

Primeros Viajes

Autor: Mavros.

Un caballero de Estalia siempre se presta a contar sus gestas. Saber cantar las canciones de las hazañas es tan importante como saber vivirlas.

Este es el relato de mi primera aventura. Jugamos al Warhammer de Rol hará ya casi 10 años, cuando contaba 15. La considero una de mis mejores aventuras porque la viví intensamente y la saboreé como si fuera un néctar. Y no utilicé la espada. Quisiera que esto fuera un humilde homenaje a los máster que hacen aventuras con una imaginación tal que te permiten recordarlas con una sonrisa y casi una lágrima casi una década después. He omitido los nombres excepto el de mi personaje porque a algunos de los entonces presentes ya casi no veo nunca y no tengo su consentimiento. Puntilloso que es uno.

Lo que me importa del texto, que en algunos detalles puede estar equivocado, uno no siempre recuerda todo, es que el Rol es grande cuando sirve para unir a los amigos en el recuerdo de una gesta de estas magnitudes. Un bautismo de fuego, en mi caso, difícil de superar. Grandes son los personajes que viven, no por su nivel, sino por las canciones que cantan y el recuerdo que dejan. Viva ese Rol. Gracias.

"El joven caballero se sentó en su sillón favorito. Acarició el apoyabrazos de roble y se volvió a sentir satisfecho de su reciente adquisición. Poco a poco, las cosas ocupaban su lugar en la torre. No era un hombre nostálgico, pero sí procuraba vestirse de una gran paz interior y le alimentaba rodearse de los recuerdos que una vez fueron presente en su vida. Aquella silla comfortable le recordaba cuando aún no podía descansar. Y justo enfrente de él estaba la primera espada que utilizó, anónima, roma y gastada, pero más viva que nunca. Porque cada mella era un capítulo en la historia de su vida. Habló incluso cuando tuvo la sabiduría de no desenvainarla y fue su compañera fiel los primeros grandes años. Negarla era negar su pasado, altanero y orgulloso, como todo buen estaliano. Muchas veces se fijaba en el ligero corte en el filo cerca de la empuñadura. Su primera mueca. Sonrió. No fue contra un ogro, como más tarde, ni contra un antiguo aliado, como mucho después. Fue un desafortunado accidente contra una roca en el camino. Su primer paso fue un tropiezo.

Recordó su estancia en el castillo de su Señor cuando sólo era un simple escudero a las órdenes de un gran caballero. Su nombre no era de relevancia, pero sí sus títulos. Gran Barón, portaestandarte oficial del ejército estaliano conducido por el rey. Los kislevitas le conocían allá en sus tierras del Norte, y otorgaban el honor de ocupar plaza en la primera fila de sus líneas por los favores prestados a su pueblo.

Rasclín admiraba a su Señor, pues había vivido aventuras. Entró a su servicio como pago a un favor que debía a su padre, pero las espuelas de caballero se las debía ganar él mismo. Recordó entonces su primera aventura. Recordó la sala de audiencias del castillo cuando resolvían los asuntos del día en una fría mañana de otoño. Llegó una mujer vieja y ajada, encorvada bajo los jirones de su ropa. Y entonces levantó una voz rasgada, como entre gruñidos, y pidió a su Señor en matrimonio! Se rió

al recordarlo como no pudo reírse entonces, pues el Señor montó en cólera y mandó echar a la intrusa. Ella muy altanera contestó: Me rechazáis? Pues sabed que tres maldiciones se alzan sobre vuestra cabeza y deberéis ser digno de mí para negarlas!

Ella desapareció y el castillo comenzó a pudrirse. Poco más tarde apareció el más alto mago de la zona, amigo personal de su Señor, y antiguo compañero de aventuras. Hablaron mucho y él también parecía maldito. Creyó saber cómo erradicar aquel extraño mal y resolvieron viajar hacia las tierras árabes y el imberbe Rasclín debía acompañarlos.

El viaje por mar resultó difícil y la búsqueda por aquellas tierras áridas aún más. Acompañaron al mago y al caballero su escudero Rasclín, un elfo trovador que recibió un buen puñetazo antes de partir por burlarse de la situación en presencia del caballero. También un extraño ladrón apresado por embarazar a una joven del séquito del caballero, que podría resultar útil a juicio del mago.

Aquel mago. Lo recordó con una enorme sonrisa. Despistado y majadero, pero tan grande era su poder. Sufrió continuas alergias a sus propios componentes y debía tratar sus vestiduras para no sufrir erupciones en la piel. Era tuerto y casi cojo. Era uno de los grandes, sin duda, aunque en un cuerpo marchito. Supo cómo llegar al destino y todo pareció tan extraño. Al encontrar un extraño oasis hubo un escriba que apuntó el nombre del caballero y le adjudicó un número, el 21. No dijo más, y se fue. Anduvieron hasta encontrar una cueva y allí vieron un esqueleto calcinado con un pergamino a su lado con el número 1. Más adelante, tras unas escaleras, una mano colgaba agarrada aún al asidero con un 2 pegado. Así encontramos nuestro primer peligro y Rasclín fue separado del grupo junto con el ladrón. Cayeron en un pozo donde sufrieron el ataque de dos ángeles extraños. Pudieron salir aterrados y entonces apareció un Efreet. Rasclín no recuerda mucho, pues se desmayó. Pero le dijeron que era una ilusión. Volvieron a reunirse y se dieron cuenta de que todo era un juego. Alguien se divertía.

El mago lo supo, pero no dijo nada. Prefería que todo se solucionara como aquella bruja quería, pues si no la maldición no se rompería. Nos contó en secreto que no esperaba matarnos. La bruja era amiga y sirvienta de una bella princesa que estaba atrapada en una gran torre al final del desfiladero que tomábamos. La princesa estaba oculta por su padre hasta que la rescatase un gran caballero. Pero ella se aburría y supo de las hazañas de su Señor y quiso que él la tomase, enardecida por lo que su amiga bruja le contaba. Por ello urdió aquella fábula y la maldición no era sino una forma de incitar al caballero a la aventura. Así era el mago. Así era su genio y cómplices todo del apetito carnal de la princesa llegaron a la torre. Allí descubrieron que no todo era cuento y encontraron un pequeño dragón azul que realmente custodiaba a la princesa. Y pudo haberlos matado, pero fueron dignos y valientes. Rasclín sufrió un coletazo furioso que lo arrojó a través de una ventana y quedó colgando milagrosamente. Pero el caballero llegó a la torre y allí tomó, él creyó que obligado, a la joven y bella princesa. Rasclín tuvo que pedir favor a los dioses para salir de aquel trance y escapar a la muerte. Pues abajo le esperaba un lago de oscuras aguas. Logró entrar en la torre y salir de nuevo con los demás.

Recordó otras cosas. Recordó que su primera gran aventura no había desenvainado y había salido vivo y resuelto. La espada no tenía todas las respuestas."