

Cuentos de ánimas: El viejo pazo de Lordomar

Sumario

Cuentos de ánimas: El viejo pazo de Lordomar.....	1
Partida en Comunidad Umbría: https://natilla.comunidadumbria.com/partidas/mensaje/654582 ..	2
NARRACIÓN.....	4
CARTA 1: OBSTÁCULO ENTORNO 6.....	5
CARTA 2: OBSTÁCULO PERSONAJE 5.....	6
CARTA 3: OBSTÁCULO PERSONAJE 7.....	7
CARTA 4: OBSTÁCULO PERSONAJE 4.....	8
CARTA 5: PISTA.....	9
CARTA 6: PERCANCE DE PERSONAJE.....	9
CARTA 7: DAMA BLANCA.....	10
CARTA 8: OBSTÁCULO DE ENTORNO 4.....	10
CARTA 9: OBSTÁCULO DE ENTORNO 7.....	11
CARTA 10: PISTA.....	11
CARTA 11: PERCANCE PERSONAJE.....	12
CARTA 12: PISTA.....	12
CARTA 13: PISTA.....	12
CARTA 14: DAMA BLANCA.....	13
MECÁNICAS.....	14
CARTA 1.....	15
CARTA 2.....	15
CARTA 3.....	16
CARTA 4.....	16
CARTA 5.....	17
CARTA 6.....	17
CARTA 7.....	18
CARTA 8.....	18
CARTA 9.....	19
CARTA 10.....	19
CARTA 11.....	20
CARTA 12.....	20
CARTA 13.....	21
CARTA 14.....	21

DETALLES

Jugador: Chemoumbria.

Partida en Comunidad Umbría:

<https://natilla.comunidadumbria.com/partidas/mensaje/654582>

Para esta partida he usado:

- «Cuentos de ánimas» en su edición digital, en español, del Refugio Ryhope (<https://www.elrefugioeditorial.com/tienda/pdf-cuentos-de-animas>).
- <https://comunidadumbria.com> como herramienta para escribir la partida y las tiradas.
- <https://playingcards.io> para las cartas de «Cuentos de ánimas»

Estructura presentada:

- Primero va el texto, dividido por cada carta sacada.
- Luego van las mecánicas, divididas también por cartas.

Introducción del manual

Actualidad. El Pazo de Lordomar lleva un siglo en evidente estado de abandono. Como especialista en Historia del Arte, junto a un grupo de profesionales, me he propuesto investigar el lugar con el propósito de lograr su incorporación como Bien de Interés Cultural.

El pazo consiste en un coqueto palacete con cúpulas de estilo oriental que tanto gustaban a la nueva burguesía del siglo XIX. No obstante, a pesar de lo ostentoso de su arquitectura, lo que verdaderamente llama la atención del lugar es el vasto jardín inglés. Convertido ahora en una jungla casi inaccesible, ha sido fuente de leyendas y rumores por parte de todos los vecinos de la localidad. La gran mayoría señala el bosquecillo de olmos que se retuerce en torno a la fachada y las inquietantes formas que ha ido tomando su corteza a lo largo de los años.

El conde de Lordomar fue un personaje excéntrico. Entre otras cosas, el noble era poeta, cazador, dandi y un gran viajero. Precisamente por su afán de trotamundos, se

dice que reunió innumerables y exóticos especímenes tanto animales como vegetales. De ahí que su jardín fuese de lo más portentoso.

El elenco de personajes que me acompañarán en la historia incluye a:

- Carmen Soto. Historiadora. Especialista en el siglo XIX y compañera de trabajo inestimable. Le fascina en secreto la historia del conde de Lordomar.
- Enrique Crespo. Arquitecto. Va tomando notas de todo el terreno. Es el encargado de asegurarse del estado del edificio.
- Marta Lemos. Bióloga. Sumamente interesada en estudiar y catalogar las especies exóticas del jardín del pazo.

NARRACIÓN

CARTA 1: OBSTÁCULO ENTORNO 6

Llegamos al pazo al despuntar la madrugada. El lugar, silencioso, se encuentra a las afueras de la ciudad. En el coche vamos en silencio, escuchando el CD de Phil Collins que Enrique siempre lleva puesto. No es la primera vez que comparto un viaje así con él, aunque sí la primera en la que vienen Carmen y Marta. Repaso en mi tablet las últimas fotos que me han hecho llegar del pazo. La verdad es que lo han dejado irse mucho, van a tener que realizarse tareas importantes de restauración si al final se cataloga. El jardín inglés, pese a las malas hierbas que lo devoran, sigue pareciéndome fascinante. Estoy ansioso por saber la opinión de Marta sobre sus especies.

Cuando el coche frena, regreso al mundo real. Estamos ante la muralla externa que rodea toda la propiedad. La reja principal está cerrada. A través de ella vemos el camino de grava que conduce al edificio principal, que se encuentra a unos 300 metros de la entrada.

—¿A alguno de vosotros le dieron la llave? —pregunta Enrique.

Contemplo la gruesa cadena que rodea la verja, amarrada por un candado. Un obstáculo inesperado. Se suponía que la verja estaría abierta.

—No me jodas que vamos a tener que dar vuelta. —comenta Carmen.

—Lo peor va a ser dar con quien tiene la llave. Es sábado, no habrá nadie en el ayuntamiento.

—Voy a echar un vistazo.

Me bajo del coche, el frío de esta mañana primaveral traspasa la fina tela de mi chaqueta de pana, pero decido ignorarlo mientras me acerco al candado, quizás con la esperanza de que no esté cerrado del todo. Lo está, pero también veo que está muy oxidado.

—¿Qué haces? —pregunta alarmado por la ventanilla Enrique, al ver que recojo una piedra del suelo.

—Los vándalos han debido romperlo —contestó con una sonrisa mientras le doy un par de golpes certeros a la argolla, que cede con facilidad—. Tú mismo lo dijiste: hoy es sábado, y yo tengo cosas que hacer el lunes en Santiago.

—Joder... espero que no nos líen por esto.

—Es solo una cadena. Ni siquiera tenía que estar cerrado. No seas cagón.

Empujo la verja para abrir el paso al coche. El pazo nos espera al otro lado.

CARTA 2: OBSTÁCULO PERSONAJE 5

Una hora más tarde estamos ya en plena faena. El sol ha despuntado, pero el frío no se retira. Las llaves del pazo sí que nos las dieron, por lo que hemos podido entrar sin problema. Marta ha ido directa al jardín, mientras los demás echamos un vistazo a las estancias del edificio. Este lugar es impresionante, rezuma historia y arte. No va a ser complicado convencer a los de la Xunta para que lo cataloguen pero, tal como me temía, Enrique confirma que habrá que hacer bastantes reformas.

En una de las estancias hay un retrato del conde de Londomar. Es un tipo alto, delgado, pálido hasta la extenuación, de aspecto demacrado.

—Parece un vampiro —comento en tono jocoso.

—Pues a mí me parece que tiene un porte fascinante— dice Carmen, examinando el cuadro en detalle—. Ese pozo que tiene detrás en medio de los árboles... es el jardín ¿verdad?

Reviso las notas. Efectivamente hay catalogado un pozo entre otras muchas cosas del jardín.

—Tendríamos que echar un vistazo. Por cierto ¿cómo le irá a Marta? —Me asomo a una ventana, desde la cual se alcanza a ver el jardín que se extiende en la zona trasera de la propiedad. Una verdadera jungla—. No la veo. Será mejor que vayamos a buscarla.

—Luego voy —dice Carmen sin quitar ojo del cuadro.

La dejo a lo suyo, mientras Enrique se reúne conmigo a la entrada del jardín.

—Casi que la llamamos a ver por donde anda —sugiere sacando el móvil. Tras varios intentos lo cuelga—. No lo coge.

—Lo tendrá en silencio. Vamos, esto tampoco puede ser tan grande como parece.

Me equivoco por completo. Se diría que el jardín es mucho más grande de lo que parecía desde fuera. Y parecía enorme. Es un laberinto considerable, casi un bosque. Los olmos retorcidos parecen inquietantemente antiguos, recordándome a viejas historias de druidas celtas y sacrificios.

—Lucas...

Me vuelvo hacia Enrique, que recoge algo del suelo, preocupado. Es el móvil de Marta.

—Se le habrá caído.

Mi respuesta suena insegura. El ambiente ominoso de este jardín recuerda a viejas historias de terror. Entonces escuchamos el grito y, casi sin pensarlo, corremos en la dirección que ha sonado.

Encontramos a Marta en medio de un claro, rodeada por plantas de aspecto extraño. Sus enormes hojas tienen formas alargadas, pero los colores parecen ajenos a este mundo. Nunca he visto nada parecido. Por un momento la vibración provocada por el viento me hace creer que se mueven por si solas. El maletín de Marta, donde guarda su instrumental, está en el suelo. Parece que ha sacado muestras de varias plantas, pero ahora permanece de pie, mirando a la espesura, nerviosa. Un pensamiento absurdo cruza mi cabeza: su palidez me recuerda a la del conde de Londomar.

CARTA 3: OBSTÁCULO PERSONAJE 7

Marta se sobresalta cuando nos acercamos. Durante unos momentos nos contempla como si no nos reconociera. Me doy cuenta de que está temblando.

—He visto... No sé lo que he visto.

Se echa a llorar, abrazándose a mí. Estoy confuso, no sé que ha pasado realmente. Sigue temblando, está aterrada.

—Quiero irme de aquí —dice sin soltar el abrazo, como una niña asustada—. Hay algo...

—¿Qué has visto exactamente? —pregunto.

La escena continúa un rato hasta que se calma. Recoge el móvil que le tiende Enrique, secándose las lágrimas.

—Nunca he visto unas plantas como estas —comento intentando reconducir la situación a un terreno donde se sienta más cómoda.

—Porque jamás se han catalogado —Intenta recuperar la compostura—. No tengo claro siquiera que sean plantas.

Enrique, que se había acercado a una de ellas, retrocede un paso alarmado:

—¿Qué quieres decir?

—Se mueven solas. Hay plantas que pueden reaccionar a estímulos, como las plantas carnívoras que devoran moscas. Pero estas... simplemente se mueven cuando no miras. Este sitio es muy extraño. ¿No lo notáis?

—¿El qué?

—El silencio.

Es cierto. Todo está en silencio. El viento que pensé escuchar no es tal. Pero tampoco se oyen pájaros o insectos. El silencio resulta tan abrumador que por un momento me recorre un escalofrío.

—No podemos irnos de momento. Hay que hacer un informe del jardín —le explico—. Pero estaremos contigo. No te pasará nada.

De forma intencionada esquivo la pregunta más obvia: «¿qué cree que vio?». No quiero que se venga abajo. Habrá tiempo de preguntar cuando estemos de vuelta en el coche.

Marta asiente. Luego mira las plantas, pero recoge su instrumental sin tocarlas.

—Tienes razón. Pero ahora mismo no quiero catalogar estas plantas. Lo haremos... en otro momento.

Miro de reojo las hojas de colores extraños. ¿Se han movido?

CARTA 4: OBSTÁCULO PERSONAJE 4

Abandonamos el inquietante claro, con la esperanza de que Marta se reponga, pero no es así. La lívida palidez no abandona su rostro. De vez en cuando se detiene, como si estuviera escuchando algo, y luego lanza un suspiro o se ríe entre dientes. Le está contagiando el nerviosismo a Enrique.

—¿Y si volvemos un rato a la mansión? —propone el arquitecto.

—No nos dejará —contesta Marta.

—¿Quién no nos dejará?

Por toda respuesta ella se ríe y sigue caminando por uno de los muchos senderos.

—No sé que le ha podido pasar, pero creo que es mejor que la saquemos de aquí un rato —me comenta en un susurro Enrique.

Estoy a punto de darle la razón cuando me percato de que no sé por donde volver. Marta, sin embargo, parece seguir una ruta fija.

—¿A dónde vamos? —le pregunto.

—Al centro del jardín —me contesta como si fuera una respuesta evidente.

Me encojo de hombros, algo incómodo, y la sigo. Enrique mira un momento hacia atrás. Parece a punto de decir algo, pero finalmente calla y nos sigue.

CARTA 5: PISTA

Seguimos avanzando, intentando fingir que no pasa nada. Estamos en un sendero flanqueado por robles, que en mi tierra se llaman *carballos*. Árboles recios, testigos de tiempos pasados. De alguna manera me transmiten algo de sosiego, como si me devolviesen la conexión con el presente. Ellos resisten a todo lo que sucede a su alrededor.

—Mira, bichos —comento jocosamente, como si hubiéramos regresado de un lugar alienígena.

—Su tamaño no es normal —me contesta Marta de forma lacónica, sin detenerse.

Los observo. De nuevo tiene razón. En un primer momento pensé que eran avispas velutinas, pero me doy cuenta de que son otro tipo de insecto, más parecidos a escarabajos voladores, aunque duplican el tamaño de cualquier escarabajo que haya visto nunca.

—¿Qué son? —pregunto extrañado.

—Parte de la extraña flora y fauna de este lugar.

—Pensé que estabas aquí para catalogarlos —comenta enfadado Enrique.

La situación se está volviendo tan tensa como extraña. Yo mismo tengo los nervios a flor de piel. Marta no detiene su paso:

—Lo más interesante estará en el centro. Estoy segura. Luego ya habrá tiempo para el resto de cosas...

CARTA 6: PERCANCE DE PERSONAJE

El grito de Enrique me sobresalta. Cuando me giro veo que se frota el cuello, nervioso.

—Joder. ¡Me han picado!

—Déjame ver.

Le aparto la mano. La zona está roja y empieza a inflamarse. La picadura es absurdamente grande. Miro alrededor y sigo viendo a esos insectos colosales flotando entre la maleza. Uno de ellos ha debido animarse a probar algo nuevo.

—¿Te duele mucho?

—No, pero escuece.

—Marta tú que crees que...

Me giro, pero no veo a la bióloga. Ha debido continuar sin nosotros.

—Está muy rara. Oye, ¿y si volvemos para el pazo? En el coche tengo un botiquín.

—Vuelve tú. Yo voy a por Marta.

No se lo piensa dos veces. Se da la vuelta sin despedirse, alejándose a paso apresurado. No me atrevo a preguntarle si conoce el camino de vuelta.

CARTA 7: DAMA BLANCA

El frío de la mañana se está convirtiendo en un calor insoportable. Me quito la chaqueta. ¿Dónde está Marta? Llego a una encrucijada. Hay un crucero de piedra en ella pero, al igual que todo en este jardín, resulta extraño y diferente a cuanto haya visto. La cruz parece imitar la corteza de un árbol, pero tiene pequeños zarcillos pétreos que no sé si salen de él o están invadiendo su superficie. El Cristo es un esqueleto devorado por plantas. No se parece a nada que haya visto de la época, pero es evidente que ha sido labrado a mano por un cantero experto.

Me giro sobresaltado. ¿Me observa alguien? No. Estoy solo, en medio del cruce. Ni rastro de Marta. ¿Es un gemido lo que oigo? El viento ha vuelto y, pese a que los árboles arrojan una sombra pesada, el calor se vuelve más pegajoso. Los insectos son más numerosos ahora.

Saco el móvil. No tengo cobertura. Intento tranquilizarme. El lugar me está sugestionando. Es sólo eso. Debo encontrar a Marta y volver. Saco una foto del cruce, para recordar luego por donde volver.

CARTA 8: OBSTÁCULO DE ENTORNO 4

¿Cuánto tiempo llevo internándome en este jardín? ¿Estoy caminando hacia su centro? El sol es la única referencia que tengo. A mi alrededor todo es bosque, como si por arte de magia me hubiera trasladado a un lugar antiguo, donde el hombre todavía no hubiese hollado la tierra con signos de civilización. El calor me está haciendo delirar.

Uno de mis zapatos se hunde en el suelo musgoso. ¿Cuándo dejó de haber camino y no me di cuenta? Hago un equilibrio, intentando mantener el pie descalzo lejos de la humedad del suelo, pero no soy ningún chaval y termino cayendo, de forma ridícula, en este musgo absorbente. Por un momento tengo un ataque de pánico. ¿Y si son arenas movedizas?

Estoy perdiendo la cabeza. El único peligro aquí es perder mi orgullo. Estoy embarrado de pies a cabeza. Me incorporo como puedo, recuperando mi zapato, alejándome del barro. Ya no hay un sendero que seguir, parece que estuviera en plena selva amazónica. Qué fácil le resulta a un urbanita como yo perder el norte.

Me siento en una piedra y me doy cuenta de que he perdido el móvil. No voy a volver a meterme en esa marisma, ya compraré otro. Reviso los bolsillos. La pluma sigue en su sitio, igual que mi bloc de notas y la pitillera. Abro esta última y saco uno de los cigarros que guardé cuando dejé de fumar. La primera calada tiene el efecto de un bálsamo. La degusto intentando recuperar la compostura, algo que resulta imposible dado mi aspecto.

CARTA 9: OBSTÁCULO DE ENTORNO 7

Grito llamando a Marta. Nadie me contesta. ¿Cuánto llevo perdido? ¿Saldré algún día de aquí? Intento ser racional. Claro que saldré de aquí. Solo tengo que continuar en línea recta, hacia algún lado. ¡Mi brújula! Recuerdo cuando la compré, hace unos cinco o seis años, en un anticuario de Lisboa. Las últimas semanas de mi matrimonio, cuando pensaba que todavía podía salvarlo. Desde entonces la he llevado en el bolsillo. Cuando estoy muy borracho, con los amigos, la saco y digo la frase de siempre «a ver si encontramos el norte». Un chiste fácil. Una muleta para dignificar el fracaso de una vida.

Pero ahora puede resultar útil de verdad. Hacia el norte, siempre hacia el norte. En algún momento llegaré al linde del jardín y de la finca. Es sencillo. Solo tengo que seguir la indicación de la brújula, hasta un niño podría hacerlo.

CARTA 10: PISTA

Esto es muchísimo más grande de lo que nos habían especificado en los planos. En algunos momentos miro con sospecha la brújula, como si el norte dejase de ser una certeza. Sugestión. El sol está alto. ¿Nadie nos habrá echado en falta? ¿No nos estarán buscando?

Me apoyo en un tronco, intentando mantener la calma. Entonces veo la formas en la corteza. Podría ser una pareidolia. La forma me recuerda a esos rostros retorcidos gritando, como los que se veían en la película de Pink Floyd, «The Wall». Pero no está en un solo árbol, sino en varios. También veo otras formas que, de alguna forma, me provocan una antigua desazón. Formas retorcidas, como si se tratase de animales imposibles, alienígenas. Mi cerebro no debería reconocer ese patrón pero, de alguna forma, mi subconsciente lo hace. ¿Qué árboles son estos? ¿Por qué los insectos tienen

ese aspecto pálido y gigantesco? ¿Qué colores tienen sus hojas? ¿De dónde trajo el conde de Lordomar esta flora y fauna? Una pregunta me viene, de forma súbita, a mi cabeza. ¿De *cuándo* la trajo? ¿Qué significa la pregunta? ¿Por qué la he formulado? Una parte primitiva de mi cerebro ha recibido una señal.

CARTA 11: PERCANCE PERSONAJE

Han pasado horas. Nunca he dejado de avanzar hacia el norte y, de alguna forma, sé que estoy llegando al centro. Encontré el cadáver de Marta media hora antes. Su cuerpo estaba momificado, atrapado por unas zarzas, seco por completo. Los agujeros de su piel reflejaban las picaduras de esos extraños insectos. Por algún motivo a mí no me han alcanzado todavía. Los oigo aletear insistentemente entre la maleza, pero no se acercan. No sé el motivo. Debería estar muerto como ella.

Vivo todo esto como la historia de otra persona. Es demasiado irreal. No sentí miedo al ver los restos de Marta. Solo alivio, porque así sé que no debo preocuparme por ella.

Yo sigo avanzando hacia el centro. Allí encontraré las respuestas.

CARTA 12: PISTA

El cielo es de otro color. El sol, que ya se va poniendo, es una bola de azulada. Creo que el agua que bebí estaba contaminada. Si no me matan los insectos —¿por qué no vienen a mí?— lo hará probablemente alguna enfermedad. Comprendí que los reflejos iridiscentes implicaban algo extraño, pero estaba demasiado sediento. El sabor dulzón completó mis sospechas. Ahora ya no tengo sed. Ni hambre. Sé que este es otro lugar, el conde de Lordomar viajó mucho más lejos de lo que cualquiera de nosotros podría haber sospechado.

Y yo estoy a punto de alcanzarlo.

Estoy a punto de llegar al centro.

Lo sé porque la aguja de la brújula da vueltas en círculo.

CARTA 13: PISTA

No me ha sorprendido que, al anochecer, las estrellas no sean las que esperaba. El calor se ha intensificado. Supongo que en este lugar, alejado de mi Galicia natal, la noche es más benigna.

Uno los insectos se acercó antes de anochecer. El barro. Me di cuenta cuando intentó picarme donde no estaba cubierto de barro, así que me quité la ropa y me remocé en

una zona de barro. Hay algo tribal en todo lo que sucede en este lugar. Recuerdo algo que me contó el alcalde, referido a las leyendas que hablaban del conde. Aquella que se refería a su obsesión por la cultura *castrexa* y los rituales drúidicos. El retorno al bosque fundamental, primigenio. A un mundo antiguo, donde los espíritus convivían con los seres humanos, y la civilización no había levantado todavía sus invisibles barreras.

¿Qué barreras traspasó el conde? ¿Qué se trajo de sus viajes?

CARTA 14: DAMA BLANCA

He llegado al centro, al megalito que se alza en el medio de este jardín imposible. Ningún dron lo sobrevolará, nadie lo verá si no se aventura primero en este lugar. Me pregunto como ha guardado su secreto durante todo este tiempo, tras la muerte del conde. ¿Es posible que solo abra sus puertas para ciertos elegidos?

Los olmos se han movido. Siento que la tierra vibra mientras sus raíces tiemblan de emoción. Hubo un tiempo en que la raza humana solo era una promesa, cuando la vegetación y los insectos gobernaban esta tierra. Y estoy seguro de que, en algún momento futuro, la raza humana será un recuerdo cuando la vegetación y los insectos recuperen su trono.

El conde de Lordomar lo sabía, por eso construyó este lugar, alrededor del megalito. Y realizó los conjuros adecuados. Luego desapareció, como yo. Nadie encontrará mi cadáver, ni el de Marta. Puede que Enrique tampoco llegase a abandonar el jardín. En ese momento estábamos en el linde, pero quizás ya era demasiado tarde.

Da igual. Me apoyo en el megalito que, gris y enorme, con su forma ojival, domina esta pequeña colina. Estoy más allá de todo rescate. Soy una anomalía en este mundo desconocido. Quito el barro de mi cuerpo y me entrego como una ofrenda. Oigo los zumbidos que se aproximan. Cierro los ojos.

Es tan fácil dejarse llevar...

MECÁNICAS

CARTA 1



Gasto 1 Determinación, sumo +2 a la tirada y la paso. Mi determinación baja a 5.

Me he inventado el obstáculo porque nada más empezar las opciones del relato me parecían demasiado ominosas.

CARTA 2



Uso el obstáculo del relato: un personaje se aleja para fijarse en un espécimen del jardín y desaparece. Saco la tirada, así que la encontramos, pero ¿qué está pasando?

CARTA 3



Obstáculo de personaje. Creo que cuadra bien: «un personaje intenta convencernos de que dejemos el proyecto y nos marchemos» del propio relato. La tirada me sale bien, así que no se marcha.

CARTA 4



Aquí lo tengo a huevo con otro obstáculo recomendado por el propio relato: «Un personaje palidece y empieza a actuar de forma errática».

Era una tirada fácil, pero también está claro que voy sembrado. Cuando empiece a fallar todas ya veréis...

CARTA 5



Pues me viene de perlas para el relato, la verdad...

Selecciono «Los insectos son más grandes de lo normal, y muestran un aspecto pálido y enfermizo».

CARTA 6



Percance a lo grande: picamos a Enrique, desaparece Marta y se va Enrique.

CARTA 7



La esperada primera Dama Gris.

Sacrifico un contador de Determinación, que tengo bastantes.

A partir de ahora +1 a la dificultad.

La tabla de tensión para esta dama:

A pesar del frío del pueblo, en el jardín hace un calor húmedo y agobiante. Todos os sentís observados mientras paseáis por él. Cuando el viento sopla, las ramas de los árboles suenan como gemidos de animales.

CARTA 8



Obstáculo de entorno. +1 por la Dama: dificultad 5.

Un 1 como un templo. Empiezan los fracasos, y son bienvenidos, la verdad. Demasiado bien iba todo. Me quito 1 punto de espíritu.

Escojo «Es ridículamente fácil hundirse en algunas zonas del suelo musgoso junto a los olmos» aunque, por efectos del guión, paso de los olmos.

CARTA 9



Dama activa: Dificultad 8.

Gasto 1 punto de Determinación, me quedan 4 después de eso.

Lo saco. Voy a apuntar un obstáculo propio: «Te pierdes en el jardín».

CARTA 10



Toca pista... Escojo «en las cortezas de los olmos parecen distinguirse rostros y siluetas maltrechas y deformes».

CARTA 11



Percance de personaje. Elimino a Marta.

Dado que voy muy justo para el Certamen, he decidido acabar la partida en la Segunda Dama Blanca. Estoy a una carta de distancia nada más.

CARTA 12



Otra Pista, bienvenida sea.

Elijo una del listado: «El agua de la fuente emite reflejos iridiscentes y tiene un sabor dulzón»

CARTA 13



Otra pista. A pedir de boca, vamos cerrando la trama.

CARTA 14



Como decía, voy a usar la segunda Dama Gris como cierre de la historia. En el módulo, la tercera Dama Gris me indica:

«¡Los olmos se han movido! Jurarías que la tierra en torno a sus raíces ha empezado a temblar de emoción.»

Y ¡fin!

A tiempo para entregar al IV Certamen de Jugando Solo.

Me ha gustado mucho «Cuentos de Ánimas» y espero, algún día, animarme con la campaña que escribió Santiago Eximeno, que tiene una pinta espectacular (Cazador de Mentiras).