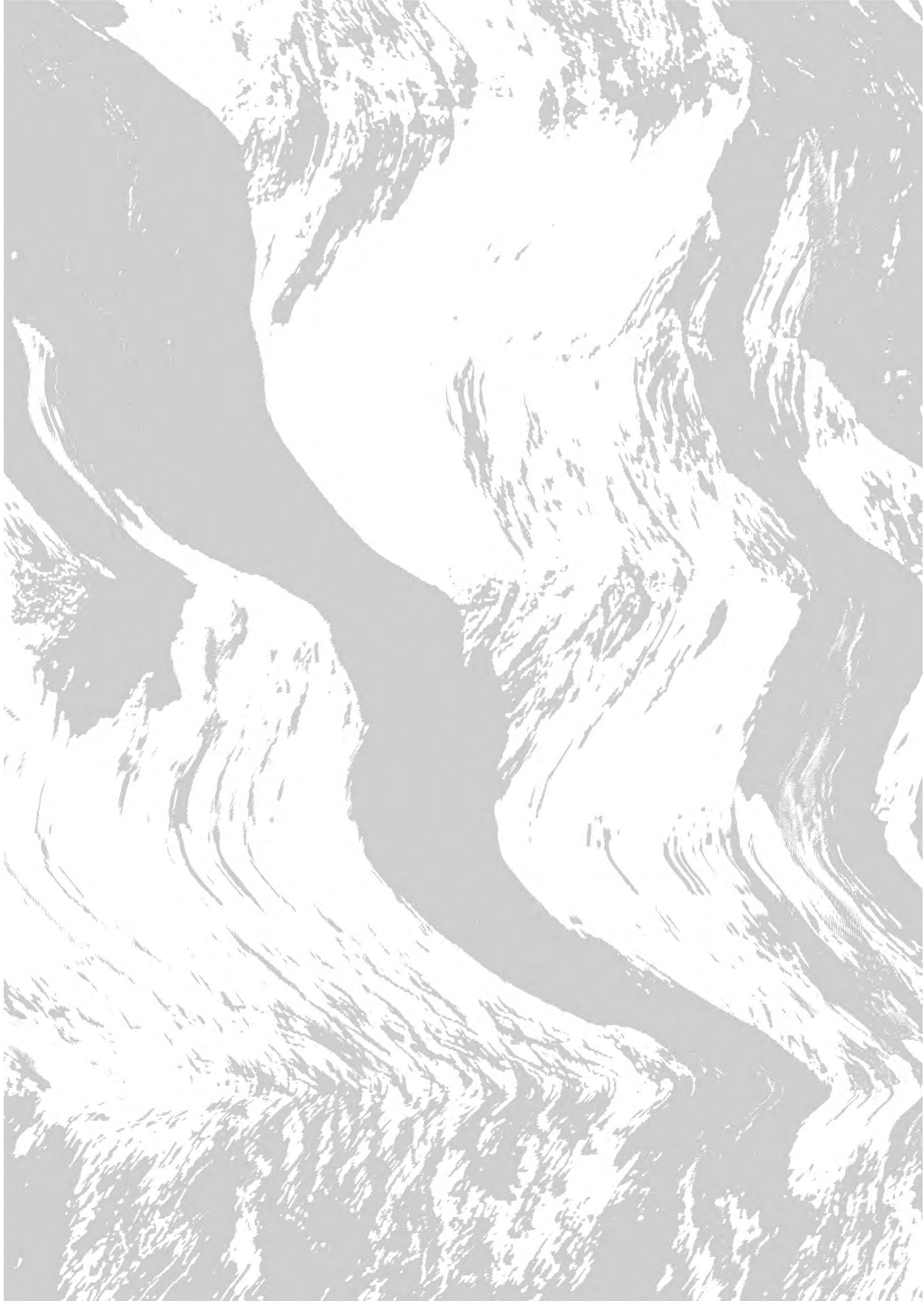


VACACIONES EN PUEBLENIEBLA

un juego escrito e ilustrado por Elena Morgado





*ESTE JUEGO FUE CREADO PARA LA II EDICIÓN DE LA FOLCLOREROLJAM
"RATONES AVENTUREROS".*

El Refugio
de Ryhope

20  21

Folclor Rol

JAM^{RR}
II EDICIÓN

ESCRITO E ILUSTRADO POR ELENA MORGADO.

RECONOCIMIENTO-NOCOMERCIALCOMPARTIGUAL – CC BY-NC-SA





¡Bienvenidos a Puebleniebla!

Tú y tu grupo de colegas ratoniles decidís que es hora de haceros un viaje, degustar las delicias locales y ¡de paso recopilar cantidad de leyendas del lugar! Que por cierto, es lo que más os gusta.

Es entonces cuando oís hablar de un pueblecito del que casi nadie ha escuchado que se encuentra en las montañas del norte del país. Al llevar siglos aislado, sus leyendas y costumbres han permanecido casi intactas hasta vuestro tiempo. Fue tan complicado convertir a las gentes de allí que se convirtió en el único pueblo excomulgado, según dicen, por sus terroríficos casos de brujería y otros casos inexplicables.

Vamos, que el pueblo tiene todos los ingredientes para que os haga la boca agua y decidís ir allí a pasar una semanita. ¡Justo en época de fiestas! Suena bien, ¿no?

¿Serán ciertas las leyendas de brujería que cuentan?
¿Qué ocultan lugares como el **río Pezuña**, la **ermita de Santa Purra** o la **panadería de la señora Palomina**? ¿La mujer que os acoge, **Doña Mau**, es realmente de fiar?
¡Atreveos a descubrirlo!



Cómo se juega:

El método de juego es simple, está basado en el juego independiente Tunnel Goons (de Nate Treme para Highland Paranormal Society) y en Nuestro Último Verano (de Eneko Palencia para Grapas&Mapas).

El juego lo compone un máster o narrador que maneja el cotarro, sabe todo lo que yace bajo la trama y os hará meteros en todos los fregaos posibles. Si no, seguramente tendréis un viajecito relajado y contemplativo, que tampoco va nada mal. Y por otro lado estarán los jugadores, de 2 a 5 que deberán escoger entre los posibles tipos de personajes que verán en el apartado de creación de la ficha de personaje. No me seáis impacientes, leñe.

Para esta partida basta con tener en vuestro poder dos dados de 6 caras (vamos, dos d6, de los del juego de la oca de toda la vida), además de papel y lápiz y tener las fichas a mano. Poner música de fondo no es necesario, pero recomendable si encontráis una ambientación adecuada para meteros más en la historia. También os recomiendo preparar delicias de vuestro pueblo cuando vayáis a comer algo en el rol, ¡la experiencia mejora si os da hambre!



Para determinar el éxito de una tirada se tiran esos dos dados y se le suma la habilidad de vuestro personaje y el objeto pertinente que vayáis a usar (si lo tenéis).

Además, podéis usar vuestro talentos, que pueden daros ventaja en la partida. Literal, si tienes un talento que dé ventaja tiras dos veces y te quedas con el mejor puntaje, ¡mola!

Las circunstancias, así como personajes o criaturas a las que tengáis que enfrentaros pueden tener varios grados de dificultad (el máster lo determinará). Dificultad 8 es fácil, 10 intermedio, y 12 difícil. Si tu puntaje iguala o supera el grado establecido la acción que hagas será exitosa. De ser inferior, fallas y has de atenerte a las consecuencias.

Los pnjs (los personajes creados por el máster y que no manejaís los jugadores) tienen una vida de 8 a 12 puntos (de nuevo, según la dificultad). Si vuestra acción es exitosa, se resta la diferencia de los puntos de vida del pnpj y el puntaje de tu tirada.

A tener en cuenta:

- Si te quedas tú sin puntos de vida te quedas perjudicado. Vamos, la palmas, pero no debería de ser fácil, lo que te encuentres ahí fuera suele ser benévolo con las almas curiosas como la tuya. Muy cafre tendrías que ser o tu máster es muy malvado. Yo me lavo las manos.

- Subís de nivel cada sesión, de ahí podéis elegir: otra habilidad nueva, una vida más, o algo más para tu inventario, pero sin fliparse mucho ¿eh? Que en la mochila tampoco cabe tanto. Consultad con el máster.
- Descansando una noche entera recuperáis un punto de vida. También si probáis el legendario Guiso de Niebla que definitivamente tenéis que probar allí ¡dicen que podría resucitar a los muertos!
- Los puntos de inventario son la cantidad de artículos que podéis llevar a cuestas (todes contáis con una mochila). Si decidís, porque sí, que queréis llevar más objetos de los que ya tenéis, si, por ejemplo, recogéis algo durante una sesión, hay penalización. Tendrías un punto menos en las tiradas que requieran Brutote y Ninja.



Ficha de Personaje:

Habilidades: (tienes 6 puntos a repartirte como quieras):

Brutote: lo fuerte que eres físicamente hablando. Vamos que si te has mazao. No valen esteroides.

Ninja: Es tu capacidad para esconderte o ser sigiloso. Maquinote.

Empollón: Tu inteligencia.

Manitas: Habilidad manual, destreza para reparar cosas, curar a gente, montar algo de la nada.

Cháchara: El carisma, tu capacidad legendaria de no callar y o caer bien o que te den con una zapatilla en la boca.

Atento: Percepción. Eres sensitive, intuitive, ves venir las hostias. Y si fuera pertinente, también tu sensibilidad paranormal, como sueños, visiones y percepciones del más allá. ¡Podrías ser la bruja Lola y tú sin saberlo!



Talentos (elige 3 de 6):

Intimidante: Ventaja en Cháchara. Convences a la gente como el tiburón que eres.

Haber estudiado: Desventaja en Empollón. Porque sí, porque eres idiota.

¡Diantres!: Ventaja en Manitas.

Buena estrella: Ventaja en situaciones de peligro.

La Enciclopedia Larús: Tienes en tu haber el libro para todo. Ventaja en Empollón (temas académicos).

Observador: Ventaja en Atento.

Me sé un atajo: Te orientas con facilidad.

Metepatas: Desventaja en Manitas. Ya has tocado el botón que dice "no pulsar"...

Cachas: Ventaja en Brutote.

Be water my friend: Ventaja en Atento. Eres un ninja silencioso, o eso crees.

Majete: Ventaja en Cháchara la primera vez que hablas con alguien.

Surprais!: De repente sales con un talento sorprendente de cualquier otra clase. Puede ser algo muy estúpido o muy inútil.

¡Colega!: Tienes un mejor amigo que puede ayudar a la puntuación de tu tirada. Tiráis al grito de ¡COLEGAAAAA!

Cocinitas: Ventaja en Manitas. Retos de tipo culinario o elaboración de brebajes varios.

Primeros auxilios: Ventaja en Manitas. Usas tu botiquín y otros artilugios que lleves contigo para curar heridas más o menos leves. La persona herida no gana puntos de vida, pero puede ser crucial para que no pierda más.

¡Y no calla!: Desventaja en Cháchara.

Valiente: ¡Tengo una corazonada! Tienes iniciativa (eres quien lanza la primera piedra) y Ventaja en Atento.

Friki de lo paranormal: Ventaja en Empollón. Te flipa todo lo que tenga que ver con fantasmas, ovnis, etc. Pero cuidado, puede que atraigas esos fenómenos y que deje de hacerte gracia.

Mi abuela me contaba que...: Ventaja en Empollón. Conocimiento de tradiciones y leyendas del entorno.

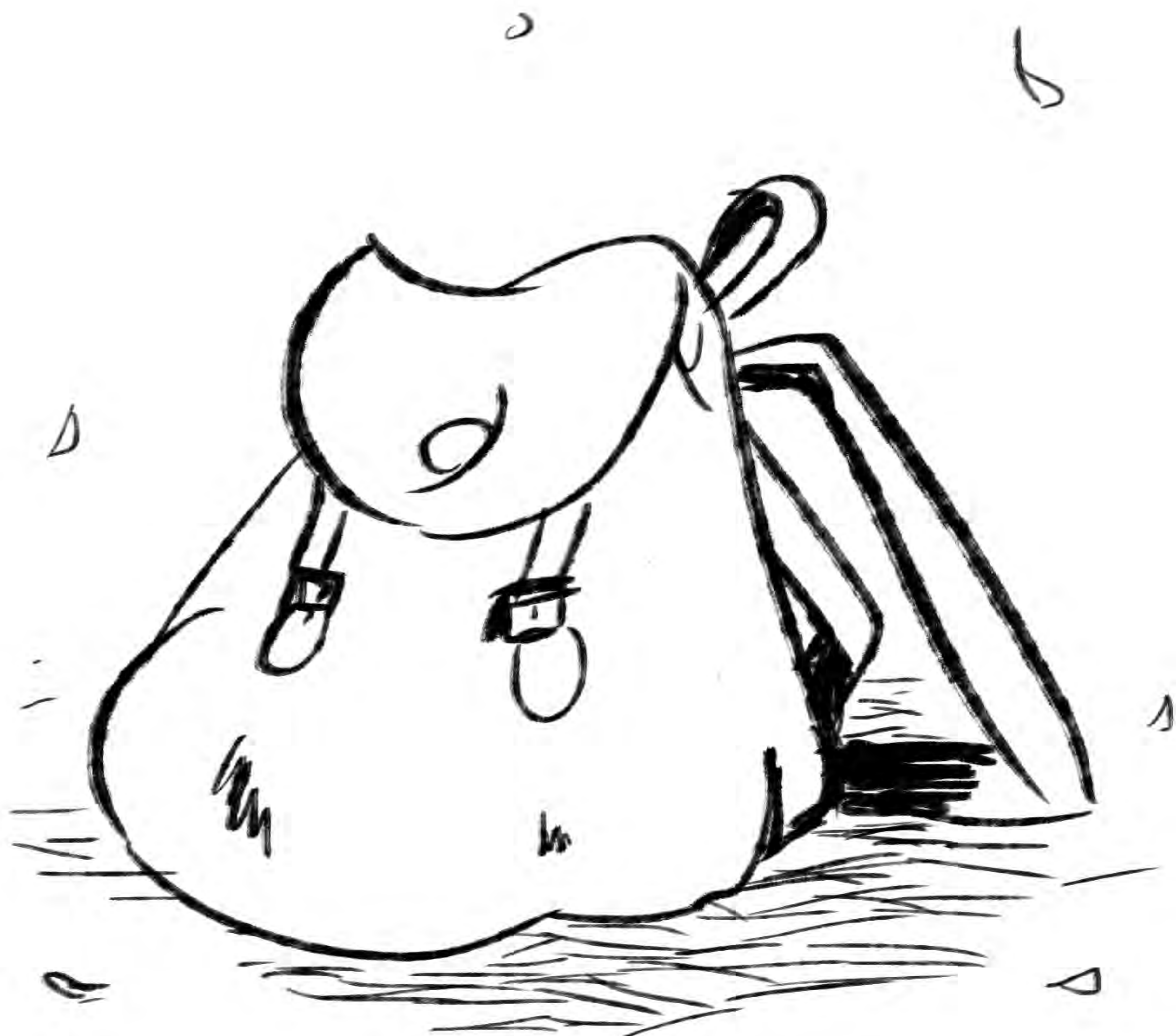
You're a wizard!: Te crees guay y que tienes una conexión con el más allá. Ventaja en Atento (en cuestiones paranormales).

Contactos: Ventaja en Cháchara. Puedes buscar información sobre otra gente por medio de contactos secretos.

San Gogle: Eres un ser legendario con datos en el móvil y puedes consultar lo que necesites (ventaja en Empollón)

Ahorrador: Siempre tienes el mínimo de dinero disponible (5)

Banda sonora: puedes poner música de fondo en la situación que se te ocurra. Tienes el poder.



Tipos de Personaje:

Rare:

Le mola lo paranormal. Criatura única en su especie, no es como los demás, o eso quiere que pienses. Awkward, en el sentido de que no sabe muy bien cómo dirigirse a los demás, y más cuando quiere compartir sus sentimientos.

Elige 3:

Surprais
Banda Sonora
Observador
Friki de lo paranormal
San Gugle
You're a wizard!



Pesade:

Habla. Mucho. De todo. Hace bromas y la lía. No necesariamente en este orden. Pero se le quiere. O algo. Siempre te sorprende.

Elige 3:

Majete
Metepatas
Haber estudiao
Observador
¡Y no calla!
Valiente



Listille:

Lee. Busca información en la biblioteca o donde pueda sólo por placer. Tiene recursos. No ha tenido amigos hasta hace poco, así que hará lo que sea por ayudarlos.

Elige 3:

Mi abuela me contaba que...

Enciclopedia Larús

Ahorrador

Metepatas

¡Diantres!

Surprais!



Rebel:

Sabe cosas. Cosas que tal vez no querrías saber. Pelea porque puede. Cuando contesta te callas y lo asimilas. Aterroriza a chavales, pero se porta bien con las abuelitas.

Elige 3:

¡Colega!

Intimidante

Contactos

Cocinitas

Cachas

Me sé un atajo



Explorer:

Observa, se orienta, construye. Tiene más neuronas que el resto del grupo. No sabéis qué habéis hecho para merecer a este ser.

Elige 3:

Primeros auxilios

Be water my friend

Valiente

Me sé un atajo

Buena estrella

¡Diantres!



OBJETOS: (Elige 4, si te pasas de objetos tienes un punto menos en las tiradas de Brutote y Ninja). Se da por sentado que tenéis una mochila por persona para meterlo todo ahí, aparte de los objetos que tengáis a mano, listos para usar.

Arma cuerpo a cuerpo (especificar)

Arma a distancia (especificar)

Escudo (consulta con el máster, de nuevo, sin fliparse)

Capa (ropa ancha o una manta que haga la función)

Ración de comida (un sandwich por ejemplo)

Cable (de cargador, cuerda de yute fina, etc)

Bolsa (aparte de la mochila)

Pastis (porque dolores de cabeza tendréis unos cuantos, o de tripa)

Libreta (papel)

Ropa de repuesto

Hierbas (especificar. El hippy/witchero del grupo probablemente quiera llevarlas encima, por cuestiones medicinales o espirituales. Quién sabe si os salvarán de ciertas criaturas. O puede que las atraigan)

Espejo

Termo o cantimplora (para agua, té, u otra bebida importante. Manteneos con la hidratación alta, nnjunca se sabe)

Tijeras

Mechero (cuidao con provocar incendios)

Botiquín (si eliges el talento de Primeros Auxilios quizá te venga bien, si no, también. Especifica qué lleva dentro, no es una caja mágica de la que puedas sacar cualquier cosa.)

Móvil

Brújula

Sal (puede que por cuestiones culinarias la necesites. O puede que para hacer un círculo mágico y poder dormir por las noches. Nunca hagas círculos de sal en el bosque, por favor te lo pido).

DINERO:

Se da por supuesto de que tenéis unos pequeños ahorros para para la semana allí. La pensión la habéis pagado por anticipación. Aunque seguramente no gastéis mucho, tenéis que pagaros algunas comidas en el bar, la señora Mau seguramente sólo os haga el desayuno si os portáis bien, no la agobiéis demasiado, pobre mujer. También habrán ferias nocturnas y demás, donde es posible que queráis comprar algún recuerdo o que una señora os quiera vender un amuleto (que os recomiendo que aceptéis comprar. Y si os lo quiere regalar, aún más).

la ficha: He aquí el prototipo de ficha que podéis rellena.

A hand-drawn sketch of a form with a spiral binding at the top. The form is divided into several sections:

- NOMBRE:** A section for writing a name, followed by a horizontal line.
- HABILIDADES:** A section for writing skills, followed by two horizontal lines.
- TALENTOS:** A section for writing talents, followed by two horizontal lines.
- OBJETOS, DINERO & NOTAS:** A section for writing objects, money, and notes, followed by three horizontal lines.
- SOBRE TÍ:** A section for writing about the person, followed by three horizontal lines.
- Drawing Box:** A rectangular box containing the text "TU CARA VA AQUÍ" (Your face goes here) and some small marks.

La partida:

La historia parte de la base de que el grupo (podéis ser colegas de toda la vida, colegas de la uni, etc) decidís que es hora de haceros un viajecito juntos de una semana a un pueblito perdido. Concretamente a este pueblo que siempre ha sido muy hermético con su cultura y del que se sabe más bien poco. Pero sabéis que tienen tradiciones y cantidad de leyendas que se han mantenido casi intactas.

Decidís hospedaros en una casita rural que regenta la señora Mau. Una mujer de largos bigotes y ojos sagaces que es un verdadero encanto. Si tenéis suerte, es posible que alguna mañana, junto con el café, se ofrezca a leeros las cartas del tarot y os dé consejos interesantes.

El objetivo de la partida es, a lo largo de la semana, encontrar cuantas más leyendas mejor. Es una partida más narrativa que otra cosa, pero también depende del máster, que le puede meter toda la tensión y dinamismo que desee (hablad primero sobre qué temas os hacen sentir bien y/o mal y cómo avisar en caso de que alguien no lo esté pasando bien). La partida también depende de cómo la juguéis. Puede que vayáis con una idea de tener una partida tranquila, de explorar cosas e interactuar con los npcs y que de repente, ¡pam! Todo salte por los aires, literalmente. Que decidáis enfrentaros a las criaturas y que haya muerte y destrucción a vuestro paso. Pero tampoco es plan de dejar el pueblo vacío y sin encanto... ¿no?

La recomendación es que, pilleís por banda lo que aquí se muestra, que le hagáis el caso justo y que dejéis libre vuestra imaginación. Y que salga lo que tenga que salir. ¿Cuál sería el final del juego? Podéis llegar al último día de vuestras vacaciones y decidir iros del pueblo, o quedaros unos días más, o quedaros para siempre. O incluso dividir vuestros caminos y cada cual haga lo que desee. Puede que al final el recopilar leyendas acabe siendo un objetivo secundario o que ya no os interese. ¡Y eso mola! Nadie gana o pierde, lo importante es que paséis un buen rato.

Los del pueblo (NPCs):

Los NPC son los personajes que lleva el máster. Pueden ser muchos más de los que aparecen aquí, según la necesidad narrativa de vuestra historia.

La señora Mau: es la mujer en cuya casa vais a hospedaros. La casa tiene dos plantas, ella vive en la de abajo y el grupo estará en la de arriba. Por las mañanas es bien probable que os haya hecho el desayuno, pero también podéis decidir desayunar fuera si la avisáis.

Es una mujer encantadora, pero puede perder la paciencia con facilidad si la mareáis en exceso. Seguramente tenga venazos de abuela, aconsejandoos adónde ir, qué hacer, o qué precauciones tomar si os vais al bosque. Tiene un halo de misterio cuando os da consejos extraños o aparentemente sin sentido. ¿Está loca o sabe de lo que habla? Quién sabe. De vez en cuando saca las cartas y puede que se ofrezca a leeroslas. En algún momento es posible que la veáis reunida en casa, haciendo lecturas a gente del pueblo preguntando por cuestiones de amor, embarazos, trabajo o cosechas. O por la cosa que les acecha en sueños y no les deja dormir...

La señora Palomina: La panadera que lleva el horno del pueblo. Va a ser casi imposible resistiros al olorcillo matutino que se despliega por el pueblo de la mañana al mediodía. Hace todo tipo de pan, bueno, bueno, de pueblo. El horno se encuentra en una especie de casita subterránea con chimeneas, así que has de bajar unos escalones para que te atiendan. Ahí dentro se ve cómo Palomina y sus hijos van sacando panes de todo tipo y pastas en bandejas y blandiendo palas de madera para abrir la boca de un enorme horno tradicional. Palomina está un poco sorda y puede que hable un poco muy rápido, a pesar de su edad es una mujer energética y no tiene una pluma de tonta. Es una experta en los cotilleos que se cuecen en el pueblo, pero también es muy probable que la información no sea demasiado fiable, dado que entiende lo que quiere. En todo caso, es entretenido pararse a charlar con ella si tiene tiempo. Puede que os meta una o dos pastitas de más en vuestro pedido.

Don Emilio: Es el amo del bar. Un bar que hace las veces de cafetería, restaurante, teatro y lugar de reunión de toda clase de agrupaciones variopintas. Es un buen lugar para charlar y conocer mejor a las gente del pueblo: hay hortelanos, panaderos, vendedores, viejos retirados y familias enteras deseando saber de quién sois y qué hacéis en su pueblo. Elegid bien a quién preguntáis o puede que os reten a una partida de billar. O algo peor.

Emilio tiene buen humor y es dicharachero, pero se muestra desconfiado la primera vez que os conoce, porque no le gusta mucho la juventud. Pero pasadas las primeras impresiones es posible que os dé una oportunidad y quiera compartir con vosotros la jugosa información que deseáis saber. Aunque en caso de no saber algo, probablemente conozca a la persona indicada a la que debáis preguntar. Esa persona o personas pueden estar casualmente en el bar o puede que debáis ir de excursión. Os conviene tenerlo de vuestro lado.

En su bar podréis tener la oportunidad de probar el legendario Guiso de Niebla que es como mano de santo para reponeiros después de una jornada agotadora o de un ataque

Doña Pera: Es la bibliotecaria. Aparenta ser más joven que la mayoría de personas que habéis conocido aquí (la mayoría parecen muuuuyyy viejos). Estará encantada de que paséis a buscar información o a leer algún libro, tanto, que es posible que no os deje demasiado en paz durante vuestra visita. Peca un poco de entrometida, disculpadla, sólo está muy emocionada de ver a gente nueva y joven después de tanto tiempo.

La biblioteca cuenta con tres plantas: La primera es la biblioteca en sí, la segunda da a un pequeño teatro/filmoteca además de una pequeña exposición de obras artísticas locales y algún que otro objeto antiguo. La planta de abajo es el sótano, con registros de todo tipo que ya casi nadie busca, pero ahí están los ordenadores y la hemeroteca. Las revistas y periódicos de la hemeroteca podrían ser hasta más fiables que los ordenadores.

Cuando la biblioteca cierra al anochecer, su jornada no acaba ahí, sino que se arma con una campana y recorre el pueblo entero entonando una canción extraña y algo espeluznante sobre el recuerdo a los que ya no están.

**“Vengan, vengan, mis amigas
y se sienten a mi vera.
Que al punto vendrán las ánimas,
vendrán llamando a la puerta”**

Si la seguís en su recorrido y le preguntáis, probablemente os revele que es una forma de tener a la Comparsa tranquila y que no se le ocurra entrar al pueblo buscando ajustar cuentas con los vivos. La sola idea le aterrera.

Doña Hurraca: La que todo el mundo cree o sabe que es una bruja. En el pueblo no hay una opinión clara sobre ellas. Separan entre las brujas buenas, como la señora Mau, que tira las cartas y de vez en cuando dice cosas un poco raras y las malas, cuya fama se ha ganado doña Hurraca. Tiene un plumaje precioso pero asusta cuando te mira fijamente. No es de muchas palabras, pero cuando lo hace, tiene una voz grave y hace que te recorran escalofríos. Probablemente no haya nada malo con ella y sólo sea juzgada injustamente por las gentes más supersticiosas. Aún así, tragáis saliva cuando os la encontráis.

Si os quiere vender algo en el mercadillo, aceptad. Si os hace un regalo, no cometáis la insensatez de rechazarlo. Si la rechazáis en ambos casos, ateneos a las posibles consecuencias. Quizás no pase nada y todo sean habladurías pero... ¿y si lo que os ha dado os sirve realmente contra las lamias, el Ensotano o contra los hechizos de las brujas de las montañas? Os aviso que si os encantan las lamias o un hechizo o pócima bruja no tendréis control sobre vuestras acciones por un tiempo indeterminado. Entonces rezad porque el máster haya tenido un buen día.

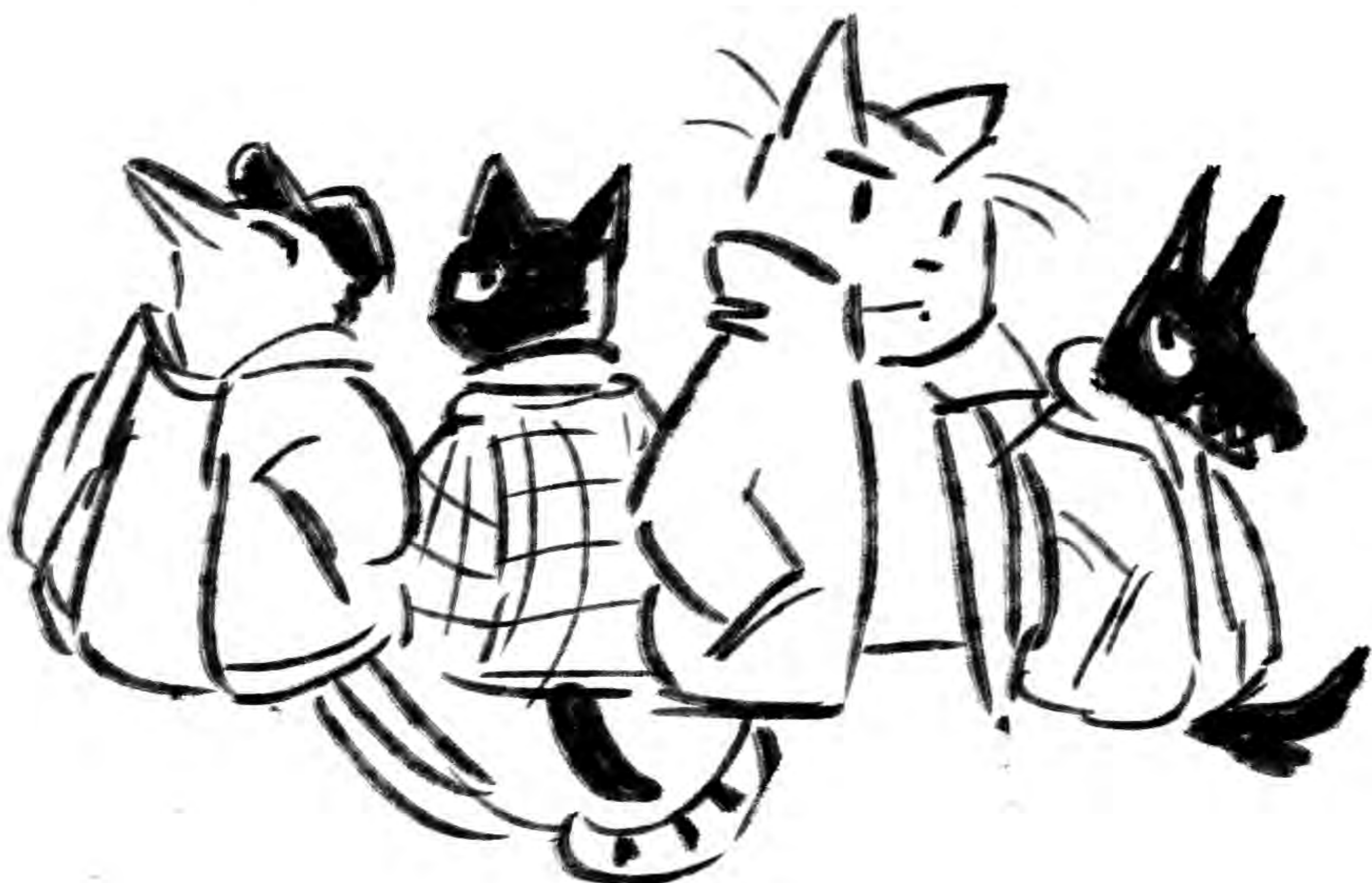
La Pandilla del pueblo: Es un singular grupo que se cruza con el vuestro camino en el mercadillo que hay durante toda la semana con motivo de las fiestas locales. El encuentro puede ir o muy bien o muy mal.

Si va muy mal es posible que os desbaraten algún plan y os toque pegaros en algún punto, si no lográis convencerlos por medio del diálogo. A lo mejor después de eso os hacéis colegas, o de lo contrario tendréis que soportar encontrarlos más veces y poner vuestra mejor cara de malas pulgas.

Si sale muy bien es probable que quieran ser colegas vuestros desde el inicio. Y eso puede ser muy bueno porque pueden ayudaros en vuestras aventuras adentrándoos a lo desconocido, o que tengan información que necesitáis.

Apunte: con ellos funciona el talento ¡Colega!, la tirada del npc la haría el máster.

Podéis quedar con ellos para ir a algún sitio, y seguramente os inviten a ir al cementerio por la noche a hablar de cosas existencialistas y del encanto de la infancia y otros desvaríos. También podéis ir con ellos a nadar al río y ver si véis una náyade o dar un paseo por el bosque. Aunque son un poco caguetas, no esperéis que os acompañen a aventuras demasiado peligrosas, como ir a buscar el punto de reunión de las brujas del lugar...



los lugares:

El pueblo tiene varios lugares, desde la casita en la que os hospedáis, el bar, el ayuntamiento con su plaza, la biblioteca y la panadería. Pero también están otros lugares misteriosos donde iréis a explorar, como el río con su puente de la Lamia, la ermita de Santa Purra, el bosque con sus montañas de las Brujas, la cascada de la Novia, la huerta y, uh, el cementerio. En casi todos ellos hay alguna leyenda oculta que debéis descubrir (y tal vez vivirla en vuestras propias carnes).

Podéis ir a explorar cosas en el orden que queráis. En el mapa hay una tabla de Encuentros en el que, tirando 1d6 se podrá decidir a dónde ir primero, por si os sirve para decidir. Dependiendo de las sesiones que queráis hacer, y según lo que tenga pensado el máster, incluso es posible que volváis a visitar algún lugar al que ya habíais ido con anterioridad.

Pequeño spoiler: El cementerio es tal vez el único lugar donde no encontréis nada. En serio, si queréis ir en busca de fantasmas es más probable que estén en cualquier otro lado menos allí. Pero no está mal visitarlo por las pruebas de valor que podéis hacer de noche, hablar de temas profundos y buscar la paz... interior. Puede que encontréis algún nombre gracioso o descubráis que algún personaje famoso o de leyenda descansa allí. Oh, cuidado con no coger nada allí sin pedir antes permiso. ¿Qué por qué? Bueno, por si acaso...



- 1 PUENTE DE LA LAMIA
- 2 AYUNTAMIENTO
- 3 BIBLIOTECA
- 4 BAR DE EMILIO
- 5 CASA DE MAU
- 6 HUERTA
- 7 CEMENTERIO
- 8 BOSQUE
- 9 CASLADA
- 10 ERMITA SANTA PURRA
- 11 PANADERIA
- 12 MONTAÑAS DE BRUJAS

ENCUENTROS
Id6 Encuentro

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____

Las Criaturas y leyendas:

Santa Purra: Esta santa es de lo poco que queda de cuando intentaron invadir Puebleniebla con otros cultos, fallando estrepitosamente. Más que hacer que el culto se extendiera, su persona pasó a ser parte de las leyendas del pueblo, como una criatura más. Hay quien le rinde culto, pero de la misma persona que se rinde culto a las otras criaturas para apaciguarlas o para pedir favores. Y es que hay demasiados testimonios sobre sus apariciones y milagros que datan hasta el tiempo presente.

Su historia tiene muchos vacíos y es posible que según a quién preguntéis cambie la versión, porque principalmente su historia se ha transmitido siempre de forma oral.

Se dice de Santa Purra que nació de un almendro en flor. Que se convirtió en una traidora del culto que se le impuso desde muy joven y se negó a extender la fe en Puebleniebla cuando la enviaron allí. Que se enamoró de sus tierras y pasó a ser la guardiana del pueblo. Que fue una fiera guerrera a la que, aún habiéndole quitado los ojos en medio de una trifulca, seguía repartiendo espadaños, siendo tan certera como si algo o alguien le hubiera conferido de una vista nueva. Guiada por algo que no parecía de este mundo. Pasó años cultivando y luchando, aún ciega. Murió a manos de una parte del pueblo a la que le empezó a dar miedo el poder que tenía, no pudiendo tenerlo para sí.

El pueblo que la amó, dolido, construyeron piedra por piedra la pequeña ermita, un lugar que hoy en día, aunque algo derruido, se puede visitar. Hay una figura que la representa y algunas ofrendas como piedras con ojos pintados, flores y monedas. En algunas casas seguramente veréis tallas de madera de ella y en el mercadillo.

La lamia: Esta criatura es posiblemente una de las que más miedo inspiran. Las gentes dicen que un pescador la engañó para tomarla por esposa y que esta, al descubrir que el pescador era un tirano y que se llevaba el mérito por las construcciones arquitectónicas que ella planeaba (se dice que poseía gran ingenio y fuerza), se lo comió vivo.

Se dice que si quieres un favor de la lamia debes darle dinero y materia prima para que pueda seguir manteniendo en pie el puente del pueblo que cruza el río, que hace honor a su nombre. Puede adoptar una apariencia humana cuando le interesa o para aparecerse a las gentes que la favorecen adecuadamente. Si curiosas demasiado o le haces un feo, es posible que te arrastre hasta las

profundidades del río donde viva. Cuidado con ella, de verdad, da miedo.

El fantasma de la novia: Se dice que esta novia, el mismo día que se casó, descubrió que se había casado con una terrible persona que recientemente había matado a su hermano. Trató de huir pero fue acorralada por los guardias de su esposo hasta el borde de la cascada que hay a las afueras del pueblo, desde donde saltó. Entre las piedras de este tramo del río se dice que pueden verse marcas que los cascos de los caballos de los soldados que dejaron mientras perseguían a la novia. Hay gente que asegura haber visto el fantasma de la novia vagando por el río, arrastrando un velo vaporoso que se confunde con el agua rompiendo en las rocas.

Las brujas: Las brujas viven entre las gentes del pueblo. No siempre tienen una apariencia que dé a pensar que lo son, pero debo avisaros que en el pueblo hay muchas más de lo que pensáis. En sí no son entidades malas, pero tampoco buenas, depende de con quién habléis y de cómo os portéis con ellas. Merecen respeto, pues saben muchísimo más del pueblo y de sus secretos que los habitantes comunes. Eso sí, si tenéis la suerte de que os den acceso a sus saberes, no se harán entender del todo: pueden mandar mensajes crípticos, o incluso simbólicos. Si les has llamado la atención, puede que quieran enviarte mensajes mediante sueños e incluso otorgarte visiones y percepciones si prometes unirte a ellas.

Es época de fiestas en el pueblo, así que no sería raro que, después del mercadillo nocturno y la verbena de después, las brujas suban a las montañas que rodean el pueblo para celebrar su sabat. Podéis hacer una pequeña excursión para ver si las veis bailando al calor de una hoguera, pero tened cuidado de que no os vean. Podrían encantaros y entonces quedaríais a su merced durante un tiempo indefinido. Podrían hasta mataros.

En sus rituales hacen culto a una llamada diosa de la que no muchos saben, y en esas fechas se dice que se les aparece en forma de ave para bendecirlas. Si la aventura acaba bien, podéis llevaros un souvenir: un amuleto de sabat, bendecido por las brujas. Es una bolsita de tela con hierbas y alguna que otra piedra en su interior. Guardadlo, podría servir para algo en el futuro.

Los cuervos: Un grupo extraño, son ridículamente pequeños. Van un poco a su bola y no hablan, aparentemente. Suelen significar mal augurio cuando se los ve volar, pero en el pueblo están ya tan acostumbrados que hasta se les da la bienvenida. Si tienes alguna

miga de pan o jamón de sobra, seguramente darán saltitos a tu alrededor para que se los des. Es posible que aparezcan en distintos lugares del pueblo. Dicen que reposan en los lugares donde hay una gran cantidad de energía telúrica, por si andáis en busca de lo paranormal. Oh, y por alguna razón, les encanta la huerta, ¿estarán guardando algún secreto? Dicen que una vez al año todos los cuervos del pueblo se reúnen allí a picotear hortalizas y a contar historias sobre lo que sus córvidos ojos han visto o escuchado en ese año. El que cuenta la mejor historia deja su traje de cuervo y se convierte en un habitante más del pueblo. ¿Es así cómo el pueblo sigue teniendo habitantes? ¿Por qué son tan peques? ¿Os contarán algún secreto?

Y lo más importante: ¿Os atrevéis a haceros colega de alguno?

La diosa: No se sabe demasiado sobre esta tal diosa a la que las brujas veneran. Se teoriza que podría ser una antigua diosa a la que se rendía culto muchísimos años atrás. Pero no hay documentos claros ni apenas representaciones artísticas que hayan podido clarificar qué, cómo y por qué. Se dice que lo poco que hay, se lo han quedado las brujas para sí. ¿Qué representa? Todo y nada a la vez.

Eso sí, cerca de las montañas y del río es posible encontrar unos antiguos petroglifos que se especula que hacen referencia a este misterioso culto. Algunos parecen intrincados laberintos, otros un enorme pájaro, otros... son realmente difíciles de describir.

El encapuchado: Es una leyenda relativamente reciente. Durante el siglo pasado muchos de los habitantes del pueblo reportaron sus encuentros con un encapuchado que se aparecía en el pueblo a altas horas de la noche. Se le describe como una figura alta, negrísima, sin percibirse casi un relieve. Sin embargo, puedes notar cuando clava su mirada en tí. Eso es lo que más recuerdan los habitantes que se han topado con él. Algunas han escapado de milagro, otros, después de tener sueños terribles, han profetizado su propia muerte. Y siempre se cumple.

La comparsa: Se dice que es un desfile de las almas que ya no están en este mundo, que vuelven cada noche para tratar de volver al mundo de los vivos y llevarse a todo aquél que se cruce con ellas. Algunos habitantes, como doña Pera, tienen verdadero terror por este tétrico desfile. Hay quien dicen que llevan velas para alumbrarse el camino, otros que llevan huesos encendidos. Si te cruzas en su camino, vagarás con ellos cada noche hasta enfermar y morir. Para que eso no ocurra se dice que debes ocultarte y no mirarles a las cuencas vacías, hacer un círculo a tu alrededor

y esperar a que pasen de largo. Tened cuidado en los cruces de caminos en el bosque, dicen que por las noches no es difícil ver u oír a la comparsa. Raramente entran al pueblo, sea porque doña Pera hace bien su trabajo, o vete tú a saber por qué.

Los fantasmas del Ayuntamiento: Es un lugar curioso porque técnicamente no hay nadie allí al que preguntar por información. Está abandonado, y parece que también encantado. ¿Cómo se las arreglan en el pueblo? Ese es el verdadero misterio. Pero si no os interesa tanto el papeleo y os atrevéis echar un ojo a ver si encontráis algo allí, adelante. Han habido tantos reportes de objetos cambiando de lugar, de papeles voladores y de pomos abriéndose como de siniestras pisadas, sombras y de arañazos en las paredes. ¿Vive aún alguien ahí o son los fantasmas de los administrativos que nunca acabaron el papeleo? ¿Y si es algo peor? ¿A quién vas a llamar? Es el momento de ponerse en modo cazafantasma.



Nota final:

Si a quienes participan en la partida se os ocurren otros personajes o criaturas, lugares a explorar, así como otras tradiciones y leyendas, ¡adelante! Seguro que sacáis aún más partido al juego y enriquecéis vuestro propio lore. Puede que incluso los personajes crean que han visto algo y que, real o no real, eso se quede como parte del misterio local.

Todos los lugares, criaturas y leyendas se basan en algunas existentes en la península española. Algunas se perciben mejor que otras, y a algunas se ha preferido darles una vuelta para que contaran algo ligeramente distinto.

Y ahora sí, ¡Pasadlo bien!

