



# Maldita Castilla



¿Es vuestra merced \* capaz de  
sortear los peligros que azotan la noble  
ciudad de Colomera del Rey?

Armado y valeroso, Don Ramiro se alza como  
el caballero más leal \* del Reino dispuesto a  
honrar el nombre de la ciudad, para cuyos habitantes  
se han desvanecido los días de sosiego y prosperidad.  
Sin demora alguna \* se dispone a partir para hallar la  
fuente de todos los males...

Don Ramiro, sabedor de cuantos infortunios  
pudieran sucederle en el camino, reúne el  
empuje y la valía \* que todo caballero posee para  
enfrentar los más inesperados acontecimientos con  
desafío en el semblante.



Desde lo acaecido en los últimos días, nunca antes  
se han tenido en cuenta las habladurías de los  
campesinos, que aseguran que por un extraño conjuro,  
los que yacen eternamente han recobrado \* su aliento y  
las criaturas terrenales ya no obedecen a la naturaleza...



**E**n estos tiempos difíciles \* los fuertes de espíritu se refugian en la oración y los devotos rezan por el perdón y la absolución de los débiles. Don Ramiro profesa una solemne obediencia al Señor y teme la venganza del Maligno \* como cualquier mortal.



"Todo gesto de fervor a la Santidad de Dios tendrá su recompensa en la vida eterna" se dice para sí, con el corazón de un creyente \* entregado a sus votos.  
Antes de partir, dirige la mirada a aquellos que le

son fieles: Don Diego \* el arquero diestro, Mendoza el grantullón, y Quesada el paladín misionero.

**S**us hermanos de armas siempre combatieron codo con codo y sacaron el \* honor en cada contienda, guardando a Don Ramiro con nobleza, arrojo y lealtad. Fueron días dichosos, aquellos en que Las Anjanas les acompañaban procurándoles \* bienaventuranzas en sus gestas y las criaturas de la luz los guiaban.



**P**ero de aquellos días de \* bienaventuranzas ya tan solo queda un buen recuerdo, o quizás no...

# De los Movimientos

## y estaramuzas

**D**on Ramiro se confiesa diestro y grácil cual felino salvaje, dotado para enfrentar la sorpresa por doquiera que esta aparezca. Puede trepar, brincar y arrojar lanzas y objetos al cielo, a tierra y por los flancos. Y por si esto fuera poco, también cuenta con el apoyo de su cuadrilla. Para esta noble empresa ha decidido desempolvar sus viejas dagas y estudiar atentamente \* los elementos de su armería.



**C**on las dagas se gana en presteza y rectitud, el hacha influye más dafio, pero se comba al ser

lanzada. Las boleadoras se arrojan \* lentamente pero abarcan dos codos de ancho y finalmente tenemos unas hoces, que si bien son parte del utillaje en menesteres de labranza, pueden segar igualmente las vidas de impertinentes y castrillados. Además Don Ramiro las lanza de tres en tres haciéndolas regresar, amén de otras zarandajas que de poco servirán en esta aventura.

**E**s buena costumbre \* la práctica de vuelos con lances de combate; así pues brincando se hace posible el ataque y la guardia. Asimismo el cálculo de obstáculos y la distancia dellos, que por virtud del equilibrio que Don Ramiro tendrá que sortear para no resultar espantable a ojos \* de sus enemigos. Tan solo cuando trepa por cadenas o sogas quedará a merced de los ataques y nada podrá hacer más que subillas, bajallas o saltar dellas.



**A**taviado con la cota de malla de su noble orden, todo queda dispuesto \* para el camino, sin antes reseñar los objetos fabulosos que podrían resultar de provecho si por ventura se presentan azarosos en distintos lugares, amén de algún que otro maravedí que los cofres contengan:

- ◆ las botas livianas, que aligeran a quien ose calzallas.
- ◆ el escudo, que protege y libra de un mal roce.
- ◆ la poción fabulosa, que hace invencible por un respiro.
- ◆ la flor azul, que convoca al hada auxiliadora.
- ◆ la esfera mágica, que hace visibles las cosas ocultas.
- ◆ las llaves, que algo abrirán...

**Q**uedando pues, enmendados los preámbulos ya nos disponemos a presentar toda suerte de criaturas: vivas, muertas y aparecidas que \* cruzarán antes o después el destino de Don Ramiro y sus huestes.



## Bestiario de Castilla

### y alrededores

**N**o han sido pocos los pastores, campesinos o venteros que han podido ver, olfatear o sentir un escalofrío por la espina \* cuando han topado con alguno de estos fatídicos entes por sus lugares de costumbre.

**P**ara describir con mayor acierto los rasgos y proceder de lo haremos ilustrando a medida que lo vayamos contando, y así pues trataremos de dar respuesta y forma a los testimonios de aquellos que tuvieron encontrar su rastro incluso ser víctimas de ellos. Algunos serán descritos en grupos y otros singularmente y conforme a las murmuraciones populares, que vuestra merced juzgará \* sensatez o disparate...

# Muertos y Aparecidos

Daemonum quam  
animarum errantium Regnum



**H**e aquí a los que tuvieron ardanças y fueron \* antes  
hombres de bien, ladronzuelos, condenados, bellacos,  
destichados o menesterosos. Todos ellos perecieron y  
por virtud de la hechicería dejaron de yacer muertos.



**A**un no terminaron de rodar a la cesta las cabezas de  
aquellos pobres ajusticiados en la Plaza Mayor de  
Colomera cuando, ante el asombro del pueblo, comenzaron a  
andar cual despojos malvitos, bajo la impasible mirada del  
Verdugo. No importaba cuales hubieran sido sus pecados,

ya fueran Arqueros, Nobles, Ladrones o Reyes, allí estaban  
deambulando con torpeza a pie o en troncos mutilados. Las  
ánimas huidizas de la Santa Compañía volaban liberadas y  
los Ejecutados no acertaban con su reciente decapitación.  
Mientras, Balarines Macabros se mofaban de toda la  
escena y los aldeanos no daban crédito a sus ojos. Aquello  
fue un episodio espantoso y triste para Colomera.

# Animales Endemoniados

Mors incedit te  
Vidimus esurientem sicut Lupus

Quántas veces hemos salido despavoridos cual alma \* maldita ante la sombra de un lobo en la noche... Como todo ser terrenal, la bestia que habita en su interior puede ser invocada contra natura, y así desta guisa servir al Maligno en su obscuro propósito. Así pues tenemos en contra a los animales que han sucumbido a estos maleficios.



Los Gusanos se arrastran por las viejas bodegas sirviendo a la Zarrampla y carcomiendo las vigas de roble.

Las Luciérnagas son capaces de importunar a aquellos que osen invadir los parajes del bosque donde habitan.



No penséis que las aves más bellas suelen ser dóciles o nobles. Lejos de volar sobre las plazas, estas se dedican al picoteo de caminantes sin razón aparente.

Los Búhos de la Bruja portan con sus garras un caldero con fuegos conjurados para rociar con ellos a quienes estén por debajo.



Serpientes... Adán hizo bien al sospechar destas hieputas, cuya mordedura supone el adiós a este mundo.



# Criaturas Fantásticas

Umbra redibit, Homo Nunquam

Por las sendas y los bosques de Castilla se dice que los encantamientos levantan a los lirones del sueño y hasta se oyen poesías en voces de nadie... Los susodichos provocan la aparición de fabulosas criaturas, que a veces son la invención de un alquimista enloquecido o la creación de una bruja sagaz.



Hasta los objetos cobran vida para impedirnos el paso, como es el caso de las Armaduras Encantadas o los Calveros Mágicos.

Otras en cambio proceden de la antigua mitología, como las Harpías, mitad águila mitad mujer, el Basilisco, con su cuerpo de pollo y su cola de serpiente, o el Cuelebre, de dos patas, cola fina y cabeza de dragón.



Una antigua tradición nos refiere al Colacho como un diablillo que vuela sobre los bebés pero no podemos tocarlo o moriremos. Del dicho "Tras la Cruz está el Demonio", verdaderamente se aparece a veces un Monstruo tras ella que arroja bolas de fuego para vencernos.







Tened por seguro que nos toparemos con las horribles **Bocas del Pantano**, de cuyas fauces surgen **Moscas** con cabeza humana fruto de las aberraciones mágicas que unos aprendices del mal no supieron temprar.



También los elementos básicos son fuente de inspiración para los hechizos más diabólicos. Y así desta manera tenemos a los **Nombres de Agua**,



o los **Cráneos de Fuego**, con flamígeras alas asidas a su cabeza que prenden cuanto les rodea.

Incluso de la roca misma son invocadas las **Caras de la Torre**, que según dicen fueron guardianes de la **Insula de las Vascuas**, aunque a veces se las ha visto salir del propio tronco de los árboles.



Y no olvidemos a las **Mantrágoras**, esas raíces animadas con malas intenciones y forma humana, o al **Cuegle** de la foresta. Dicen los pocos que se zafaron dél que paraliza con sus tres ojos y su enorme tamaño.



En las cuevas se puede perder uno si no lleva lumbre, y a veces el **Bú** sale a auxiliarnos con su antorcha, pero no debemos fiarnos dél, pues es de naturaleza traicionera.



También encontraremos a los **Malismos**, que nos atosigarán con sus bastos si rondamos su territorio.

Incluso veremos **Dáncanos** dispuestos a clavarnos su lanza a pesar de apuntarnos con un solo ojo.

El **Gólem** tratará de oscurecer el camino y ponernos en bandeja para los demás enemigos.



A pesar de su innegable belleza, la floresta puede guardar terribles secretos o criaturas, y desta manera importunarnos con sus requiebros y escaramuzas.

En lo profundo del bosque a veces nos acechan los más inverosímiles encantamientos, y debemos desconfiar de todo cuanto nos rodea: zarzas, flores, lagunas y árboles. Es por todos conocido que el bosque al este de Colomera es el más embrujado de Castilla.



# Guardianes y Demonios

Vigilate et Orate; Tempus Fugit

**A** continuación describimos uno a uno, a los verdaderos maestros de la fatalidad y el horror. Lucientes y enormes endemoniados que solo al nombrarlos ponen los pelos como escarpas \*y se saben amenazantes y peligrosos pues guardan importantes cosas.

## Manticora

Dícese de la bestia mitad hombre mitad fiera, capaz de arrancar la cabeza de un zarpazo. Cuidense de sus brincos y sus alientos de fuego.



## Zarrampla

De todos los gusanos inmundos, este sin duda puede desatar la ira infundiendo temor a todo el que se cruce en su camino, soltando ácidos por escupitajos y engullendo a niños y ganado.



## Caballeros descabezados

Si por ventura os topáis con uno de ellos, rogad al Altísimo para que no os parta en dos con su prodigioso mandoble. Dicen que fueron caballeros Leoneses que juraron por Satanás antes de ser decapitados por traición.





## Buitre bicéfalo

Esta gran ave carroñera puede arrastrar un carro o prender a un hombre con una de sus garras cuando enfurece, mientras vigila con sus dos cabezas. Nadie ha podido siquiera amedrentarla ni hacella herida alguna.

## Nuberu

A este viejo cascarrabias le fue dado el poder de controlar las tormentas y los truenos. Muchos son los labriegos y pastores que han visto quebradas sus cosechas y rebaños sin remisión alguna. Los aldeanos tañen campanas para espantarle.



## Gran caldero

Esta marmita endemoniada es fruto de la hechicería más arcana. Guárdense bien della y no permanezcan a su alcance o se fundirán como el granizo al sol.

## Tarasca

Santa María doblégó a esta bestia con sus plegarias y la hicieron presa, pero al anohecer fue desenjaulada por Moura la bella encantada. Ahora habita en las ciénagas profundas, donde es guardada por los hombres de agua.





## Quijote loco

Las novelas de caballería han consumido por completo a este pobre hidalgo, y sus demencias provocan toda suerte de fenómenos descometidos, como el incendio de una biblioteca o la lluvia de fuegos y lanzas.

## Espíritu guardián

Guerreros de la Antigua Iberia hicieron un juramento ante la Gran Dama.

Prometieron guardar su entrada contra intrusos y bellacos, pero al pasar los siglos dicen que solo quedan los espíritus suyos.



## Moura la bella hechizada



A las orillas del río acudió una joven a contemplar su rostro mientras se peinaba, y sin darse cuenta se vio rodeada de culebras. A partir de ese día se dedicó a estudiar conjuros y magias oscuras. Cualquiera que intenta cruzar su bosque sabe que hay que guardarse de ella como del mismo Diablo.

# El Reino del Sufrimiento

Dum Lucem habetis; Credite in Lucem

**A**lgunas brujas, condenados y malvitos han confesado cosas horribles antes de ser quemados o ejecutados. He aquí sus testimonios sobre seres que han visitado a estos renegados \* de la Malabro.



Al Sanguero

uom...



Aquel que consiga enfrentarse a esta bestia debe saber  
que nada servirá de ayuda, tan solo ✠ la fe en Cristo.

# Artesanos de Tolomera



**E**l presente códice, así como las aventuras de Don Ramiro han sido concebidos por:

**Locomalito:** Idea principal, programa y gráficos

**Cryzor87:** Música, efectos y textos deste códice

**Mare & Bares:** Dóster e ilustraciones promocionales

**Jacobo García:** Ilustraciones y miniaturas deste códice

# English Transcription

## PAGE 1/2

**Art thou able to avoid the perils surrounding the noble city of Tolomera del Rey?**

Armed and courageous, Don Ramiro stands as the most loyal knight in the kingdom, destined to clear the name of Tolomera del Rey, it having long since fallen from its days of peace and prosperity.

Without delay he begins his journey in order to find the source of the evil...

Don Ramiro knows of the many misfortunes which could happen on the road, but his bravery will not waver in the face of the direst of circumstance.

Despite the happenings of recent days, he has never before considered the idle chatter of the peasants, their talk of strange spells which cause those who lie in eternal slumber to breathe once more or the rumours that the creatures of the wild have no longer act as they once did.

## PAGE 3/4

In these difficult times the most spiritual people take refuge in prayer, with devotees praying for the forgiveness and absolution of weaker folk. Don Ramiro promises his solemn obedience to the Lord and fears the evil as any mortal.

"Every gesture of fervour to Holiness will gain its reward in eternal life", he said to himself, with the heart of a believer, he delivered his vows and made ready his soul for redemption.

Before leaving, he casts his eye to his faithful men: Don Diego the skilled archer, the stout and stoic Mendoza and Quesada the missionary-champion. His brothers in arms have always fought side by side, showing honour in each struggle and keeping Don Ramiro safe with their courage and loyalty. There were joyful days, those when the Anjanas guided the group and they were blessed by the creatures of light. But this only remains in the memory, maybe...

## PAGE 5/6

**Of Movements and skirmishes**

Don Ramiro would confess himself to be skilful and graceful, like a wild feline - ready to face surprises wherever they appear. He can climb, jump and throw spears and objects up, down and to either side. If that were not enough, he also has the stalwart support of his compatriots.

For this noble adventure, he has decided to dust off his old daggers and carefully study the weapons of his armoury: Daggers are quick and straight. Axes inflict more damage, but arc through the air. Iron balls slow to throw but cover a wider range, and finally he has sickles, which though one of the tools of farm chores, can also reap the lives of the cursed denizens.

Of these weapons, Don Ramiro can throw up to three at a row. It is a wise habit to practice shots while jumping, making it possible to attack while retreating. Likewise Don Ramiro would advise



practicing the navigation of obstacles and the judgement of distances between them. Don Ramiro will have to balance the odds of the situation, so as not to seem cowardly in the eyes of his enemies.

Only when climbing chains or ropes shall he be at mercy of the enemies' attacks, limited to only ascending, descending or jumping free from the rope or chain.

## PAGE 7/8

Now wearing the chainmail of his noble order, everything is ready for Don Ramiro to do his duty. So now we will review the objects that could be of great benefit, should they be located at random in different places:

- Lightweight boots, which lighten he who dares to wear them.
- The shield that protects you from a fatal damage.
- A fabulous potion that makes you invincible for a time.
- The blue flower which summons a fairy helper.
- The magic sphere which makes visible those things hidden.
- Keys which open something...

Don Ramiro will also encounter Penny Chests, fills with favours and boons both small and great.

Being prepared with the fundements, we will continue onto to introducing creatures and apparitions, both magical and from nature. They are likely to cross fates with Don Ramiro and his men sooner or later.

### • Castile Bestiary ...and surrounding areas

There have been a noticeable number of shepherds, peasants or innkeepers who have seen, smelt or felt a chill down their spine when they have encountered any of these entities in their haunts.

To further understand the facets and behaviours of them, we will recount the testimonies of those who witnessed them, perhaps even falling victim of them.

Some of them are described in groups and other ones singularly, according to popular gossip. Only your own experiences will determine if this is sense or nonsense...

## PAGE 9/10

### The Dead and Ghosts

In this category we find those who have passed away. Before this, they were variously thieves, convicts, villains, unhappy or needy. After they perished, by virtue of some sorcery they rose from their place of death to roam the streets and squares. "The heads of those executed in the Major Square of Tolomera were still rolling down the scaffold, and the people were astonished. The cursed bodies started walking under the impassive gaze of the executioner. No matter what would have been their sins, whether archers, nobles, thieves and kings, they were wandering with awkward gaits, or crawling with mutilated trunks.

The souls of the Holy Company flew free while the executed didn't realise their recent beheading. Meanwhile, Macabre Dancers mocked the whole scene and the villagers did not believe their eyes. That was a terrifying and lamentable episode of Tolomera".

## PAGE 11/12

### Possessed Animals

How often have we fled somewhere like a cursed soul, terrified at the shadow of a wolf in the night...? As any earthly being, the beast can be invoked against nature, and in that way it can serve the Evil in his dark purpose. Thusly, animals under this spell rise against us.

**Worms:** They crawl through the old cellars serving the Zarrampla and eating away at the oak beams.

**Fireflies:** They are able to pester those who dare invade the forest inhabited places, with their flights and bites.

**Birds:** Do not suppose that even the most beautiful birds are docile or noble. Far from flying over the places they have been dedicated to pecking walkers without reason or warning.

**Witch Owls:** They carry a cauldron of fire and will pour it over those below.

**Snakes:** Adam was right to suspect these creatures, whose bite means to say farewell to this world.

## PAGE 13/14:

### Fantastic creatures

In the paths and forests of Castile, it is said that the incantations awake even the dormice from their sleep and that poems are heard in voices disembodied...

Those spells cause the appearance of fabulous creatures. Sometimes they are the invention of a foolish alchemist or the creation of a clever witch.

Even inanimate objects come to life as the Enchanted Armour or Magic Cauldrons. Those ones are liable to launch cursed bubbles out.

Others come from the ancient mythology such as the Harpies, half woman half eagle, or the Basilisk, a kind of chicken with the body and tail of a serpent. And the Cuelebre, a two-legged and thin tailed creature with a dragon's head.

An ancient tradition tells about an imp called Colacho, who jumps over the babies - but you cannot touch it or you will die. From the saying "Behind the Cross is the Devil", a monster sometimes appears that throws fireballs to defeat you.

## PAGE 15/16

It is certain that we will find the horrible Mouths of the Swamp, whose jaws spit human-headed flies. It is said they are magical aberrations that some apprentices failed to create due their bad temperament.

Also the basic elements are the source and inspiration for some devilish spells. And so in this way we have the Water Men, who serve greater demons. Or the Skulls of Fire, with their flaming wings by their heads.

And from the rock itself are invoked the Faces of the Tower. It is said they were guardians of the Easter Islands, and at times they have been seen appearing in the trunks of tree as well.

And do not forget the Mandrakes, those roots with human form and dark purpose. Although the most feared creatures are the Cuegles of the forest. The few who defeated them said that beast is capable of paralyzing you with three eyes of enormous size.

## PAGE 17/18:

In the caves you can lose yourself without a light, and sometimes the Bu comes with its torch, but you should not trust it. We also find the Malismos, with their spiked clubs.

We will even see giant Ojáncanos, who dare to attack us despite only having one eye. The Golem will try to block the way and thus expose us to other enemies.

Deep in the forest sometimes we are threatened by the most unlikely enchantments, and we should suspect everything around us: the bushes, flowers, ponds and trees. They can hold terrible secrets or creatures, and thus hamper us with their attacks and skirmishes.

## PAGE 19/20

### Guardians and Demons

We will describe them one by one. They are the true masters of doom and horror. Grottesque and enormous, even the act of naming them gives goosebumps and causes a chill. They are extremely dangerous, but possess some important things.

**Manticore:** It is described as the half man half beast, able to boot the head off in a single blow. Beware of their jumps and breath of fire.

**Zarrampla:** Amongst all the filthy worms, only this one can unleash a wrath threatening anyone who dares cross his way, spitting acid and swallowing children or livestock.

**Beheaded Knight:** If perchance you face one of them, pray to the Almighty to not be split in two by his prodigious sword. It is said they were knights from Leon who swore by Satan before being beheaded for treason.

## PAGE 21/22

**Two-headed vulture:** This large carrion bird is said to be able to tow a carriage or catch men with one of its claws, while its two heads are ever-vigilant. Nobody has ever wounded it.

**Nuberu:** This old curmudgeon was given the power to control the storms and thunder. Many are the peasants and shepherds who have lost their crops and herds without to his ire. The villagers toll the bells to try to keep him away.

**Tarasca:** St. Mary overcame this beast with her prayers and trapped it in a cage, but in the evening it was released by beautiful Moura. It now lives deep in the swamp, guarded by the Water Men.

**Great Cauldron:** This devilish pot is the result of the most arcane sorcery. Beware it and remain out of range or you will melt as the snow under the sun.

## PAGE 23/24

**Crazy Quixote:** The novels of chivalry have completely consumed this poor knight, and his dementias cause all sorts of phenomena unmannerly, like burning a library or a rain of fire and spears.

**Guardian Spirit:** The warriors of ancient Iberia swore an oath of obedience in presence of the Grand Dame. They promised to guard the entrance and protect Her against intruders and miscreants, but over the centuries it is said that only their spirits remain.

**Beautiful Moura:** By the banks of the river came a young woman to contemplate her face as she combed, not realizing she was surrounded by snakes. From that day she devoted her time

to studying spells and dark magic. Beware of her as of the Devil.

## PAGE 25/26

### The Realm of Pain

Some witches, condemned and damned ones have confessed horrible things before being burned or executed. Here are their testimonies, based on visions of beings who have visited these renegades with the Word of God....

{ The text is missing here }

...Whoever gets to face this beast should know that nothing learned will help, only faith in Christ.

## PAGE 29/30

### Craftsmen of Tolomera

This codex, along with the adventures of Don Ramiro and his episodes have been designed and developed by the following people:

#### Locomalito:

main idea, program, graphics and animations.

#### Gryzor87:

Music, effects and texts of this codex.

#### Marek Barej:

Promotional prints and illustrations.

#### Jacobo García:

Illustrations and thumbnails of this codex.

