los ríos al sur, el de las Maravillas, el de Piedra y el de la Laina, nacen en los bosques no resultan de utilidad para los caminantes extranjeros y, aún más, los adentran en territorio salvaje y secreto. Tal vez, la mejor ruta que un viajero del oeste pueda tomar sea el Río de las Serpes, que me pareció de curso tranquilo, y que regando un frondoso bosque en la ribera occidental se abre a tierra irregular y cielo abierto en la ribera oriental, no siendo difícil permanecer alejado del Cruce y reencontrar el curso del Negro más adelante, a partir de donde el camino vuelve a ser seguro.

El curso del Río Viento se adentra en la región por el sureste y es el más favorable para el viaje, siendo la ruta que mantiene unido el Reino de Cierza: este río tranquilo remonta su curso a través del bosque hasta los llanos de la Comarca de Lila Szél y pasa bajo los muros de la ciudad. Por su parte, la desembocadura de este río no se da muy lejos de la aldea de Valleahogado.

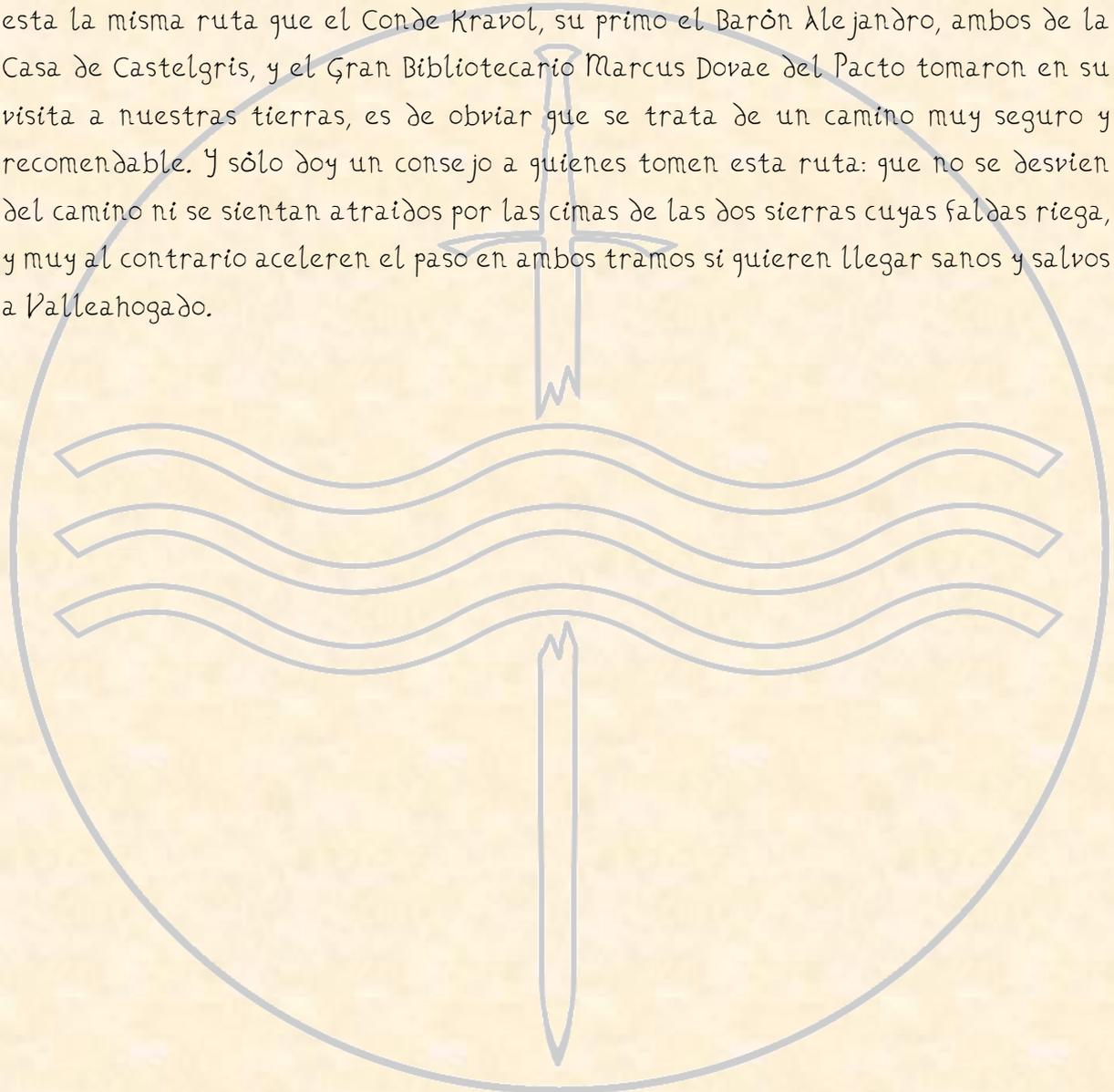
Siguiendo el curso del Negro hacia el noreste, partiendo de Valleahogado, el primer río en desembocar es el de los huesos y lo hace en la ribera oriental. Este río

discurre a una legua y media en paralelo al Rio Viento, pero nace dentro de los bosques de la Comarca y recibe gran parte de su caudal de los cerros y sierras próximos, llamados los del Rayo por nuestros abuelos, desconozco como ellos también desconocen el por qué. Dado que esta ruta no lleva a ninguna parte, no es aconsejable seguirla.

No mucho más al norte de la desembocadura del Rio de los huesos está la del Rio Seco, en la ribera occidental en esta ocasión. Dos son las razones de tal nombre: la más evidente es la de la escasez de su curso, y la más patente hace referencia a la tierra que riega. Más de siete leguas de cauce casi seco se hunden en una tierra yerma y de relieves abruptos: cerros de cimas agudas y suavizadas por el viento, pero laderas cortadas en vertical por las lluvias y los hielos, formando gargantas poco profundas y estrechas que se convierten en torrentes cuando llegan las lluvias, pero que permanecen apenas pobladas por los arbustos y algunos arbolillos secos el resto del año. El peligro de las bestias y lo arcano aquí es mucho menor, pero el calor y la sed pueden hacer mella en el estio del modo que no existe abrigo alguno en los meses más fríos, por descontar de los diluvios repentinos y las fuertes corrientes de lodo que pueden sorprender a los viajeros en la primavera y el otoño, y de los que yo apenas tuve la fortuna de librarme. El Rio Seco nace dentro de la comarca, y supone demasiadas amenazas imprevisibles para no mostrar nada del menor interés, por lo que es muy desaconsejable recorrer este camino.

Más allá de la desembocadura del Rio Seco, el Arago serpentea cada vez con caudal más ancho y profundo, y con apenas las ruinas de algunos pocos puentes que apenas sirven para su uso si el viajero no cuenta con cierta destreza y equilibrio en sus miembros. Creo que recorrí más de cinco leguas antes de llegar a otra desembocadura en la ribera occidental, y algo menos de dos leguas más arriba se bifurcaba en dos ríos: al que se extendía a mi izquierda lo llamé el de Luna por las cosas que vi allí, y al que se extendía a mi derecha lo llamé el del Norte porque el agotamiento físico ya había mellado mi imaginación para aquel entonces. Ambos ríos nacían en los bosques de la región y conectaban con algunas de las ruinas mejor conservadas de tiempos anteriores. Rutas estas que desaconsejo seguir al viajero que no esté lo suficientemente bien preparado para afrontar, pero que resultan de especial interés para las labores que realizamos los hijos de Valleahogado.

A partir de la desembocadura del Rio del Norte en el Anego calculé otras cinco leguas antes de llegar a las faldas montañosas que los de Castegris llaman Cier' Sar, en honor a la ciudad fortaleza que entre sus laderas se encuentra, bravo e insigne recuerdo de las antiguas artes y ciencias arquitectónicas del antiguo reino que nos precede. Dada la calma con la que pude recorrer todo el tramo nororiental del Rio Anego hasta el vecino Condado de Castelgris, y siendo esta la misma ruta que el Conde Kravol, su primo el Barón Alejandro, ambos de la Casa de Castelgris, y el Gran Bibliotecario Marcus Dova del Pacto tomaron en su visita a nuestras tierras, es de obviar que se trata de un camino muy seguro y recomendable. Y sólo doy un consejo a quienes tomen esta ruta: que no se desvien del camino ni se sientan atraídos por las cimas de las dos sierras cuyas faldas riega, y muy al contrario aceleren el paso en ambos tramos si quieren llegar sanos y salvos a Valleahogado.



De los enclaves importantes en Valleahogado.

Para la facilidad de ubicación del lector describiré las ubicaciones guiándome por la corriente de los ríos, empezando primero por los afluentes del norte, continuando con los afluentes del sur y terminando con los enclaves del Río Negro, descritos de oeste a este tal y como cabe esperar, con la breve excepción de cierta ubicación perdida en mitad de la sierra, lejos de cualquier caudal, que describiré en último lugar.

Quiero hacer notar también al viajero que si recorre las sendas que le describo hallará muchas más ruinas de torres, castillos, palacios, capillas y alguna que otra aldea, largo tiempo abandonadas, de las que describiré a continuación. Es evidente que en los tiempos de máximo esplendor del Reino de Cier'zar esta era una tierra muy populosa, donde se entremezclaban todas las artes, saberes y estilos de los que fueran vasallos de aquel reino; tal es la variedad de formas que me llevaría un volumen entero, si no más, anotar cada uno de estos detalles. Sin conocimiento suficiente de estas materias, no me queda más remedio que describir aquellas ubicaciones que me resultaron de mayor interés por ofrecer cobijo al viajero, resultar un grave peligro para el mismo o por poseer algún interés a las labores a las que se dedica nuestra Cofradía.

Quién sabe si en algún futuro podamos ahondar aún más en todas esas otras ruinas y los conocimientos perdidos que significan.

Del Río de las Serpes:

Fuendesierpes. Siguiendo el orden que he dictado, comienzo con cierto salto de agua en el cauce del río que desciende desde los valles del Pacto de la Torre. Es a simple vista un lugar de naturaleza especial y difícil de definir. El cauce cae por una cascada de algunas varas de altura en el interior de una poza de agua insospechadamente helada para luego desperdigarse en arroyos rápidos y musicales entre el frondoso vergel que mantiene el paraíso sombrío durante todo el año. En aquel jardín silvestre abundan las serpientes pero suelen rehuir al visitante, y no vi peligro alguno en descansar en aquella orilla. No obstante, mientras reposaba allí pude observar algunos detalles de naturaleza un tanto particular.

En primer lugar, cabe destacar que existen algunos edificios en ruinas. El más lejano sobre un cerro de considerable altura, un castillo de lienzo derruido y torre partida en cuyo interior contemplé la figura de una dama, que por el aspecto de sus ropajes pude identificar como poderosa, y por el aspecto de la talla, de muy antigua. Es de destacar tal hallazgo, que allí continúa, porque como he reiterado, el Diluvio que ahogó esta Comarca destruyó la mayoría de monumentos y archivos existentes. Y donde la piedra sucumbió sin oposición, la madera se ha preservado seca y sin carcoma, aún más, con los esmaltes vivos. Un hecho sin duda asombroso. La otra ruina se encontraba junto a la mismísima poza y se trataba de los muros restantes de una antigua casa ahora desaparecida. Hurgué entre las ruinas y, no encontrando nada, aún más, necesitado de cierta higiene, decidí aventurarme en el interior de la poza. Y si estoy escribiendo estas palabras no es sino por la naturaleza arcaica de mis estudios y la bendita protección que me otorgan los Eones. La poza es sin duda engañosa y sus aguas oscuras responden a una profundidad inimaginable para un curso de agua no tan caudaloso. No hay luz que brille allí abajo, ni siquiera mediante el uso de arcanos, ni pude hallar el fondo en el que reposasen los restos perdidos de la casa. Sólo frío mordaz más que el hielo del invierno, y la extraña sensación de haber sido advertido contra volver a profanar con mi cuerpo esas aguas.

Del Río de Luna:

Palacio del Carnero. Se trataba de una peculiar ruina que se alzaba en la ladera de la sierra entre el bosque. Quedaban las primeras varas de altura de viejas torres de planta circular y paredes acampanadas, que apenas eran capaces de sostener los restos de los antiguos lienzos derruidos. En el patio interior encontré arcos que sostenían los corredores que penetraban en la tierra; había allí, bajo el monte, galerías finamente talladas que mostraban tan sólo la tosqueza propia del abandono. No obstante no pude explorar mucho, pues paredes de ladrillos pesados con extrañas inscripciones me lo impidieron, pero sí puedo denotar la razón por la que incluyo este lugar en el Viajero, y por qué doy tan particular nombre al paraje: entre las grietas del viejo pero sólido muro pude contemplar algo que me devolvía el brillo ardiente de mi linterna. Otra talla, pero en esta ocasión con cabeza de

carnero, que reflejaba cierta pátina dorada; por desgracia no llegué a distinguir más rasgos de la figura. Sin duda, he de visitar estas ruinas en el futuro con el fin de explorar sus secretos.

Palacio de Luna. La primera fortaleza que encontré remontando aquel curso fue un palacio sobre una cima que, contra todo pronóstico, se conservaba entero y sellado. Y distinguí sobre su portón principal una media luna con sus cuernos apuntando al suelo. Tardé varias jornadas y tuve que acampar en la explanada frente a la puerta hasta que, rondando los muros del palacio, hallé medio para penetrarlo. El lugar era hermoso y no demasiado antiguo, con el lamentable daño del abandono, pero aún así algunas de sus riquezas se conservaban en un estado lo suficientemente aceptable. Entre tales riquezas hallé un viejo volumen escrito en Alto Imperial que me guardé en mi bagaje y traje de vuelta a la Abadía con intención de traducir las partes que aún se conservan.

Del Río del Norte:

La Fuente. El primer enclave en el curso de este río no es más que una pequeña piscina de piedra ovalada horadada en la roca, en la que mana por uno de sus extremos un caudal lento y continuo, de agua fría y dulce que parece cristal. La Fuente no tiene nada de llamativo de no ser que uno se fije en las inscripciones, nuevamente los mismos desconocidos glifos que encontré en otros tantos lugares, apenas visibles en un pedrusco aparentemente común, cuya base se sumerge en el preciso centro de la piscina de piedra. Con la intención de observar mejor aquellos caracteres extraños, no siendo la piedra mayor a tres palmos de altura por otros tres palmos de base, la levanté de su lecho para inmediatamente ver el flujo del agua cesar. Resuelto el primer sobresalto, examiné la piscina en busca de algún mecanismo relacionado con el peso sin éxito alguno, así que no queriendo irrumpir un curso de agua más antiguo que mi propio linaje devolví la piedra a su sitio. Y la Fuente volvió a manar. Aquella piedra sólo era característica por la huella que el tiempo y la humedad había dejado permanente en su base, siempre a la misma altura, y unas marcas que apenas pude distinguir erosionadas por lo que han debido ser siglos de lluvias y viento. El agua se podía consumir y no mostró rasgo alguno

más allá de lo natural, por lo que el hallazgo me dejó tan sorprendido como confuso.

Ruina de los Trasgos. Le di aquel nombre, aunque los cuentos refieren a los trasgos como seres más domésticos y lo que allí vi correspondería más a la naturaleza propia de los genios de la tierra, que los ancianos llaman gnomos. De forma similar al Palacio del Carnero, había allí los restos de una torre, aunque ésta de fábrica mucho más mundana y en un estado mucho más deplorable. Y sin embargo, la auténtica maravilla se encontraba en las proximidades, horadando de nuevo el monte. Al contrario que los otros salones finamente excavados, éstas eran más bien grutas naturales que crecían de tamaño conforme me adentraba en ellas; no me atreví a avanzar demasiado y realicé unas cuantas medidas de la colina en el exterior y de la gruta en el interior. Y aunque me fue difícil sin referencia y no puedo afirmarlo, aún puedo decir que tuve la extraña sensación de que las grutas aquellas se abrían cada vez más inmensas de lo que la colina sobre ellas podía albergar. Si el parecido entre los subterráneos de aquí y del Palacio del Carnero no eran los suficientes, y si no me recordaba ya el paraje a los cuentos de las grutas de los gnomos, lo extraño culminó aquella misma noche al ver como una oveja o un carnero, no pude distinguirlo bien, salía de la gruta en solitario y bajaba a beber de las aguas del cercano río. Pero no era un animal corriente, sin duda, porque su lana brillaba con el fulgor del oro bruñido y sus pisadas no hacían ningún ruido ni dejaban huella alguna. Tan pronto la criatura advirtió mi presencia, se desvaneció con fugacidad de regreso a las grutas, resultándome imposible seguirle el ritmo ni atreviéndome a adentrarme en un lugar que, según mi corazonada, no parecía acabar donde debiera haberlo hecho el monte que lo contenía.

Castillo del Norte. Esta otra construcción no fue en absoluto tan misteriosa como las otras, muy al contrario se trataba de una fortificación medio en ruina y evidentemente abandonada, aunque aún hoy fácil de rehabilitar, que se alzaba sobre una loma conservando el aspecto imponente que seguramente tuvo antaño. El castillo muestra aún las heráldicas de los Barones de Luna, pero también muestran la testa del león y la cruz de la espada, emblemas propios de la perdida realeza de Cier'Zar. Creo que había allí también una tercera heráldica pero que el tiempo había borrado, y tal vez me equivoque al describirla como alguna clase de torre o puerta fortificada; si bien reconocí los otros blasones, aún ignoro a qué casa podía

pertenecer éste último que describo, aunque por su posición en las estancias parecía denotar cierta importancia mayor al de los Barones de Luna.

Del Río de las Maravillas:

El Templo Moro. Moros y Moras son, para quienes resulten desconocidos estos términos, ciertos personajes misteriosos de nuestro pasado a los que se atribuían ciertos talentos arcanos. Si de veras aquel templo, pues me resultó evidente que su función era devota, había correspondido a aquellos antiguos Moros es tan sólo una presunción mía. Llegué a una tierra de pasos profundos horadados entre barrancos antiguos, donde los buitres anidaban por doquier. Era un paisaje sobrecogedor de belleza singular, destacada aún más por las formas labradas en las paredes de roca. Se encontraba a varias varas de altura y pude distinguir símbolos sagrados de un tiempo anterior, que reconocí porque aún perviven entre las viejas costumbres de los aldeanos de Valleahogado. Quise preguntarles por el origen de aquellas tradiciones, pero lo único que pude averiguar refiere a la supersticiosa fe tradicional de estas tierras, que no viene a cuento describir en este volumen. También debo anotar que abundaban extrañas construcciones de una simplicidad abrumadora, consistentes en muros de rocas apiladas sin argamasa, que se sostenían las unas a las otras y se aprovechaban de las paredes y recovecos naturales de los propios barrancos para cerrar y techar los salones que formaban en su interior; en algunos puntos, incluso, aún pude distinguir sencillos dibujos de vivos colores rojos y negros, a menudo representando toda clase de bestias.

Grutahogada. Cerca del curso del río había una cascada y una gruta con varios accesos sellados, pero a través de los cuales resultaba audible el ruido de una corriente de agua subterránea. Aunque no pude acceder a las cuevas y contemplar sus maravillas, sí que creí escuchar el canto de una mujer en la cavernosa profundidad, que no respondió a mi llamada. No mucho después de mi intento de contactar con quien habitara allí empecé a sentirme acosado por una presencia misteriosa que apenas pude distinguir, y que se volvía cada vez más atrevida cuanto más se acercaba la noche, razón que me empujó a abandonar el paraje tan pronto pude. De aquella otra presencia puedo decir que, por el tamaño y la frondosidad de su pelaje pardo, estuve por creer que era un oso; pero uno con una asombrosa

costumbre de permanecer erguido y caminar en tal posición. Un oso furtivo que se desvanecía entre la maleza y las sombras apenas había logrado fijar mi mirada en su silueta. Si era algún morador antiguo del bosque o presa de alguna maldición, no me atreví a averiguarlo en aquel momento.

Del Río Laina:

Poza de las Lágrimas. Remontando aquel río encontré que nacía de la tierra, y más allá había una peculiar charca cuya forma es evidentemente falta de naturalidad. Un círculo perfecto se dibuja en el pequeño prado y los árboles que crecen allí carecen de follaje. Algo sospechaba yo de aquel paisaje, pues no encontré alimañas ni rastro de bestias, así que tuve cuidado con el agua que allí se reposaba plácida, sospechando que se trataba de algún veneno terrible. Pero me equivocaba, al menos en parte. Aquella agua no era mortal, pero decididamente tampoco era apta para beber. Sabía a sal. Sabía y olía igual que las aguas del Mar Interior, salvo que se encontraba a muchas leguas de allí. La naturaleza artificiosa y extraña de la poza me recordó los cuentos y advertencias sobre las Lainas, espíritus del agua que encantan fuentes, lagos y ríos. No encontré ningún rasgo arcano allí, pero tampoco me atreví a ahondar en los secretos ocultos en el lecho sumergido de la charca.

Del Gran Lago:

Jardín de los Frailes. Entre los ríos Laina y Piedra había un jardín inmenso. Un paraíso de bosques, cataratas, lagos y arroyos amurallado por altos cerros y colinas solitarias; y ninguna me asombró en belleza tanto como el Espejo del Cielo. Había allí un claro en el bosque dominado por un estanque de aguas inmóviles que reflejaba el paisaje con un brillo de plata, y en el corazón del lago se alzaba una peña de base estrecha, laderas abruptas y alta cima, que recordaba a una enorme piedra arrancada del suelo. Tal era la belleza del paraíso que invitaba a descansar allí, pero no descansé ni siquiera una noche. Lo que a la luz del sol era belleza pacífica, a la luz de la luna se volvió sombrío y amenazante. Apenas la noche cubrió el espejo, los rumores extraños empezaron a sacudir aquella tierra y extrañas visiones me acorralaron por doquier. Había allí frailes de hábitos oscuros cuyos

colores no supe distinguir, que medían la mitad o menos que yo, pero cuyas cabezas y manazas resultaban desproporcionadas respecto a su cuerpo. Surgían y se desvanecían por doquier en un frenético ir y venir cuya razón no logré comprender, pero algunos de aquellos extraños frailes se detenían para observarme y me hacían sentir incómodo. Ahora tengo la sensación de que aquel espejo natural refleja la belleza de la tierra y el firmamento para ocultar algún horror oculto bajo aquella peña, que tal vez sea mejor no molestar.

Fuerteahogado. En algunas orillas del gran lago se pueden distinguir viejas vías resquebrajadas que se hunden entre las aguas, y en algunas ocasiones sobresalen sobre las olas las agujas de torres olvidadas. Bajo la superficie, que torna entre colores argénteos y verdesos según la hora del día, si uno se sube a los cerros que se extienden por sus orillas, pueden distinguirse la sombra de edificios a los que sólo un nadador veterano podría acceder. Allí donde el lago desemboca en un río, en su extremo norte, una vieja torre desmoronada se alza sobre una colina bañada por las aguas; es aquella torre el último superviviente de una ciudad desconocida que el Diluvio engulló para siempre.

Del Río del Viento:

Prácticamente a cada legua de viaje hay una pequeña torre o alguna capilla desmoronada a uno u otro lado del río, de notable edad y estilos variopintos, y en su derredor abundaba la presencia de asentamientos abandonados desde apenas algunas generaciones, incluso conservándose muchos enseres útiles entre las ruinas. Me pareció evidente que aquel camino hubo sido de tránsito habitual no hace tanto, y que había sido de relevancia por bastante tiempo antes de caer en el Olvido. Siendo que el Río del Viento comunica con la Comarca y la antigua ciudad de Lila Szél, no es descabellado pensar que esta fue una carretera principal del Reino de Cier'zar hasta su trágica caída.

Del Río de los huesos:

Cerro del Jinete. Allí encontré unas ruinas de un arcaísmo característico, de diseño muy similar a otros tres yacimientos parecidos que más adelante describiré. Los sillares apenas sobresalían del suelo y requeri de mucha atención para entender que estaba viendo el cerco de varios edificios de diseño primitivo y la base de una muralla hace mucho tiempo desaparecida. El lugar me pareció una fortaleza y dediqué una jornada a remover la tierra sin éxito alguno, pues lo que allí hubiera llevaba demasiado tiempo siendo cubierto por el paso del tiempo. Tampoco tuve intención de quedarme cuando el sol comenzó a decaer, pues había oído ciertas historias sobre aquel lugar. Cuentan los aldeanos que el río oculta en su lecho multitud de huesos desgastados y bronces oxidados, muchos de los cuales mostraban la figura primitiva de un jinete a caballo, origen del topónimo. Y cuentan los aldeanos que caida la noche en aquel río no cae la oscuridad, sino que ésta se salpica de cientos de luceros mortecinos, las llamas titilantes de centenares de velas cuyas ascuas iluminan con timidez el semblante de siluetas pálidas sin nombre ni voz, que vagan sin rumbo para desaparecer como la bruma con la llegada del nuevo sol. Y lo cierto es que, cuando aún había sol pero los rayos de este sólo se distinguían en el firmamento, eclipsados en el valle del río por la frondosidad del bosque, empecé a ver nieblas extrañas como sombras de color blanco, tan tenue y transparente que temí ser presa de alguna alucinación. No viajéis al Cerro del Jinete cuando se acerque la noche.

Del Río Anego:

Fortaleza del Oso. Al principio del curso de este río ya en los límites del Reino de Cierza pude encontrar unas ruinas tan discretamente enterradas y sorprendentemente antiguas como las que encontré en el Cerro del Jinete. Este yacimiento es el segundo de tales características que procederé a describir. Aquí pude distinguir sillares que conformaban dos líneas curvas y de gran anchura concéntricas respecto a un cerro próximo donde encontré lo que bien podrían ser la base de edificios desaparecidos. Encontré allí una piedra con el dibujo primitivo de lo que parecía un oso. A diferencia de la otra ubicación, aquí no encontré semblantes fantasmales al anochecer, pero admito haberme sentido intranquilo; tal vez a causa de mi propia sugestión ante las experiencias tan extrañas que, a lo

largo de mis viajes, tenían la tendencia de asaltarme con el ocaso. Tal vez porque algo había allí que me consideraba ajeno y no deseaba mi presencia en su territorio.

El Vado y las Caldas. Apenas distan una milla entre ambas ubicaciones. De la primera no hay nada importante que anotar, salvo que es el cruce sobre el río más seguro que he encontrado. Del segundo emplazamiento, en cambio, destaco la maravillosa naturaleza de sus aguas. Se trata de un lago plácido entre unos cerros, sobre los que vigila una torre de la antigua Cier'Zar, que parece haber sobrevivido bastante mejor que muchas de sus compañeras. Pero aquel lago desprende calor. No uno agobiante, sino uno acogedor que sosiega al viajero cansado: aquellas aguas no sólo eran cálidas de día, sino que conservaban la temperatura incluso en las horas más oscuras de la madrugada. Ignoro si la fortificación aquella responde a algún interés que el Reino de Cier'Zar pudiera tener sobre las aguas cálidas o por situarse el lago en un paso abrupto entre cerros, de fácil defensa; pero desde luego, tengo mis suposiciones sobre el valor que aquellas Caldas pueden tener para la recuperación de los enfermos y los malheridos.

El Cruce. Este sí que es un lugar sin duda alguna peligroso. En numerosas ocasiones he advertido al viajero sobre las amenazas de viajar por este río y ahora es momento de explicar el por qué. Donde los ríos confluyen en un único cauce vaga un individuo un tanto extraño y peculiar. Sus ropas son de aspecto antiguo y colores brillantes, viaja armado con rodela y espada, que es una extraña elección de armas para quien habita lejos de la civilización, y lo más destacable fue que mantenía su rostro enmascarado con una sonrisa turbadora. El personaje surgió del bosque, me observó y me persiguió, y me asaltó en varias ocasiones obligándome a huir en todas ellas. Se movía con rapidez y una agilidad extraña para ser un terreno tan irregular como el de un bosque, y de la misma forma que surgía desaparecía. Aún sigo sin tener por claro si, acaso, me topé con un bandolero que domina las ciencias arcanas o es que aún quedan criaturas antiguas y peligrosas en estos bosques.

Valleahogado. De nuestra aldea debo comentar cuatro aspectos. El primero es que aquí se encuentra la única población humana civilizada de la Comarca, y poco excepto nuestra hospitalidad y conocimiento podemos ofrecer al viajero; las gentes

aquí son sencillas, curiosas pero distantes, con creencias supersticiosas e intereses simples. El segundo es que aquí, junto a la población, se alzan las ruinas de la Abadía de Valleahogado, edificio que muy probablemente ni siquiera fue una abadía en tiempos pasados; es difícil saberlo porque aquí el Diluvio golpeó con especial fuerza, y si la población persiste al tiempo fueron por los supervivientes en el Cerro del Viento, un altar al que los nativos ascienden cada estío para dar gracias de que las aguas no ascendieron lo suficiente para anegar su cima, y aquellos que se encontraban en los salones del ahora derruido castillo. Este castillo es el tercero de los aspectos a tener en cuenta de nuestra aldea: el viajero no debe esperar nada más que dos torres octogonales comunicadas por tres lienzos de muralla; no queda nada más allá arriba en el monte, pues los aldeanos lo han abandonado por setenta años y sólo han recurrido a él por sus piedras y maderos, para usarlos en otras construcciones. Sin embargo, el castillo forma parte de una fortificación inmensa ahora derruida y tiene la extraña cualidad de parecer moldeado desde la propia tierra, con sus muros arenosos de cal y cristal, diferente a toda arquitectura propia del antiguo Reino de Cier' Zar. Finalmente, el cuarto aspecto a tener en cuenta sobre Valleahogado se encuentra a unas millas al suroeste, en El Alto, un llano elevado y distante de la aldea donde quedan algunas ruinas olvidadas que se corresponden a los mismos estilos que las ruinas del Cerro del Jinete y la Fortaleza del Oso.

Cerro Moro. No muy lejos de Valleahogado siguiendo el curso del Arroyo, situado sobre unas colinas elevadas, se puede ver desde millas de distancia ciertas ruinas de lo más extrañas. Destaca una plaza llana cuyo cimiento es en parte la colina y en parte los muros que alguien elevó con tal fin; pero cuando uno camina por allí comprende que no se limitaron a amontonar tierra hasta aplanar el terreno de la plaza, sino que la misma guarda grandes galerías subterráneas dotadas de buena ventilación. También hay en las cercanías unas gradas excavadas en semicírculo en la propia ladera de la colina, restos de murallas de gran grosor, los cimientos y paredes de un antiguo edificio de gran tamaño y los restos de otros edificios menores. Aquello era una ciudad de tamaño considerable y materiales extraños, pues si bien el alabastro se puede encontrar en las regiones cercanas no entiendo de dónde trajeron el mármol para las columnas y las estatuas. Quien quiera que

habitara aquel cerro lo hizo antes de Cier'zar y poco tenia que envidiarle en grandeza.

Torrencantas. El último emplazamiento en las riberas del lago es una torre sin puertas sobre una loma, que se conserva en perfecto estado. Todos los que se aventuran por aquellos lares perciben la misma sensación de estar siendo observados, y los que atinan a distinguir las siluetas siempre afirman que hay tres aves blancas sobrevolando inseparables estas tierras. Si bien al principio de mis viajes aquello no me causó ninguna sorpresa, ahora me resulta extraño, sabiendo de las ruinas antiguas y seres misteriosos que he contemplado.

Los Tumulos. Existe un emplazamiento que en arquitectura se asemeja con el Cerro del Jinete, la Fortaleza del Oso y las ruinas de El Alto de Valleahogado, pero diferente a todos los demás; mientras que aquellos se encontraban cerca de la ribera, éste se encuentra en mitad del yermo reseco que se abre en el corazón de la Comarca. Su emplazamiento se halla entre el Gran Lago y el Río del Viento. Puede que antaño hubiera allí algún cauce ahora seco, pero su ubicación lejana a cualquier ruta habitual ha preservado sus rasgos primitivos, siendo la razón que me permitió deducir las formas y usos de los otros tres emplazamientos. Pero este lugar se diferenciaba a los otros tres en sus extrañas colinas pedregosas. Tardé en darme cuenta que aquello no eran colinas, sino montones de losas de piedra decoradas, amontonadas de forma manual e intencionada. Regresé en varias ocasiones para explorar el lugar y comencé a desenterrar los restos, en busca de lo que pudieran ocultar, pero no tardé en abandonar mi empeño cuando aquellas figuras neblinosas y pálidas comenzaron a surgir también en este lugar. Algo descansa allí abajo, y me ruboriza admitir que yo irrumpí su sueño eterno.

De las cosas extrañas y arcanas.

A lo largo de este texto he comentado sobre algunas tradiciones y criaturas de esta tierra nuestra, que bien son propias y extrañas al extranjero, bien pueden conocerse allende nuestras fronteras bajo otros nombres diferentes. Por ello he considerado de utilidad incluir lo que podríamos entender como un breve bestiario de las cosas extrañas y arcanas que este humilde servidor conoce. Hay que entender que la mención de estas criaturas no implica la veracidad de su existencia, no al menos en los tiempos que corren, y que a menudo pueden referir a errores del entendimiento, o la tradición de los cuentos y leyendas, tanto propios como traídos por los viajeros.

Almetas. Dicen de los espíritus de los difuntos que no han encontrado reposo. Cuentan de ellos que visten sayos blancos y largos, muestran en la piel la palidez de la muerte que padecen y cargan en cada una de sus manos un cirio encendido que apenas da luz, vagando sin rumbo por las tierras silvestres al abrigo de la oscuridad nocturna. Con sus manos ocupadas como están no suelen ser una amenaza, más allá del peligro de desviar a los viajeros de su rumbo; pero cuidate, caminante, de tomar uno de sus cirios cuando te lo ofrezcan, pues una vez que se recibe no se puede perder sino del modo que llegó, y mientras luzca en la mano del desdichado su alma acompañará al resto de las almetas que deambulan en el territorio.

Brujas y Brujones. Son en esencia mortales a los que se atribuyen gran poder sobre las tormentas, las enfermedades y los espíritus; gente temida y perseguida, no sin razón. Como se iniciaran estos mortales en el arcano es un misterio, y cada cual tiene un cuento para ello: dícense de algunos que malévolos espíritus de las entrañas del mundo les revelaron tal poder, mientras que de otros se cuentan que fueron enseñados por Moras y Encantes en recompensa a sus servicios, también se cuenta de ellos que los hay solitarios y los hay que se reúnen en secreto para realizar sus extrañas artes.

La Cazataire. No es ente si no suceso, producido eso si por al menos un ente y su fantasmal compañía. Advierten los cazadores del peligro de la Cazataire, que siempre la protagoniza al menos un jinete y en otras ocasiones docenas de ellos, y que este o estos cabalgan siempre al abrigo de la noche sobre corceles sin pezuñas que alzan a su paso un viento feroz y aullante, y que junto al cazador o cazadores acude siempre un tropel de sabuesos hechos de sombra y rabia. Narran unos que sus siluetas resplandecen pálidas bajo la luz de la luna llena y otros que su silueta es más negra que la negra noche sin luna, pero nunca se cuentan estas historias sobre noches de lunas medias.

Según cuentan, La Cazataire siempre es una noche de tormenta y entre los espectrales cazadores que la forman pueden verse antiguos reyes y héroes, y que estos y sus corceles y sus sabuesos jamás se agotan, dando caza a cualquiera que encuentren en su camino, arrastrando con ellos su alma a donde quiera que regresen cuando despunta el sol al alba.

Chigantes. Como los hombres, pues rara vez se les describe con forma femenina, pero de muchas varas de altura y la fuerza muchos humanos, a menudo de gestos hoscos, escasa educación y malas maneras, vestidos con pellejos en el mejor de los casos. A menudo los cuentos que hablan de los Chigantes narran su violencia y crueldad hacia las aldeas y pueblos que intentan o logran destruir, y del hambre atroz que sacian de forma terrible. También se cuenta de ellos que se les puede dar muerte.

Los Chigantes guardan con los Granizos gran parecido, salvo por que las medidas de los primeros son más cercanas al común de los mortales y la de los segundos podría estremecer el corazón más valiente; por su parte, de entre los Granizos si que se han descrito figuras femeninas.

Por su aspecto, es fácil de identificar entre la ralea de los Chigantes, bien pudiendo ser uno de ellos, bien pudiendo tratarse de un pueblo completo, a la criatura que llaman **Basajarau**. De portentosa figura y aspecto robusto, tal vez peludo como una bestia salvaje o tal vez cubierto por abundantes pellizas, su caminar deja huellas muy peculiares: a un lado, la de un pie humano absurdamente grande, mientras que al otro deja el socavón propio de un tronco arrancado del suelo; y sin embargo,

camina ligero y silencioso como el rumor de los árboles. Cuentan que deambula en las entrañas más oscuras de los bosques más profundos y los protege junto a los pastores y sus rebaños.

Dragones. En esta nuestra tierra no son los dragones seres alados, aunque algunos los describen con las grandes alas propias de los murciélagos. Más a menudo se describen de ellos su aspecto de serpiente y su inmenso tamaño, a menudo sin patas o sólo con dos de ellas, y con grandes ojos en los que sus presas pierden toda voluntad de resistirse. Por lo común, se dice de estas serpientes que jamás detienen su crecimiento y que habitan en las entrañas de la tierra, pero precisamente por ello acaban por quedar atrapadas en ellas pues llegan al punto de no poder salir por las aberturas.

Recibe el nombre de **Lacuerco** otra sierpe, en aspecto general similar, mas con todo su cuerpo cubierto de espesa cabellera y que caza nadando en los rios, encontrando la entrada a sus refugios en las fuentes y lo profundo de los lagos.

De los dragones de nuestra tierra no se dice que sean especialmente inteligentes, y temibles sólo por el portento físico que poseen y su poder para obnubilar. Mas también se cuenta que son viejos y en la vejez hallan conocimiento de muchas cosas y reúnen grandes colecciones. Aún cuando logre el caminante dialogar o derrotar a una de estas bestias bien puede encontrar que los conocimientos y bienes que atesora no son tan valiosos como uno cabría esperar.

Encantes. Entre lo corpóreo y lo espiritual, normalmente de aspecto humano, pero dotados de rasgos ferales, a estas criaturas se les atribuye vivir en diversa clase de lugares silvestres, poseer grandes tesoros, ser artifices de las grandes ruinas del pasado y conocer grandes misterios. Hay de ellos dos visiones totalmente diferentes, siendo para algunos criaturas de gran generosidad siempre y cuando se cumplan los empeños que imponen para sus recompensas, y para otros criaturas taimadas y egoistas que todo hacen con doble y siniestra intención. Existe una multitud de cuentos sobre ellos.

Son las **Damas d'Augua** las que se dice que habitan en fuentes, lagos y pozas, siempre ligadas al nacimiento de los cursos de agua. Por los cuentos se sabe de ellas que son solitarias, hermosas y poderosas, que a menudo expulsan a los intrusos de los dominios que custodian. Las **Lainas** se parecen en todo esto a las Damas d'Augua, salvo que de ellas se dicen que no suelen vestir ropas, o visten muy pocas, y que no salen del agua para mantener ocultos los rasgos que las identifican como son, pues por bello que sea su rostro humano, tienen los pies palmeados como las ánales o se alzan sobre largas colas escamosos de serpiente.

Las **Filanderas**, por su parte, allí donde se las encuentre siempre se las encuentra laborando del mismo modo que les da el nombre. Aunque a primera vista parecen doncellas o ancianas rehuyendo la ociosidad, pronto se denota que el lugar en el que se hallan no es el más habitual para su labor, ni los materiales usados los más comunes; y es que las Filanderas no hilan hilo común, sino que se dice de ellas que tienen poder sobre el destino. Las **Lavanderas** se les parecen, salvo en que estas lo que hacen es lavar y tender la ropa en lugares poco convencionales, y esta es la única forma de percibir su presencia, pues son en todo invisibles, y sólo podrá el caminante escuchar sus risas y canciones mientras laboran. Dicen los cuentos de ellas que, quien logre robar una prenda tendida por una Lavandera tendrá a la Lavandera bajo su servicio y podrá pedirle lo que quiera.

Son los **Moros** y las **Moras** a los que se les atribuyen grandes proezas, creando grandes castillos y barcos que vuelan, pudiendo moldear la tierra, fertilizar los yermos y traer las tormentas. Dicen de ellos y de ellas que son pálidos como la luz de la luna u oscuros como una sombra, y que antaño gobernaron esta tierra hasta que fueron expulsados de regreso al mundo del que provienen. Se advierte contra su belleza ultraterrena y sus generosas recompensas, pues son de gran orgullo y feroz rabia.

Hay otras criaturas, como osos parlantes que dominan la voluntad de los mortales, que bien podrían ser Encantes que han abandonado su forma humana y abrazado un aspecto animal, pues se dice de todos ellos que poseen esta clase de poderes. Y a menudo me cuestiono si son los Menutos, quienes se mencionarán más tarde, otra de las estirpes de Encantes o un pueblo diferente.

Aspectos de la Muerte. hay al menos tres entidades registradas que guardan sus diferencias y similitudes suficientes para ser entendidos como similares pero independientes. Tienen por común su vínculo a la muerte, aunque cada cual parece representarla de un modo diferente.

Cuentan de **Babieca** que es un espíritu alado y a menudo se describe como un enorme búho. Monta en el viento nocturno y ulula allí donde va a ocurrir una desgracia, quien sabe si advirtiendo de la amenaza que se aproxima o trayendo su sombra la misma maldición; cuentan los abuelos de Valleahogado con mirada taciturna que Babieca voló siete noches seguidas sobre nuestras tierras antes de que las aguas desbordaran los cauces y los vientos derrumbaran las torres.

Otra tradición que se cuenta sobre Babieca es que a veces se posa sobre el tejado de una casa y pasa la noche ululando sobre ella, y ello trae consigo la muerte de alguno de sus moradores. Otra vez es un misterio si esta criatura anuncia lo que ha de ocurrir o si bien trae la desgracia consigo.

El segundo registrado conócese como **Lupo** y es especialmente rehuído. Cuentan de esta entidad que vaga con sigilo en la noche con el aspecto de un enorme lobo que caza con crueldad y lleva tras de sí la muerte violenta de cuantos desgraciados se crucen en su camino.

El tercero llámese **Onso** y guarda el aspecto de un gran oso negro, y al contrario que los anteriores, describenle como pacífico y conciliador, guardián de las almas que encuentran el descanso y mediador entre los muertos y los vivos.

Granizos. Se cuenta de ellos que eran gigantes entre los gigantes, y que con sus herramientas dieron forma al mundo y eran grandes pastores de toda clase de bestias y sabandijas, pero que ya no queda ninguno de ellos. Rondan muchos cuentos de que esta o aquella montaña no es sino el cuerpo de uno de los Granizos, que cuando hallaban la muerte, o tal vez el descanso, se acurrucaban para convertirse en las montañas a las que dan nombres.

También se dicen de los Granizos que sus almas no partieron a ningún lado y continúan allí donde reposan.

Menutos. Llaman así los aldeanos a seres de escasa estatura pero robusto parecer, ágiles, fuertes y diestros a la hora de laborar y harto difíciles de ver. Cuentan de los Menutos que habitan entre nosotros en nuestras casas y encuentran en algún rincón de las mismas su propio hogar, siendo a menudo mencionado el establo, la alacena y, sobre todo, bajo el fuego. Cuentan de los Menutos que son tímidos y recelan del contacto directo, sabiendo esconderse y soliendo esperar hasta las altas horas de la noche, cuando se les puede oír trabajar; pero, por otra parte, son gentiles y agradecidos.

Según cuentan las tradiciones, un poco de pan y leche es todo lo que un Menuto necesita para proteger el hogar que habita y a cuantos moren dentro, y más aún, si apremia la escasez y la penuria, el Menuto hará cuanto halle en su mano por ayudar a sus compañeros humanos. Del mismo modo, también hay narraciones de Menutos enfurecidos, cuyas acciones van desde enloquecer a los habitantes cambiando los bienes de sitio, haciéndolos desaparecer, provocando ruidos sobrecogedores, arrojando objetos y otras travesuras aún más hostiles. Por eso se recomienda, si no dar ofrenda a los Menutos, al menos respetar sus horarios nocturnos.

Son los **Martinicos**, bien un nombre diferente para el mismo pueblo, bien una variante de los mismos. En este caso se destaca la desproporción de sus cabezas y manos, demasiado grandes para sus cuerpecillos, y el hecho de vestir hábitos cuales monjes, razón por la que algunos también los llaman Frailecillos. Son estos algo más traviosos e insidiosos, y dados a los conocimientos arcanos; gastan bromas irrespetuosas, ofrecen su conocimiento siempre por un precio y sienten predilección por castigar a las gentes de carácter avaro o cobarde. Por grave que resulte la afrenta de un Martinico jamás se le debe ofender, si sus travesuras pueden resultar peligrosas su ira es, sin duda, fatal.

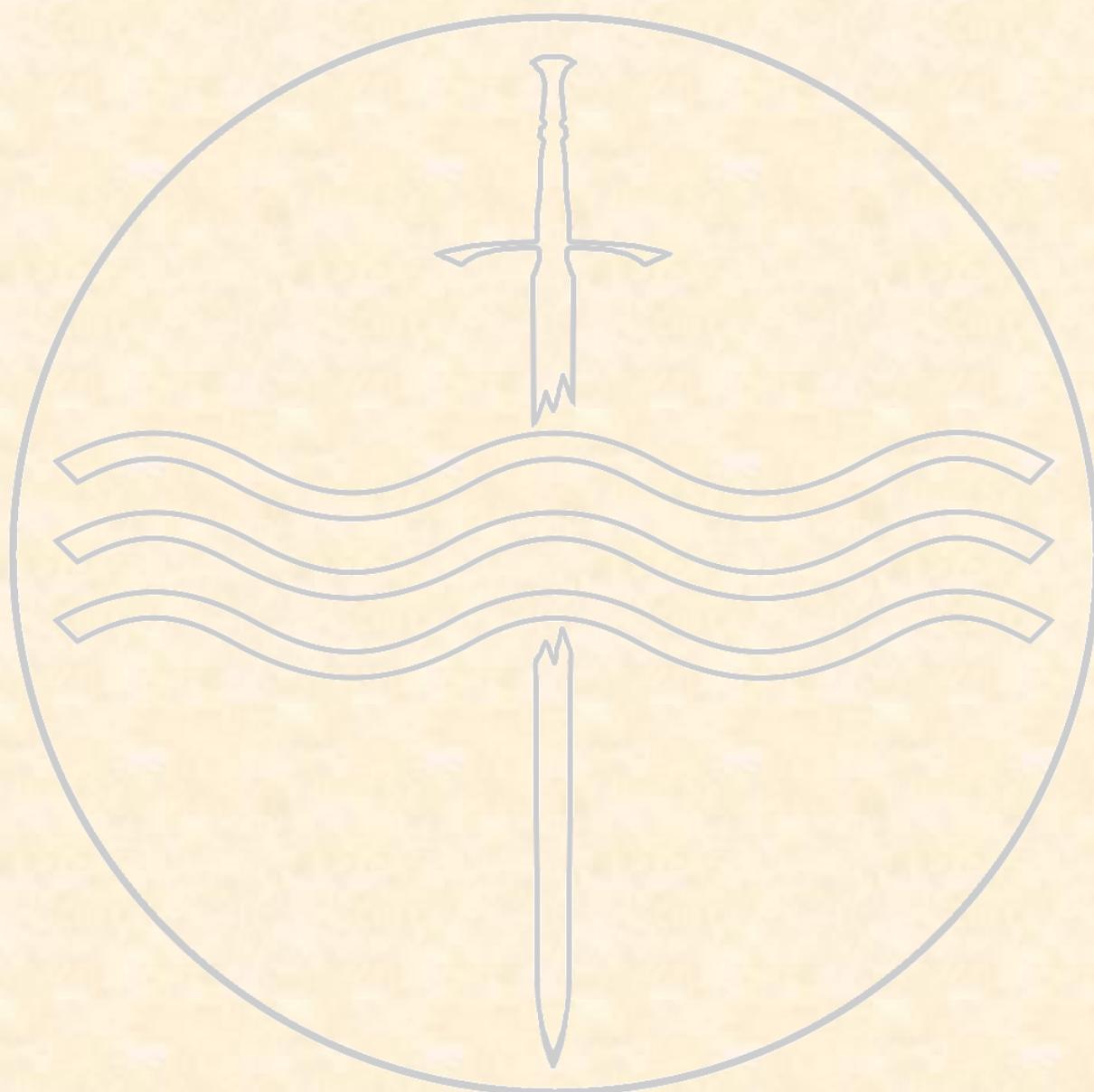
Similares a los Menutos en tanto que habitan en las casas, y parecidos a los Martinicos en tanto sus travesuras, los **Trasgos** también son diminutos y difíciles de ver salvo que su aspecto a menudo incluye cuernecillos, colas o el movimiento de sus piernas recuerda a una cojera. Pero a diferencia de los otros, éstos raras veces prestan servicio alguno y prefiere con diferencia trastear de madrugada, cambiar

de lugar los útiles, robar los bienes de valor y causar la confusión a su paso. Se advierte de ellos su malicia y fuerza al pobre diablo que sufre la compañía de uno de ellos a mantenerle contento, pues cuanto más irritado anda el trasgo, más numerosas y terribles pueden resultar sus travesuras.

Mientras que Menutos y Trasgos son criaturas diminutas que pueblan cerca de donde pueblan los mortales, los **Gnomos** guardan una descripción física similar siendo habitantes de las entrañas cavernosas del mundo. Son de muy corta estatura y resulta muy difícil encontrarlos, pues son veloces o pueden desvanecerse a voluntad. Su dominio se extiende sobre todos los secretos y bienes que se hallan en y bajo la tierra, y es allí donde normalmente habitan, minando las cavernas y reuniendo ingentes tesoros; se insinúa de ellos que pueden transmutar los metales, fertilizar la tierra yerma o consumir los vergeles más prolíficos. Sin embargo, el poder que más me sorprende de estos seres es la capacidad para mantener sus cuevas ocultas: la única forma que existe de entrar en sus dominios es ser invitado, cosa que nunca sucede, o seguir a un gnomo inadvertido; y quienes logran esto segundo no suelen volver a ver. En una ocasión, rumorean los aldeanos, hubo un joven pastor que logró sobrevivir para contar desvarios imposibles sobre lo que vio bajo la tierra, entre ríos de fuego y aires malsanos, y que anduvo por días de caverna en caverna, muriendo al poco. Debo notar que si bien abundan las cuevas bajo estos bosques siempre son pequeñas y de poca profundidad, rara vez de tres o cuatro galerías y lo suficiente estrechas para dificultar el paso erguido; y si bien con abundantes formaciones cristalinas, no conozco a nadie que haya encontrado fuegos subterráneos, y por malos aires sólo la ranciedad consecuente de la humedad y la fauna que allí habita. O bien el muchacho enloqueció, o bien los gnomos proceden de cavernas que no corresponden a este mundo.

Religada. Muy habitual es encontrar, grabado en la piedra o la madera, en puertas de cancela y contraventanas de las casas, símbolos circunscritos de tres, cuatro o seis brazos, llamados respectivamente trisqueles, cuatrefuellas y rosetas. Se cuenta de estos símbolos que protegen de Encantes, Brujas y otras entidades similares, forzándolos a permanecer fuera del hogar y haciéndoles pasar de largo.

Esta tradición se encuentra asentada sobre otra más antigua, que consiste en coger la flor de un cardo autóctono conocido como cardíncha, cuyo aspecto recuerda al sol, para clavarla en la puerta principal con un clavo de hierro.



Conclusiones del errante.

Con esto concluyen mis hallazgos, de los que he omitido multitud de ruinas de torres y capillas olvidadas, y el encuentro de criaturas de naturaleza peculiar que aconsejo evitar. Hay mucho que buscar, descubrir, recuperar y catalogar, y desaconsejo a los aventureros y a los saqueadores intentar hacerlo por cuenta propia si es que aprecian los conocimientos que podrían ser dañados o las vidas que podrían ser perdidas.

A los viajeros que quieran acudir a nuestra Abadía, que acudan siguiendo las rutas seguras que aquí he sugerido: desde el oeste siguiendo el Río de las Serpientes, evitando el Cruce y continuando por el Arroyo; desde el sur siguiendo el Río del Viento, y desde el este remontando el Río Arroyo; y a los viajeros que deseen hacer fortuna con los misterios de un pasado inundado por el barro sólo puedo pedir que cuenten con nuestra ayuda, a riesgo de perecer y ser devorados por el Olvido, que en esta Comarca con tanto empeño medra.

